

*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 compétitions où il n'y a pas de marqueurs officiels et lorsque les athlètes procèdent eux-mêmes à l'enregistrement des scores, la signature de la feuille de marque prouve que les compétiteurs sont d'accord sur le total général (identique sur les deux feuilles de marque), le nombre de 10 et le nombre de 9. S'il y a une différence de total, le score le plus bas sera pris en compte.

***Ce dernier point n'est pas applicable en France*** : Les organisateurs ne sont pas obligés d'accepter ou d'enregistrer les feuilles de marque qui leur sont soumises sans signature, total, nombre de 10 et nombre de 9  
*(Application au 01/04/2008 - Conseil de la FITA de juillet 2007).*



*B.6.4.1.1*: Lors des phases éliminatoires, les feuilles de marque doivent être signées par les deux compétiteurs du match, prouvant ainsi qu'ils sont d'accord avec la valeur de chaque flèche, le total général, le nombre de 10, de 9 et le résultat du match.

Le marqueur et les archers ont la responsabilité du remplissage correct de la feuille de marque (les 10, les 9, les totaux, les signatures). Une quelconque information manquant sur la feuille de marque sera considérée comme n'existant pas (0) pour les classements. *(Application au 01/04/2008 - Conseil de la FITA de juillet 2007).*

*B.6.4.1.2*: Pour toutes les épreuves éliminatoires et finales, les feuilles de marque doivent être signées par les deux compétiteurs du match, prouvant ainsi que les deux compétiteurs ou leurs agents sont d'accord sur la valeur de chaque flèche, le total général, le nombre de 10, de 9 et le résultat du match. *(Application au 01/04/2008 - Conseil de la FITA de juillet 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-æquo. 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<sup>ème</sup> 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.6.7** : A la fin du tournoi, le comité d'organisation doit fournir les résultats complets à tous les participants : compétiteurs, capitaines d'équipes, membres du Conseil de la FITA et du Congrès présents, arbitres et directeurs de tir.

## **B.7 LE CONTROLE DES TIRS ET LA SECURITE**

**B.7.1** : Le Comité des Juges de la FITA doit désigner un directeur des tirs

*B.7.1.1* : qui, dans la mesure du possible sera un juge. Il ne participe pas au tir.

Note : En France, l'organisateur de la compétition désigne le directeur des tirs. Lors des compétitions nationales, le directeur des tirs ou son adjoint, doit être un arbitre.

*B.7.1.2* : Des assistants peuvent être désignés, si nécessaire, pour aider le directeur des tirs dans son travail.

**B.7.2** : Le directeur des tirs prendra et renforcera les mesures de sécurité qu'il juge nécessaire. Son travail consiste en :

*B.7.2.1* : Contrôler le tir, régler la durée de chaque volée et l'ordre dans lequel les archers vont occuper la ligne de tir.

*B.7.2.2* : Contrôler l'usage de la sonorisation et les activités des photographes, de manière à ce que les compétiteurs ne soient pas dérangés.

*B.7.2.3* : S'assurer que les spectateurs restent bien en arrière des barrières qui entourent la zone de tir. Des assistants peuvent être désignés par l'organisateur pour aider le directeur des tirs.

*B.7.2.4* : En cas d'urgence, une série d'au moins 5 signaux sonores doit être donnée pour la suspension de tous les tirs. Si le tir est suspendu durant une volée, qu'elle qu'en soit la raison, un seul signal sonore doit en signaler la reprise.

*B.7.2.5* : Si un archer arrive après le début du tir, il perd les flèches qui ont été déjà tirées par les autres, sauf si le directeur des tirs estime qu'il a été retardé par des circonstances indépendantes de sa volonté. Dans ce cas, à la fin du tir de la distance, il pourra tirer les flèches manquantes, mais pas plus de 12. Ceci n'est pas autorisé pendant les épreuves éliminatoires et finales.

*B.7.3* : Les archers ne peuvent pas armer leur arc, avec ou sans flèche, tant qu'ils ne sont pas sur la ligne de tir. Dans l'épreuve par équipes, ils ne peuvent sortir la flèche du carquois que lorsqu'ils sont en position de tir. Si un archer est sur la ligne de tir avec une flèche sur l'arc, il doit se tourner vers les cibles en s'assurant qu'il n'y a personne devant ou derrière.

*B.7.3.1* : Si un archer, armant son arc avec une flèche avant le signal de début du tir ou durant les pauses entre les distances, lâche une flèche intentionnellement ou non, cette flèche doit compter pour la volée suivante.

*B.7.3.2* : Le marqueur doit consigner le fait sur la feuille de marque de l'archer : il doit enregistrer les valeurs de toutes les flèches de la volée (3 ou 6 selon le cas) et doit retirer la valeur la plus élevée. Ceci doit être signé par un arbitre et le tireur.

**B.7.4** : Quand le tir est en cours, seuls les archers dont c'est le tour de tirer peuvent se trouver sur la ligne de tir.

*B.7.4.1* : Tous les autres, avec leur équipement, doivent rester en arrière de la ligne d'attente. Quand un archer a fini de tirer, il doit immédiatement se retirer derrière la ligne d'attente. Il peut laisser sa longue vue sur la ligne de tir, entre les volées, pour autant qu'elle ne constitue pas un obstacle pour un autre compétiteur.

*B.7.4.2* : Dans l'épreuve de matches par équipes, un seul compétiteur pourra se trouver sur la ligne de tir, les autres équipiers se trouveront en attente derrière la ligne de 1 m, jusqu'à ce que l'archer soit revenu lui-même en arrière de la ligne de 1 m.

**B.7.5** : Un archer ne peut pas toucher à l'équipement d'un autre, sauf si celui-ci le permet. Des infractions sérieuses peuvent conduire à des sanctions.

**B.7.6** : Il n'est pas permis de fumer dans et devant la zone des compétiteurs.

**B.7.7** : Lorsqu'il arme son arc, l'archer ne doit pas adopter une technique qui, de l'avis des arbitres, pourrait, en cas de lâcher accidentel ou involontaire, faire passer la flèche au-delà de la zone de sécurité ou de n'importe quel dispositif de sécurité (zone de dépassement, filet de protection, parois, mur, etc...). Si le compétiteur persiste à vouloir utiliser cette technique, il sera immédiatement invité, par le président des arbitres et / ou le directeur des tirs, à arrêter le tir et à quitter le terrain de compétition.

## **B.8 LES CONSEQUENCES DU NON-RESPECT DES REGLES**

### **B.8.1 ELIGIBILITE - DISQUALIFICATION**

*B.8.1.1* : Les compétiteurs ne sont pas autorisés à participer à des événements de la FITA s'ils ne remplissent pas les exigences établies par le chapitre 2 des règlements de la FITA.

*B.8.1.2* : Un compétiteur, coupable d'enfreindre une ou plusieurs règles, sera éliminé de la compétition et perdra toutes les positions qu'il avait gagnées

*B.8.1.3* : Un compétiteur n'est pas autorisé à participer aux championnats FITA si son Association Membre ne remplit pas les exigences établies.

*B.8.1.4* : Un compétiteur, qui participe dans une catégorie sans pour autant remplir les exigences liées à celle-ci, sera éliminé de la compétition et perdra toutes les positions qu'il a gagnées.

*B.8.1.5* : Un compétiteur, coupable de dopage, sera sujet aux sanctions suivantes :

- ✓ sans considérer la sanction imposée par l'Association Membre concernée, la FITA annulera les résultats réalisés lors de la compétition et tous les prix ou médailles remportés devront être retournés au bureau de la FITA ;
- ✓ si le compétiteur a tiré dans une équipe, le résultat de l'équipe sera annulé ;

- ✓ de plus, des sanctions seront appliquées : voir article 12 de l'annexe 4 du livre 1 de la FITA ;
- ✓ un compétiteur suspendu pour dopage ne peut participer à aucun événement organisé par la FITA ou une Association Membre tant que sa suspension n'est pas terminée.

*B.8.1.6* : Tout compétiteur, qui s'avère avoir utilisé un équipement non conforme aux règles de la FITA, verra ses résultats annulés.

*B.8.1.7* : Un compétiteur ou une équipe qui persiste à tirer plus de flèches qu'il n'est autorisé par volée, sera disqualifié.

*B.8.1.8* : Un archer, coupable d'avoir transgressé sciemment une règle ou un règlement, peut être éliminé de la compétition, perdant de ce fait toute position qu'il aurait pu obtenir.

*B.8.1.9* : idem à B.7.7.

### **B.8.2 PERTE DE LA VALEUR DES FLECHES**

*B.8.2.1* : Si un archer arrive après le début des tirs, il perd les flèches qui ont déjà été tirées par les autres, sauf si le directeur des tirs estime qu'il a été retardé par des circonstances indépendantes de sa volonté (voir B.7.2.5).

*B.8.2.2* : Un compétiteur qui n'est pas en mesure de réparer son équipement défectueux en moins de 15 minutes sera uniquement autorisé à rattraper le nombre de flèches pouvant être tirées en 15 minutes et en suivant l'ordre de tir standard pour les flèches à rattraper. Il perdra toutes les autres flèches qu'il n'aura pas pu tirer.

*B.8.2.3* : Une flèche, tirée avant ou après le signal de contrôle du temps ou hors de la séquence, sera considérée comme faisant partie de la volée et entraînera la perte de la valeur de la flèche ayant le plus haut score de cette volée qui sera marquée comme une flèche manquée (M). Cette infraction sera signalée par un arbitre levant un carton rouge.

*B.8.2.4* : Une flèche, tirée sur le terrain de compétition après que le directeur des tirs ait officiellement clôturé la séance d'entraînement sur ce terrain et que les flèches aient retiré des cibles, ou pendant les pauses entre les distances ou les épreuves, sera considérée comme faisant partie de la prochaine volée et entraînera la perte de la valeur de la flèche ayant le plus haut score de cette volée.

*B.8.2.5* : Dans l'épreuve des matches en salle 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 période, 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 marquée comme une flèche manquée (M).

Lors du tir alterné, si un membre de l'équipe tire plus que le nombre de flèches demandé avant de revenir en arrière de la ligne de 1m, l'équipe perdra la valeur de la flèche la plus élevée de cette volée. L'infraction est notifiée par l'arbitre qui brandit le carton rouge. *(Application au 01/04/2008 - Conseil de la FITA de juillet 2007).*

*B.8.2.6* : Si plus de 3 flèches appartenant au même archer ou plus de 6 flèches pour une même équipe, se trouvent dans la cible ou sur le sol dans les couloirs de tir, seules les 3 ou 6 flèches les plus mauvaises seront comptabilisées.

*B.8.2.7* : Lors des matches par équipes, si un membre de l'équipe tire plus de 2 flèches, la règle suivante s'applique :

Si un compétiteur se trompe sur le nombre de flèches à tirer dans une volée de 6 flèches, le nombre de flèches tirées en trop fera partie intégrante de la volée. La flèche tirée en trop comptera pour un tir manqué (M). Si le nombre total de flèches tirées lors d'une volée est supérieur à 6 flèches, l'article B.8.2.6 s'applique.

*B.8.2.8* : Lorsque les blasons triples sont utilisés et qu'il y a plus d'une flèche qui est tirée dans la même zone de scores, les deux (ou toutes) flèches comptent comme faisant partie de cette volée, mais seule la flèche ayant la valeur la plus basse sera comptabilisée.

*B.8.2.9* : Une flèche, ne touchant pas une zone de score ou touchant un autre blason que celui que l'archer s'est vu désigner, sera considérée comme faisant partie de cette volée et sera marquée comme flèche manquée.

### **B.8.3 SANCTIONS EN TERMES DE TEMPS LORS DES EPREUVES PAR EQUIPES**

*B.8.3.1* : Si un membre de l'équipe franchit la ligne de 1m trop tôt, l'arbitre montrera le carton jaune (ou enclenchera la lumière jaune en face de la ligne de tir) pour indiquer que le compétiteur doit revenir en arrière de la ligne de 1m pour recommencer à nouveau ou être remplacé par un autre archer ayant des flèches à tirer.

*B.8.3.2* : Si l'équipe ne respecte pas le carton (lumière) jaune et que le compétiteur tire sa flèche, l'équipe perdra la valeur de la flèche ayant le plus haut score de cette volée.

*B.8.3.3* : La même procédure sera appliquée si un membre de l'équipe sort une flèche du carquois avant d'être sur la ligne de tir.

### **B.8.4 AVERTISSEMENTS**

Les compétiteurs, qui ont été avertis à plusieurs reprises et qui continuent à enfreindre les règles suivantes de la FITA ou qui ne se plient pas aux décisions et directives des arbitres (contre lesquelles il est possible de faire appel), seront traités selon l'article B.8.1.8.

*B.8.4.1* : Il n'est pas permis de fumer dans et devant la zone des archers.

*B.8.4.2* : Aucun archer ne peut toucher l'équipement d'un autre, sauf autorisation de ce dernier.

*B.8.4.3* : Aucun archer ne peut armer son arc, avec ou sans flèche, sauf quand il est sur la ligne de tir.

*B.8.4.4* : Quand le tir est en cours, seuls les archers, dont c'est le tour de tirer, peuvent se trouver sur la ligne de tir.

*B.8.4.5* : Un archer ne peut pas lever son bras d'arc avant le signal de début du tir.

*B.8.4.6* : Ni les flèches, ni le blason ne peuvent être touchés par quiconque avant que tous les scores n'aient été enregistrés.

*B.8.4.7* : idem à B.7.7.

### **B.9 L'ARBITRAGE**

**B.9.1** : Il doit y avoir au moins 1 arbitre pour 10 cibles, sauf lors des championnats du monde.

#### **B.9.2 LES TACHES DES ARBITRES**

*B.9.2.1* : Contrôler toutes les distances et veiller à la disposition des sites de tir. Vérifier les dimensions des blasons et des cibles. Vérifier que la hauteur des blasons soit correcte par rapport au sol. Lors du tir sur cibles, vérifier que toutes les cibles aient le même angle d'inclinaison.

*B.9.2.2* : Contrôler tout l'équipement du terrain.

*B.9.2.3* : Contrôler tout l'équipement des compétiteurs avant l'épreuve (l'heure doit être indiquée sur le programme) et à tout moment durant la compétition.

*B.9.2.4* : Contrôler le déroulement du tir.