

On peut porter des pull-overs ou des gilets. Le bas des shorts ne sera pas plus haut que la position du bout des doigts lorsque le compétiteur est bras et doigts tendus le long du corps. En aucun cas, les imites inférieures du short ne pourront se situer au-dessus de cette ligne imaginaire. Les survêtements, fournis aux équipes comme uniformes officiels, sont autorisés. Tous les membres d'une équipe, hommes ou dames, doivent être vêtus de la même tenue d'équipe.

**A.4.3 :** Lors des Championnats du Monde en salle et en extérieur, tous les athlètes et les coachs doivent porter des **chaussures de sport durant tout le temps du tournoi**. Les chaussures de ville, les sandales et autres chaussures ouvertes ne sont pas autorisées. Les chaussures de sport peuvent être de styles différents, mais, de manière basique, de la même couleur.

**A.4.4 :** Les athlètes garderont le même n° d'enregistrement tout au long du tournoi. Le n° d'enregistrement ou le dossard doit être positionné sur le dos de l'archer de telle manière qu'il soit visible durant toute la compétition. Lors des Championnats du Monde et des Jeux Olympiques, le dossard indiquera le classement de l'archer en fonction de sa position à l'issue de la phase de qualification.

**A.4.5 :** Il est permis aux compétiteurs de porter des vêtements sur lesquels apparaît le nom et/ou l'insigne officiel, le drapeau ou l'emblème du pays qu'ils représentent, sans restriction de taille.

**A.4.6 :** Aucune publicité ne peut apparaître sur les vêtements des compétiteurs et des officiels, si ce n'est ce qui est prévu dans les règles d'éligibilité.

## **A.5 LES CATEGORIES**

**A.5.1 :** La FITA reconnaît les catégories suivantes :

Senior dame	Senior homme
Junior dame	Junior homme
Cadette	Cadet
Vétéran (Master) dame	Vétéran (Master) homme

**A.5.2 :** Des épreuves séparées pour les juniors et cadets dames, les juniors et cadets hommes, les vétérans dames et hommes sont reconnues par la FITA.

**A.5.3 :** Un compétiteur peut participer à un tournoi dans la catégorie "cadet" si la compétition a lieu dans l'année de son 16<sup>ème</sup> anniversaire.

**A.5.4 :** Un cadet peut décider de concourir dans la catégorie junior, s'il le désire.

**A.5.5 :** Un compétiteur peut participer à un tournoi dans la catégorie junior si la compétition a lieu dans l'année de son 18<sup>ème</sup> anniversaire.

**A.5.6 :** Un junior peut décider de concourir dans la catégorie senior, s'il le désire.

**A.5.7 :** Un compétiteur peut participer à un tournoi dans la catégorie "Master" si la compétition a lieu dans l'année de son 50<sup>ème</sup> anniversaire.

## **A.6 LES DIVISIONS**

**A.6.1 :** Les archers utilisant des arcs de types différents sont classés dans des divisions séparées et concourent dans des épreuves séparées. La FITA reconnaît les divisions suivantes :

**A.6.2 :** Pour le tir sur cibles en plein air :

- division Arc Classique (recurve) avec l'équipement défini en B.3.1 ;
- division Arc Standard avec l'équipement défini en B.3.2 ;
- division Arc à Poulies (compound) avec l'équipement défini en B.3.3.



*B.2.1.4* : Diamètres des blasons aux différentes distances : aux distances de 90, 70 et 60m, le blason de 122cm sera utilisé. Aux distances de 50 et 30m, le blason de 80cm sera utilisé (excepté pour la division "arc standard").

*B.2.1.5* : Matériaux des blasons : les blasons seront en papier ou tout autre matériau adéquat. Tous les blasons, utilisés pour la même catégorie de compétition, seront confectionnés dans le même matériau et de couleurs identiques.

## **B.2.2 LES CIBLES**

La dimension d'une cible (butte de tir), qu'elle soit ronde ou carrée, ne doit pas être inférieure à 124cm, dans tous les sens, de manière à ce que, si une flèche venait à manquer de justesse la zone de score la plus basse, la flèche puisse se planter toujours dans la cible.

*B.2.2.1* : Les cibles doivent être solidement fixées au sol, de manière à ne pas être renversées par le vent. Toute partie de la cible, ou de son support, qui pourrait endommager une flèche, doit être protégée. Une attention particulière doit être portée lors de l'utilisation de blasons multiples, afin qu'une flèche qui traverse ne soit pas endommagée par le support (chevalet).

*B.2.2.2* : Les cibles doivent être numérotées. Les n° auront 30cm de hauteur. Ils seront noirs sur fond jaune et jaunes sur fond noir alternativement (par exemple : n°1, noir sur fond jaune, n°2 jaune sur fond noir, etc...). Les n° de cible doivent être placés à la verticale de l'or, au-dessus ou en dessous de chaque cible, en dégagant bien le blason.

## **B.2.3 LES MOYENS DE CONTROLE DE TEMPS**

### **B.2.3.1 SONORES ET VISUELS**

Le directeur des tirs contrôle le tir :

- le début et la fin de chaque période de tir avec un sifflet ou tout autre appareil émettant un signal sonore ;
- chaque temps limite avec des horloges digitales, des feux, des drapeaux, des panneaux et/ou tout autre moyen simple visuel en complément des signaux sonores ;

*B.2.3.2* : Dans le cas où il y aurait discordance entre le signal sonore et le signal visuel, le signal sonore prévaut.

*B.2.3.3* : Les équipements suivants peuvent être utilisés :

- **Les feux**

Ils seront verticaux, rouge, jaune et vert, dans cet ordre avec le rouge au-dessus. Ils doivent être synchronisés et à aucun moment, il ne pourra y avoir deux couleurs allumées en même temps. Dans les championnats FITA, les feux doivent être reliés au système sonore de manière à ce que, au premier son émis par l'équipement sonore, les feux deviennent rouges et que le chronomètre digital marque 0.

- **Les chronomètres digitaux**

Quand le temps de tir est contrôlé par des chronomètres digitaux, les chiffres doivent avoir au moins 20cm de haut et doivent pouvoir être lus clairement à 100m de distance. Ils doivent pouvoir être arrêtés et remis à 0 à tout moment. Le chronomètre doit fonctionner selon le principe du décompte. Tous les autres paramètres (position, nombre, etc...) seront les mêmes que pour les feux.

Quand des chronomètres digitaux sont utilisés, les feux ne sont pas obligatoires.

Quand les deux systèmes sont utilisés, ils doivent être synchronisés. S'il y a une divergence entre les deux, les chronomètres digitaux ont la priorité.

- **Les indicateurs d'ordre de tir lors des matches**

Lors du tir alterné lors des matches, pour chaque archer, il y aura des lumières vertes / rouges séparées, des chronomètres séparés ou d'autres signaux visuels utiles pour indiquer quel archer doit tirer.



**B.4.2.9** : Les archers individuels (ou les équipes) ayant des exemptions ou des matches forfaits ne pourront pas participer à la compétition durant les matches exemptés ou forfaits, sauf si le forfait ou l'exemption se produit pendant le match. A l'exception des Championnats du Monde et si l'organisation du terrain le permet, ils peuvent s'entraîner sur les cibles qui leur ont été assignées. Autrement, ils peuvent s'entraîner sur le terrain d'entraînement ou sur la partie non utilisée du terrain de compétition.

**(Application au 1/03/2005 : Décision du Conseil de la FITA du 28/11/2004)**

**Précision de la FITA : Forfait, Exemption**

*En match, quand le directeur des tirs donne 2 signaux sonores et que l'arbitre constate qu'un archer est seul (sans adversaire), l'archer bénéficie d'une exemption : il ne peut pas tirer sur sa cible, mais il peut tirer sur une cible de la zone d'entraînement prévue à cet effet.*

*Lorsque le match commence par un tirage au sort (tir alterné), l'archer, qui est sans adversaire au moment du tirage au sort, bénéficie d'une exemption.*

*(Conférence des Juges de Pékin, Septembre 2001)*

**B.4.2.10** : Dans l'épreuve olympique FITA par équipes, si un des 3 archers d'une équipe tire une flèche avant ou après le signal marquant le début ou la fin d'une volée, cette flèche sera considérée comme faisant partie de cette volée et entraînera pour l'équipe la perte de la valeur de la flèche ayant le plus haut score et sera enregistrée comme une flèche manquée (M). Si cette flèche peut être identifiée avec certitude par l'arbitres(s) désigné(s) pour observer les impacts des flèches (dans les abris), elle fera perdre à l'équipe la valeur de cette flèche (voir article B.6.11).

**B.4.3** : Les compétiteurs ne peuvent pas lever leur bras d'arc avant que le signal de début du tir ne soit donné.

**B.4.3.1** : Exception faite pour les personnes qui sont handicapées, les archers doivent tirer debout et sans support. Les pieds doivent être placés de part et d'autre de la ligne de tir ou les deux pieds sur la ligne de tir.

**B.4.4** : Une flèche ne peut être tirée à nouveau sous aucun prétexte.

**B.4.4.1** : Cependant, une flèche n'est pas considérée comme tirée :

- si la flèche est tombée ou que le tir est raté et que le tube de la flèche se trouve à l'intérieur de la zone délimitée par la ligne de tir et la ligne des 3m, pour autant que la flèche n'ait pas rebondi (voir 1, note importante, ci-dessous) ;
- si le blason ou la cible tombe (bien qu'ayant été fixé à la satisfaction des arbitres). Les arbitres prendront les mesures qui s'imposent et donneront le temps nécessaire pour tirer les flèches concernées. Si le blason glisse simplement, les arbitres décideront des mesures à prendre.

**(1) Note importante concernant B.4.4.1**

Précision du Comité des Juges de la FITA (Fita Information n° 6 de Mai 2000) :

- *la zone des 3m, délimitée par la ligne des 3m et la ligne de tir, doit être considérée comme un espace 3 dimensions (et non une surface deux dimensions). Ainsi, une flèche, plantée dans le sol à l'extérieur de la ligne des 3m mais avec sa partie arrière derrière la ligne des 3m, sera considérée comme non tirée, même si elle ne repose pas à plat sur le sol ;*
- *la largeur de la ligne des 3m fait partie de la zone des 3m (avantage à l'archer) ;*
- *en cas de flèche manquée près de la ligne durant une épreuve en duel (match), le compétiteur doit décider lui-même si la flèche est valable ou non car le chronométrage ne peut pas être interrompu et il ne peut pas demander de temps supplémentaire pour défaut d'équipement. Si le compétiteur décide de tirer une flèche en plus et que la flèche au sol est considérée comme tirée (après contrôle précis de l'arbitre), la flèche tirée en plus sera perdue si elle est clairement identifiée par les arbitres dans les abris sinon la flèche ayant la plus haute valeur de cette volée sera perdue ;*
- *lors d'une épreuve sans duel : le compétiteur a le choix de continuer de tirer ou d'utiliser la procédure d'équipement défectueux. Dans la première hypothèse, si, après contrôle de près de l'arbitre, la flèche au sol est considérée comme tirée, la flèche ayant la plus haute valeur de la volée sera perdue. Dans le second cas (procédure d'équipement défectueux), le compétiteur devrait ensuite préparer une autre flèche si la flèche au sol est considérée comme tirée (après un contrôle de près de l'arbitre) ;*



**B.5.2.2:** Lors des épreuves éliminatoires et finales individuelles :

- la position gauche/droite du compétiteur est déterminée par le tableau des matches utilisé (l'organisateur a le choix du tableau de matches à utiliser). Durant la première série de matches, le compétiteur placé sur la ligne supérieure pour chaque paire (du tableau) tirera depuis le côté gauche pour ce match. L'attribution des cibles relève du choix de l'organisateur ;
- lors des 1/32 et 1/16 de finales éliminatoires, 2 archers tireront sur la même cible. Lors des 1/8 de finales éliminatoires, chaque archer tirera sur sa propre cible. Ils enregistreront les scores et récolteront les flèches eux-mêmes ;
- lors des épreuves finales (match individuel tir alterné), chaque archer tire sur sa propre cible et ne participe ni à la récolte des flèches, ni au score. Chaque compétiteur désigne son représentant (agent) qui observe l'établissement des scores, marque les impacts et effectue le retrait des flèches de la cible. Ces flèches seront rendues à l'archer après chaque volée à partir de la deuxième volée (par les coureurs) ;
- lors des matches en tir alterné, l'archer (l'équipe), ayant la meilleure place à l'épreuve de classement (qualification), aura à décider de son ordre de tir (tirer le premier ou le second) pour la première volée. L'archer (l'équipe) ayant le score cumulé le plus bas de la volée précédente tirera le premier lors de la volée suivante. Si les archers sont à égalité, celui qui aura tiré le premier lors de la première volée tirera le premier. **(Application 15/09/2004)**
- Durant les matches, il n'y aura qu'un seul coach par archer ou par équipe sur le terrain de compétition. Le coach doit se placer dans son emplacement particulier.

**B.5.2.3:** Dans l'épreuve olympique par équipes, quand les 2 équipes tirent en même temps :

- une équipe se compose de 3 ou 4 compétiteurs ;
- tous les membres d'une même équipe doivent avoir pris part à l'épreuve de qualification ;
- la nomination des membres de l'équipe doit avoir lieu avant le début du premier match de l'épreuve éliminatoire ;
- le quatrième compétiteur, ou un compétiteur remplaçant, attendra dans un emplacement derrière l'emplacement de l'entraîneur. Si ce quatrième compétiteur est un compétiteur en fauteuil roulant, il peut attendre sur la ligne de tir, en face de l'emplacement de l'entraîneur ;
- une équipe peut remplacer un compétiteur à n'importe quel moment entre les volées ;
- dans les épreuves éliminatoires et finales, la position gauche/droite de l'équipe est déterminée par le tableau des matches utilisé (l'organisateur a le choix du tableau des matches à utiliser). Durant la première série de matches, l'équipe placée sur la ligne supérieure pour chaque paire (du tableau) tirera depuis le côté gauche pour ce match. L'attribution des cibles relève du choix de l'organisateur ;
- les deux équipes commenceront chaque volée de leur match avec les 3 archers en arrière de la ligne de 1m. Dès que le directeur des tirs démarre le match et le décompte de temps, le premier archer peut franchir la ligne de 1m ;
- les compétiteurs en fauteuil roulant peuvent rester sur la ligne de tir durant tout le temps de la compétition. Ils indiqueront qu'ils ont fini de tirer en posant leur arc sur les genoux ;
- les compétiteurs ne peuvent pas sortir les flèches du carquois avant d'être en position de tir ;
- les violations de ces règles seront sanctionnées comme cela est spécifié au paragraphe B.8 ;
- la composition d'une équipe qui a tiré l'épreuve de qualification ne peut pas être changée avant les épreuves éliminatoires ou finales. **(Application 01/09/2004)**

**B.5.2.4:** Dans l'épreuve olympique par équipes, épreuves finales avec tir alterné :

- les deux équipes débiteront chaque volée de leur match avec leurs 3 archers derrière la ligne de 1m ;
- l'équipe gagnante du tirage au sort décidera de l'ordre de tir de la première volée. Lors de la seconde volée et lors de la troisième volée, l'équipe ayant le score le plus bas commencera le tir. Si les équipes sont à égalité, l'équipe ayant commencé le match tirera la première ;
- quand la première équipe a tiré 3 flèches et que l'archer est revenu en arrière de la ligne de 1m, le chronomètre de cette équipe est arrêté en affichant le temps qui reste ;



- quand le score de la dernière flèche de la première équipe est affiché sur le tableau de marque près de la cible, le chronomètre de la deuxième équipe est mis en marche et le premier archer de cette équipe peut franchir la ligne de 1m et commencer le tir ;
- cela est répété jusqu'à ce que chaque équipe ait tiré 9 flèches ou que le temps imparti soit écoulé.

**B.5.3 :** L'épreuve olympique dans les tournois autres que les championnats du monde :

*B.5.3.1 :* Voir l'article B.5.2, mais :

- lors des 1/8 de finales éliminatoires, l'organisateur peut attribuer une cible à 1 ou 2 compétiteurs. Ils enregistreront les scores et récolteront les flèches eux-mêmes ;
- lors des 1/4 de finales, il y aura 1 compétiteur par cible. Selon le désir des organisateurs, les matches pourront être tirés simultanément. Dans ce cas, les compétiteurs enregistreront les scores et récolteront les flèches eux-mêmes. S'il n'y a pas suffisamment de décompteurs de temps pour chronométrer chaque match individuellement, le directeur de tir contrôlera tous les matches ensemble ;
- dans toutes les autres épreuves finales individuelles avec tir alterné, chaque archer tirera sur sa propre cible et ne participera, ni à l'enregistrement des scores, ni à la récolte des flèches. Chaque compétiteur désigne son représentant (agent) qui observera l'établissement des scores, marquera les impacts des flèches et retirera les flèches de la cible. Ces flèches seront rendues à l'archer à la fin de chaque volée dès la deuxième volée.

#### **B.5.4 SEQUENCE DE TIR**

*B.5.4.1 :* 40 secondes est le temps alloué au compétiteur pour tirer une flèche lors du tir alterné lors des matches de l'épreuve olympique, pour résoudre une égalité ou pour tirer des flèches à rattraper.

*B.5.4.2 :* 1 minute est le temps alloué à une équipe pour tirer 3 flèches (1 par archer) pour résoudre une égalité lors du tir par équipes.

*B.5.4.3 :* 2 minutes est le temps alloué à l'archer pour tirer une volée de 3 flèches.

*B.5.4.4 :* 3 minutes est le temps alloué à une équipe pour tirer 9 flèches lors de l'épreuve par équipes.

*B.5.4.5 :* 4 minutes est le temps alloué à l'archer pour tirer une volée de 6 flèches.

*B.5.4.6 :* La période de tir peut être allongée lors de circonstances exceptionnelles (voir articles B.4.6.6 et suivants et l'article B.7.2.6).

*B.5.4.7 :* Des signaux sonores et visuels indiquent le début et la fin du temps limite.

*B.5.4.7.1 :* Un signal visuel doit être donné quand il ne reste que 30 secondes dans la séquence de tir, sauf lors des épreuves finales de l'épreuve olympique avec tir alterné.

*B.5.4.7.2 :* Des signaux visuels doivent être placés de part et d'autre du terrain et, si nécessaire, dans la zone de séparation entre les hommes et les dames. Ces signaux seront disposés de manière à ce que les gauchers, comme les droitiers puissent les voir. Ils doivent faire face à la ligne de tir à une distance inférieure à 30m et doivent être visibles par tous les archers en position de tir.

*B.5.4.7.3 :* Lorsque le tir est contrôlé par des panneaux, 2 panneaux doivent absolument être placés dans la zone de séparation entre les hommes et les dames, de manière à ce que tous les archers puissent voir, en même temps, la même face du panneau (entièrement jaune ou rayée jaune et noir). La face rayée jaune et noir montrée aux compétiteurs signifie qu'il ne reste plus que 30 secondes de tir avant la fin de la séquence. La face jaune est montrée à tout autre instant de la séquence de tir.

*B.5.4.7.4 :* Quand le tir est contrôlé par des feux (sauf lors des épreuves finales), l'ordre est le suivant :

- **ROUGE :** Le directeur des tirs donnera 2 signaux sonores afin que les archers désignés (A, B, C ou AB, CD comme prévu) viennent occuper la ligne de tir ensemble (sauf lors des épreuves olympiques par équipes).



- **VERT** : 20 secondes plus tard (10 secondes lors des matches), quand la couleur devient verte, le directeur des tirs donne 1 signal sonore afin d'autoriser le début des tirs.
- **JAUNE** : Ce signal signifie qu'il ne reste plus que 30 secondes avant la fin de la séquence de tir.
- **ROUGE** : Ce signal signifie que la séquence de tir est terminée (voir l'article B.5.4.) et 2 signaux sonores doivent retentir, indiquant la fin du tir, même si toutes les flèches de la volée n'ont pas été tirées. Les compétiteurs, qui sont encore sur la ligne de tir, doivent regagner leur position derrière la ligne d'attente. Les compétiteurs suivants peuvent occuper la ligne de tir et attendre que le feu passe au vert pour débiter leur séquence. La procédure sera répétée jusqu'à ce que tous les compétiteurs aient tiré.

Quand on doit tirer 6 flèches en deux volées de 3, la procédure est répétée avant d'aller marquer les points aux cibles.

Lorsque le feu rouge s'allume après une volée de 3, de 6 (ou deux volées de 3 flèches) ou 9 flèches (3 x 3 flèches de l'épreuve par équipes), selon les distances ou l'épreuve, 3 signaux sonores retentissent afin que les archers puissent commencer à enregistrer les scores.

*B.5.4.7.5* : Dès que la ligne de tir est laissée libre parce que tous les compétiteurs ont terminé de tirer leurs flèches avant la fin de la séquence, le signal approprié sera donné immédiatement.

**B.5.5** : Aucun compétiteur ne pourra occuper la ligne de tir tant que le signal approprié n'aura pas été donné.

*B.5.5.1* : 20 secondes, signalées par 2 signaux sonores, sont allouées aux archers pour quitter la ligne de tir et permettre aux concurrents suivants de gagner celle-ci au début de chaque volée, comme prévu au paragraphe B.5.4. Quand les feux sont utilisés, aucun compétiteur ne peut occuper la ligne de tir avant que le signal approprié ne soit donné.

*B.5.5.2* : Dans le cas d'un match individuel avec tir alterné, les deux archers se positionnent sur la ligne de tir (2 signaux sonores). Après 10 secondes, 1 signal sonore donnera le début de la séquence de 40 secondes pour le premier archer. Après le tir d'une flèche et l'affichage du score, 1 signal sonore donnera le début de la séquence de 40 secondes pour le deuxième archer. Les archers continueront alternativement jusqu'à ce que chacun ait tiré ses 3 flèches. Cette procédure est obligatoire dans l'épreuve finale des championnats du monde.

**B.5.6** : Si le tir est suspendu par le directeur des tirs pour une raison valable, le temps disponible sera réajusté :

*B.5.6.1* : 40 secondes par flèche seront accordées, sauf lors de l'épreuve olympique par équipes.

*B.5.6.2* : Dans l'épreuve olympique par équipes des championnats du monde, le décompte de temps sera réajusté en ajoutant 5 secondes au temps restant, au cas où une urgence arrêterait le tir durant plus de 5 secondes. Le tir reprendra depuis la ligne de tir.

*B.5.6.3* : Dans l'épreuve olympique par équipes des autres tournois, 20 secondes par flèche seront accordées. Le tir reprendra depuis la ligne de tir.

## **B.6 L'ETABLISSEMENT DES SCORES**

**B.6.1** : Il doit y avoir suffisamment de marqueurs afin d'assurer qu'il y ait un marqueur pour chaque cible.

*B.6.1.1* : Ces marqueurs peuvent être des compétiteurs quand il y a plus d'un compétiteur par cible. Un marqueur doit être désigné à chaque cible

**Note** : quand les compétiteurs sont marqueurs, la double marque est obligatoire.

