

B.5.1.6 : Lorsque des blasons triples sont utilisés, chaque compétiteur tire ses flèches dans n'importe quel ordre, mais 1 flèche dans chaque centre.

B.5.1.7 : L'ordre de tir peut être modifié temporairement pour le changement d'une corde ou toute autre modification essentielle de l'équipement ou pour un problème médical mineur. Si, cependant, de tels problèmes importants surviennent quand le compétiteur est sur la ligne de tir, il peut se retirer en arrière de la ligne de tir et appeler un juge en utilisant le drapeau ou tout autre système. Les juges, ayant vérifié le bien fondé de l'appel, s'arrangeront avec le directeur des tirs pour que le compétiteur tire les flèches manquantes de cette volée avant que le signal de montée aux cibles ne soit donné. Une annonce sera faite par la sonorisation. Cette possibilité ne peut pas s'appliquer lors des phases éliminatoires ou finales.

B.5.2 : Au championnat du monde :

B.5.2.1 : **Epreuve de qualification** : avec 4 archers par cible, deux tirent en même temps sur leur propre blason triple vertical. Ils tirent par volées de 3 flèches.

B.5.2.2 : Lors des épreuves de matches :

- **Epreuves éliminatoires** : 2 archers par cible tirent en même temps sur leur propre blason triple vertical.
- **Epreuves finales** : chaque archer tire sur sa propre cible sur un blason triple vertical en tir alterné.

Lors des épreuves éliminatoires et finales, la position gauche/droite du compétiteur est déterminée par le tableau des matches. L'organisateur a le choix du tableau à utiliser. Durant la première série de matches, le compétiteur placé sur la ligne supérieure de chaque paire du tableau tirera depuis le côté gauche. L'attribution des cibles pour le match relève de l'organisateur.

Lors des matches en tir alterné, l'archer (l'équipe), ayant la meilleure place de 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.

B.5.2.3 : Epreuve par équipes en salle :

- les 2 équipes commencent chaque volée de leur match avec les 3 archers derrière la ligne de 1 m. Dès que le directeur des tirs démarre le match et le décompte du temps de tir, le premier archer peut franchir la ligne de 1 m ;
- lors des épreuves éliminatoires et finales, la position gauche/droite des équipes est déterminée par le tableau des matches. L'organisateur a le choix du tableau à utiliser. Durant la première série de matches, l'équipe placée sur la ligne supérieure de chaque paire du tableau tirera depuis le côté gauche. L'attribution des cibles pour le match relève de l'organisateur ;
- il y aura 2 colonnes de 3 blasons triples verticaux, un spot pour chacune des 6 flèches de l'équipe. Chaque membre de l'équipe tirera 1 flèche sur le spot de son choix ;
- les 3 athlètes d'une équipe peuvent tirer 2 flèches chacun dans l'ordre de leur choix ;
- un seul compétiteur peut se trouver sur la ligne de tir, les deux autres doivent se trouver derrière la ligne de 1 m. A aucun moment, il ne peut y avoir plus d'1 archer sur la ligne de tir ;
- les compétiteurs en fauteuil roulant peuvent rester sur la ligne de tir durant tout le temps du match. 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 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.
- Lorsqu'on utilise le tir alterné lors du tir par équipes, la rotation entre les archers se fait obligatoirement après le tir de chaque flèche jusqu'à ce que les trois archers aient tiré 2 flèches (*Application au 01/01/2007 approuvé par le Conseil de la FITA le 20/08/2006*).

B.5.3 SEQUENCE DE TIR

B.5.3.1 : 40 secondes est le temps alloué au compétiteur pour tirer 1 flèche :

- supprimé
- pour résoudre une égalité (tir individuel) ;
- pour tirer des flèches à rattraper.



B.5.3.1.1 : 30 secondes est le temps accordé au compétiteur pour tirer 1 flèche lors des matches en tir alterné.

B.5.3.3 : 2 minutes est le temps alloué à l'archer pour tirer 1 volée de 3 flèches.

B.5.3.4 : 2 minutes est le temps alloué à l'équipe pour tirer 6 flèches (2 par archer) lors des matches.

B.5.3.5 : La période de tir ne peut, en aucun cas, être allongée.

B.5.3.6 : Des signaux visuels et sonores indiquent le début et la fin du tir.

B.5.3.6.1 : Un signal visuel doit être donné quand il ne reste plus que 30 secondes de tir, sauf lors des épreuves finales lorsque les archers tirent en alterné.

B.5.3.6.2 : Des signaux visuels doivent être placés de part et d'autre du terrain de tir et, si nécessaire, dans la zone de séparation entre hommes et 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 et doivent être visibles de tous les archers en position de tir.

B.5.3.6.3 : 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.5.3.6.4 : 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 (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 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.

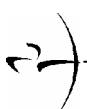
Lorsque le feu rouge s'allume après une volée de 3 ou 6 flèches (3 x 2 flèches de l'épreuve par équipes), selon l'épreuve, 3 signaux sonores retentissent afin que les archers puissent commencer à enregistrer les scores.

B.5.3.6.5 : 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.5.4 : Aucun compétiteur n'occupera la ligne de tir tant que le signal approprié ne sera pas donné.

B.5.4.1 : 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. Cela sera indiqué par 2 signaux sonores et le feu rouge.

B.5.4.2 : Dans le cas de matches multiples en tir alterné (épreuves finales), chaque match sera chronométré séparément. Les deux compétiteurs de chaque match se positionnent sur la ligne de tir (deux signaux sonores). Après 10 secondes, 1 signal sonore donnera le début de la séquence de 30 secondes pour le premier archer et l'arbitre désigné fera démarrer le chronomètre.



B.6.2.7.3 : Passant complètement à travers une cible, est comptée en fonction du trou laissé dans le blason, pour autant que tous les impacts aient été cochés et qu'un trou non coché puisse être identifié.

B.6.2.7.4 : Ayant embouti une autre flèche dans l'encoche et restant fixée dans celle-ci, prend la valeur de la flèche emboutie.

B.6.2.7.5 : En frappant une autre puis, après déviation, se plantant en cible, a la valeur de son propre impact.

B.6.2.7.6 : En frappant une autre et rebondissant hors du blason (zones marquantes), aura la valeur de la flèche percutée, pour autant qu'on puisse déterminer la flèche endommagée.

B.6.2.7.7 : Touchant un autre blason que celui que l'archer s'est vu désigner, sera considérée comme faisant partie de cette volée et enregistrée comme manquée (M).

B.6.2.7.8 : Touchant le blason en dehors des zones marquantes, comptera comme un tir manqué (M).

B.6.2.8 : Sur le sol, dans le couloir de tir ou derrière la cible, qui a été revendiquée comme un rebond (refus) ou un passage à travers, doit, de l'avis des arbitres, avoir touché la cible. Si plus d'un trou non coché sont trouvés dans le blason, après un rebond ou un passage à travers, la valeur du trou au score le plus bas (dans les zones marquantes) sera attribué au concurrent.

B.6.2.9 : Une flèche rebondissant, passant à travers la cible ou y restant pendue n'arrête pas la compétition lors de l'épreuve de matches en salle.

B.6.2.10 : Un tir manqué doit être noté par un M (miss, manqué) sur la feuille de marque.

B.6.3 : Le directeur des tirs doit s'assurer, après l'établissement des scores, qu'aucune flèche ne reste dans les cibles avant de donner le signal de reprise des tirs.

B.6.3.1 : Si cela se produit, le tir ne doit pas être interrompu. L'archer peut tirer avec d'autres flèches ou tirer "les flèches oubliées" quand le tir à cette distance est terminé. Dans ces circonstances, un arbitre participe à l'enregistrement des points, en s'assurant que "les flèches oubliées" sont bien comptées sur la feuille de score de l'archer, avant qu'aucune flèche ne soit retirée de la cible.

B.6.3.2 : Si un archer oublie ses flèches, par exemple sur le sol près de la cible, il peut en utiliser d'autres, à condition qu'il avertisse un arbitre avant de tirer.

B.6.4 : Les feuilles de score doivent être signées par le marqueur et par le tireur, de manière à prouver leur accord sur la valeur de chaque flèche. Si le marqueur participe au tir, il doit faire signer sa feuille de marque par un archer ayant tiré sur la même cible. Lors des épreuves éliminatoires, les feuilles de marque seront signées par les deux athlètes du match, montrant ainsi que tous deux sont d'accord avec la valeur de chaque flèche, la somme totale, le nombre de 10, de 9 et le résultat du match.

B.6.4.1 : Lors des phases éliminatoires, les feuilles de marque doivent être signées par les 2 compétiteurs, établissant ainsi que les 2 archers sont d'accord sur la valeur de chaque flèche, le score total, le nombre de X et le résultat du match (***Application au 01/01/2007***).

B.6.5 : Dans l'éventualité d'une égalité dans les scores totaux, le départage se fera de la manière suivante :

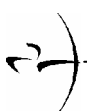
B.6.5.1 : Dans toutes les épreuves, sauf pour les égalités décrites plus loin en B.6.5.2 :

- **Individuels et équipes**

- plus grand nombre de 10 ;

- plus grand nombre de 9 ;

- si l'égalité subsiste, les compétiteurs sont déclarés ex-aequo. Mais pour des raisons de classement (par exemple la position dans le tableau des matches de l'épreuve éliminatoire), un tirage au sort décidera de la place.



B.6.5.2 : Le départage des égalités, pour entrer dans les épreuves éliminatoires, pour la progression d'une étape de la compétition vers la suivante ou pour l'attribution de médailles, doit se faire, après les matches de cette étape, par des tirs de barrage (sans prendre en considération le nombre de 10 ou de 9).

B.6.5.2.1 :

- **Individuels**

- un tir de barrage d'une flèche, le plus haut score gagne (maximum 3 barrages) ;
- si l'égalité subsiste après le 3^{ème} barrage, la flèche la plus près du centre donne la victoire ;
- si l'égalité subsiste encore, on répète le barrage avec la flèche la plus près du centre jusqu'à résolution de l'égalité.

B.6.5.2.2 :

- **Equipes**

- un tir de barrage d'une volée de 3 flèches (1 par archer), le plus haut total de points gagne (maximum 3 barrages) ;
- si l'égalité subsiste, l'équipe ayant la flèche la plus près du centre sera déclarée gagnante ;
- si l'égalité subsiste, l'équipe, dont la deuxième ou la troisième flèche (si nécessaire) est la plus près du centre, sera déclarée gagnante ;
- si nécessaire, il sera à nouveau tiré un barrage de 3 flèches (1 par archer) au plus haut total de points, suivi de l'évaluation la plus près du centre, jusqu'à ce que l'égalité soit résolue ;
- la durée de la séquence de tir accordée, pour résoudre une égalité entre deux équipes, sera de 1 minute.

B.6.5.2.3 : Pour tous les tirs de barrage, la zone de scores centrale des blasons triples devra être utilisée.

B.6.5.2.4 : Tant que les informations officielles au sujet des tirs de barrage n'ont pas été annoncées, les compétiteurs doivent rester sur le terrain de compétition. Les compétiteurs, qui ne sont pas présents lorsqu'ils sont appelés pour un tir de barrage, seront considérés comme perdants du match.

B.6.5.3 : La résolution des égalités pour l'accession à la phase éliminatoire dépend du type de blason utilisé. La procédure du tir de barrage sera la suivante :

B.6.5.3.1 : Pour les individuels, le tir de barrage doit se faire sur le même blason (A, B, C, D) et sur le même type de blason (40cm, trispot de 40cm vertical, trispot de 40cm triangulaire, 60cm) sur lequel les compétiteurs à égalité ont tiré la phase de qualification.

Si des trispots verticaux sont utilisés, le compétiteur doit tirer dans le spot du milieu de la colonne.

Si des trispots triangulaires sont utilisés, le compétiteur doit tirer dans le spot du haut.

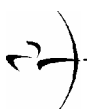
Si cela n'est pas possible, une ou plusieurs buttes de tir seront placées avec un maximum de deux blasons chacune, pour un maximum de deux compétiteurs par butte de tir.

B.6.5.3.2 : Pour le tir de barrage des équipes, il y aura une butte de tir par équipe.

Quand on utilise les trispots triangulaires, l'équipe disposera d'un blason dont les centres du bas seront à 130cm au-dessus du sol. Chaque équipier tirera dans un des spots du blason.

Quand on utilise des trispots verticaux, il y aura trois colonnes et chaque équipier tirera sur le spot du centre de chaque colonne.

B.6.6 : Le classement, lors des tournois autres que les championnats du monde, suivra la procédure ci-dessus. Toutefois, les archers éliminés durant l'épreuve olympique avec des scores ex aequo, seront classés de manière égale et auront le même classement (sans prendre en considération le nombre de flèches en cible, le nombre de 10 et de 9).



B.9.2.5: Contrôler l'établissement des scores.

B.9.2.6: Vérifier les scores lors des épreuves éliminatoires et finales.

B.9.2.7: Discuter avec le directeur des tirs des problèmes qui surviennent concernant le tir.

B.9.2.8: Régler les différents et appels qui peuvent survenir.

B.9.2.9: En accord avec le directeur des tirs, interrompre le tir, si cela est nécessaire, à cause des conditions climatiques, pannes de courant, accident sérieux ou d'une cause du même type. Mais il doit veiller à ce que le programme prévu pour la journée arrive si possible à son terme.

B.9.2.10: Prendre en considération les plaintes et les demandes des capitaines d'équipes et prendre les décisions s'y rapportant. La décision collective est prise à la majorité simple des votes. En cas d'égalité, la voix du chef arbitre est prépondérante.

B.9.2.11: Les questions concernant le déroulement des tirs et le comportement d'un concurrent doivent être déposées auprès des arbitres sans délai et en tout cas avant la remise des récompenses. La décision des arbitres ou du jury d'appel, selon le cas, est définitive.

B.9.2.12: Les compétiteurs et les officiels doivent se conformer aux règlements de la FITA ainsi qu'aux décisions et directives que les arbitres estiment nécessaire de prendre. Un archer, coupable d'avoir transgressé sciemment une règle ou un règlement, peut être interdit de participation et être disqualifié, perdant de ce fait toute position qu'il aurait pu obtenir.

B.10 RECLAMATIONS - LITIGES

B.10.1: Lors du tir sur cibles en salle, les archers doivent se référer à un arbitre pour résoudre toute question se rapportant à la valeur d'une flèche, ceci avant que les flèches aient été touchées et retirées de la cible.

B.10.1.1: **Supprimé.**

B.10.1.2: Une erreur sur la feuille de marque peut être corrigée avant que les flèches ne soient enlevées de la cible à condition que tous les archers de cette cible soient d'accord. La correction doit être attestée et signée par tous les athlètes de la cible. Tout autre litige concernant l'enregistrement des scores doit être résolu par un juge.

B.10.1.3: Si un blason est trop abîmé, ou s'ils ont à se plaindre de l'équipement du terrain, les archers ou les capitaines d'équipes peuvent demander aux arbitres de faire remplacer ou de remédier aux défauts constatés.

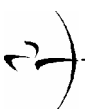
B.10.1.4: Les problèmes concernant le déroulement du tir ou le comportement d'un compétiteur doivent être déposés avant la prochaine phase de la compétition.

B.10.1.5: Les requêtes concernant les résultats publiés chaque jour doivent être déposées auprès des arbitres sans délai, en tout cas à temps pour que les corrections éventuelles soient possibles avant la remise des prix.

B.11 APPEL

B.11.1: Si un concurrent n'est pas d'accord avec les décisions des arbitres, il peut, sauf dans le cas de l'article B.10.1 ci-dessus, faire appel au jury d'appel, selon la procédure indiquée au chapitre I - Règlements Généraux - B.5 avant le début de la prochaine phase de la compétition. Les prix et les trophées, qui sont l'objet d'un litige, ne peuvent pas être remis avant que le jury d'appel n'ait pris une décision.

L'appel écrit doit se faire dans les 15 minutes avant la fin de l'épreuve.



B.12 LES ANNEXES

SOMMAIRE DES ANNEXES

ANNEXE 1 :

Tableau des matches/Grille de répartition (Règlement français et règlement international)

- finales individuelles
- finales par équipe

ANNEXE 2 : LES FEUILLES DE MARQUE

Epreuves de qualification 2x18m ou 2x25m

Epreuves éliminatoires

Epreuves finales

Equipes

ANNEXE 3 : POSITIONS DES BLASONS

Blasons **trispots verticaux** de 40cm à 18m :

- Epreuve individuelle : 2 archers par cible
- Epreuve par équipes : 1 équipe par cible (3 archers – 2 flèches par archer)

Blasons **trispots verticaux** de 40 cm à 18m :

- 3 Archers par cible – Epreuve individuelle et tirs de barrage par équipes

Blasons **trispots verticaux** de 40 cm à 18m : 4 archers par cible

Blasons **trispots triangulaires** de 40cm à 18m : 4 archers par cible

Blasons **traditionnels** de 40cm à 18m : 4 archers par cible

Blasons **trispots verticaux de 60cm** à 18 et/ou 25m

