

**A.7.11 DISTANCES POUR L'EPREUVE ELIMINATOIRE : 2X6 CIBLES**

Chaque groupe de 6 cibles comprendra 3 distances inconnues et 3 distances connues.

Nbe Cibles	Blasons	Nbe Blasons	Distances	Distances
			Pas Bleu	Pas Rouge
1	20cm	12	5 - 10m	10 - 15m
1	40cm	4	10 - 20m	15 - 25m
1	60cm	1	15 - 30m	20 - 35m
1	80cm	1	30 - 45m	35 - 55m
1	40cm	4	10 - 20m	15 - 25m
1	60cm	1	15 - 30m	20 - 35m
1	60cm	1	30m	35m
1	80cm	1	45m	55m
1	20cm	12	10m	15m
1	40cm	4	20m	25m
1	60cm	1	40m	45m
1	80cm	1	50m	60m

Selon les possibilités, les pas de tir peuvent être combinés.

**A.7.12 DISTANCES POUR L'EPREUVE FINALE ET 1/4 DE FINALES DE L'EPREUVE PAR EQUIPES**

- 8 (2x4) cibles - distances connues

Nbe Cibles	Blasons	Nbe Blasons	Distances	Distances
			Pas Bleu	Pas Rouge
1	20cm	12	15m	20m
1	40cm	4	25m	30m
1	60cm	2	35m	40m
1	80cm	2	45m	55m
1	20cm	12	10m	15m
1	40cm	4	20m	25m
1	60cm	2	40m	45m
1	80cm	2	50m	60m

Il est permis l'utilisation d'un marquage de type "hit or miss" (tout ou rien) ou de cibles "knock down" (à bascule) lors des épreuves finales. La taille du spot à atteindre devrait de préférence correspondre au jaune des blasons existants, sous réserve de modification, expérience faite.

**A.7.13 :** Les cibles peuvent être mises dans n'importe quel ordre, les 4 dernières seront utilisées lors du match pour la médaille d'or. Selon les possibilités, les pas de tir peuvent être combinés.

**A.7.14 :** Lors de l'épreuve finale, chaque catégorie et chaque division forment des pelotons et partent dans cet ordre :

- ✓ Dames arcs nus ;
- ✓ Hommes arcs nus ;
- ✓ Dames arcs recurve ;
- ✓ Hommes arcs recurve ;
- ✓ Dames arcs compound ;
- ✓ Hommes arcs compound.

**A.7.15** : L'épreuve finale se tire en suivant, les pelotons étant réorganisés après le tir des 4 premières cibles. En cas d'égalité lors des 1/2 finales, le départage se fera à la 4<sup>ème</sup> cible avant de réorganiser les pelotons.

Les organisateurs peuvent prévoir de faire tirer les différentes divisions ou catégories sur des circuits séparés, de manière à accélérer la compétition.

**A.7.16** : Les pelotons partent de la cible 1 du parcours final, aussi rapidement que possible. La cérémonie de remise des récompenses doit avoir lieu quand tous les pelotons sont rentrés et quand les points ont été contrôlés.

Tous les finalistes doivent être présents lors de cette cérémonie. Ils peuvent prendre leur équipement avec eux.

Les organisateurs décideront si les épreuves finales se tirent dans la continuité ou si une pose est prévue entre les demi-finales et les finales. La réorganisation des groupes aura lieu après la quatrième cible.

En cas d'égalité lors des 1/2 finales, le tir de barrage aura lieu sur la quatrième cible avant que la réorganisation des groupes ait eu lieu. Les organisateurs peuvent autoriser les différentes catégories à tirer sur des cibles séparées pour accélérer la compétition.

## **A.8 LES DISTINCTIONS DE LA FITA**

**A.8.1** : Pour l'octroi de ses distinctions, la FITA peut reconnaître un certain nombre de tournois organisés par les Associations Membres, comme spécifié au paragraphe A.9. Les distinctions sont octroyées quand l'archer établit, pour la première fois, un score donnant droit à une distinction lors de l'épreuve concernée.

**A.8.2** : En tir en campagne, il y aura des badges ARROW HEAD (pointe de flèches).

**A.8.3** : Selon les scores suivants pour la division **Arcs Recurve** (*Application au 01/04/2008*):

<b>ARROW HEAD : ARCS RECURVE</b>														
	24 Cibles		28 Cibles		32 Cibles		36 Cibles		40 Cibles		44 Cibles		48 Cibles	
	H	D	H	D	H	D	H	D	H	D	H	D	H	D
<b>Vert</b>	203	193	237	225	271	257	305	290	338	322	372	354	406	386
<b>Brun</b>	231	220	270	257	308	293	347	330	385	367	424	403	462	440
<b>Gris</b>	260	247	303	288	347	329	390	371	433	412	477	453	520	494
<b>Noir</b>	288	275	336	321	384	367	432	413	480	458	528	504	576	550
<b>Blanc</b>	317	302	370	352	423	403	476	453	528	503	581	554	634	604
<b>Argent</b>	338	322	394	376	451	429	507	483	563	537	620	590	676	644
<b>Or</b>	356	339	415	396	475	452	534	509	593	565	633	622	712	678

**A.8.3.1** Selon les scores suivants pour la division **Arcs Nus** (*Application au 01/04/2008*):

<b>ARROW HEAD : ARCS NUS</b>														
	24 Cibles		28 Cibles		32 Cibles		36 Cibles		40 Cibles		44 Cibles		48 Cibles	
	H	D	H	D	H	D	H	D	H	D	H	D	H	D
<b>Vert</b>	197	182	230	212	263	243	296	273	328	303	361	334	394	364
<b>Brun</b>	224	207	261	242	299	276	336	311	373	345	411	380	448	414
<b>Gris</b>	252	233	294	272	336	311	378	350	420	388	462	427	504	466
<b>Noir</b>	279	258	326	301	372	344	419	387	465	430	512	473	558	516
<b>Blanc</b>	307	284	358	331	409	379	461	426	512	473	563	521	614	568
<b>Argent</b>	328	303	383	354	437	404	492	455	547	505	601	556	656	606
<b>Or</b>	345	319	403	372	460	425	518	479	575	532	633	585	690	638

**A.8.4** : Selon les scores suivants pour la division **Arcs Compound** (*Application au 01/04/2008*):

	<b>ARROW HEAD : ARCS COMPOUND</b>													
	<b>24 Cibles</b>		<b>28 Cibles</b>		<b>32 Cibles</b>		<b>36 Cibles</b>		<b>40 Cibles</b>		<b>44 Cibles</b>		<b>48 Cibles</b>	
	<b>H</b>	<b>D</b>	<b>H</b>	<b>D</b>	<b>H</b>	<b>D</b>	<b>H</b>	<b>D</b>	<b>H</b>	<b>D</b>	<b>H</b>	<b>D</b>	<b>H</b>	<b>D</b>
<b>Vert</b>	247	237	288	277	329	316	371	356	412	395	453	435	494	474
<b>Brun</b>	279	268	326	313	372	357	419	402	465	447	512	491	558	536
<b>Gris</b>	312	299	364	349	416	399	468	449	520	498	572	548	624	598
<b>Noir</b>	344	330	401	385	459	440	516	495	573	550	631	605	688	660
<b>Blanc</b>	377	361	440	421	503	481	566	542	628	602	691	662	754	722
<b>Argent</b>	393	376	459	439	524	501	590	564	655	627	721	689	786	752
<b>Or</b>	405	388	473	453	540	517	608	582	675	647	743	711	810	776

**A.8.5** : L'épreuve FITA ARROW HEAD consiste en un nombre de cibles compris entre 24 et 48 et divisible par 4, à savoir 2 épreuves complètes FITA de tir en campagne où les distances sont conformes aux articles A.7.9 et A.7.10. Ces épreuves pourront être tirées soit sur des distances connues et inconnues, soit l'une sur les connues et l'autre sur les inconnues.

**A.8.6** : Si une compétition de deux jours consiste en deux épreuves ARROW HEAD, l'archer pourra gagner deux distinctions Arrow Head.

## **A.9 LES COMPETITIONS POUR LE GAIN D'UNE DISTINCTION FITA**

**A.9.1** : Tir en campagne : les distinctions ARROW HEAD peuvent être gagnées sur le score total obtenu dans une épreuve Arrow Head, comme spécifié aux articles A.8.3, A.8.3.1 et A.8.4.

**A.9.2** : Les distinctions définies au paragraphe A.8 peuvent être gagnées lors de tournois organisés par des Associations Membres et pour lesquels elles ont payé des cotisations établies par le Conseil de la FITA et dont le montant maximum est fixé par le Congrès de la FITA.

## **A.10 LES CONTROLES DE DOPAGE HORS COMPETITION**

**A.10.1** : Des contrôles de dopage, hors compétition, sont réalisés sans préavis durant la période d'entraînement de l'athlète.

**A.10.2** : Des contrôles de dopage hors compétition peuvent être demandés par le Comité Médical de la FITA pour les concurrents d'une Association Membre quelconque de la FITA.

**A.10.3** : Les contrôles de dopage hors compétition sont organisés et conduits conformément aux dispositions énoncées dans le code antidopage du mouvement olympique.

**A.10.4** : Les contrôles de dopage hors compétition ne porteront que sur la présence ou non de stéroïdes anabolisants, d'hormones peptides en relation avec des agents composés et masquants, tels que la probénécide et les diurétiques.

**A.10.5** : Le refus de se soumettre à un contrôle de dopage autorisé hors compétition donne lieu aux mêmes conséquences disciplinaires qu'un résultat positif à l'analyse des stéroïdes anabolisants.

## B. REGLEMENT INTERNATIONAL

### B.1 L'AMENAGEMENT DES TERRAINS

**B.1.1** : Le parcours doit être aménagé de telle manière que les pas de tir et les cibles puissent être atteints sans difficulté excessive, danger ou perte de temps. Les parcours devront être aussi concentrés que possible.

*B.1.1.1* : La distance à pied depuis la zone centrale de rassemblement jusqu'aux cibles les plus éloignées ne devrait pas dépasser 1 km ou 15 minutes de marche normale, pour placer les pelotons ou amener un équipement de rechange.

*B.1.1.2* : Les préparateurs de terrain doivent prévoir des sentiers de sécurité pour les juges, le personnel médical et pour permettre le transport du matériel de rechange pendant que la compétition est en cours.

*B.1.1.3* : Le(s) parcours ne devra(ont) pas être tracé(s) à plus de 1800m d'altitude et la différence maximum de dénivellation, entre le point le plus haut et le point le plus bas du parcours, n'excédera pas 100m.

*B.1.1.4* : Les cibles décrites seront disposées de façon à permettre un maximum de variété ainsi que la meilleure utilisation du terrain. Lors des épreuves finales, 2 buttes de tir seront placées côte à côte pour les cibles de 60 et 80cm : les compétiteurs tireront par rotation.

*B.1.1.5* : A toutes les cibles, un piquet ou une marque pour chaque division, devra être placé de manière à permettre à 2 archers, au moins, de tirer en même temps de n'importe quel côté du piquet.

*B.1.1.6* : Chaque pas de tir sera numéroté du numéro correspondant à la cible. La distance sera inscrite lors de tirs aux distances connues. Les piquets signalant les postes de tir seront de couleurs différentes selon la division :

- ✓ bleu pour la division "arcs nus" ;
- ✓ rouge pour les divisions "arcs recurve" et "arcs compound".

*B.1.1.7* : Les blasons de 40cm seront placés à raison de 4 par butte, en forme de carré. Ils seront au nombre de 12 par cible (4 colonnes verticales de 3 centres de 20cm). Voir **annexe B.13**.

Aux distances connues, 2 cibles de 60cm peuvent être placées par buttes. Le centre des deux blasons doit paraître comme une ligne droite.

*B.1.1.8* : La tolérance dans les mesures du pas de tir à la cible ne pourra pas excéder :

- ✓ + ou - 25cm pour les distances de 15m et moins ;
- ✓ + ou - 1m pour les distances de plus de 15m.

Cependant, les distances données dans les tableaux au chapitre A.7 peuvent être ajustées à + ou - 2m en fonction du terrain, mais la distance exacte sera indiquée au pas de tir.

La mesure des distances doit être prise "en l'air", à approximativement 1,50 à 2m au-dessus du sol. N'importe quel type d'instrument de mesure peut être utilisé, tant qu'il est dans la tolérance.

*B.1.1.9* : Les cibles auront une marge minimum de 5cm autour des zones de scores les plus basses des blasons. Aucun point du blason ne sera à moins de 15cm du sol.

Dans tous les cas, sans prendre en considération le terrain, les cibles seront placées le plus perpendiculairement possible par rapport à la ligne de visée des archers sur le pas de tir, de manière à offrir à la vue le blason en entier.



*B.1.1.10*: Toutes les cibles seront numérotées en ordre ascendant. Les numéros doivent avoir au moins 20cm de hauteur et seront jaunes sur fond noir ou noirs sur fond jaune. Ils seront placés à 5-10m avant les pas de tir de la cible correspondante. Depuis la zone d'attente, on doit voir si quelqu'un se trouve sur le pas de tir.

*B.1.1.11*: Ces numéros serviront également de zone d'attente pour les concurrents qui attendent leur tour de tirer.

*B.1.1.12*: Les blasons ne seront pas placés sur un autre blason plus grand, il n'y aura pas de marques sur les cibles, ni sur le sol, qui pourraient aider à la visée.

*B.1.1.13*: Le cheminement à suivre de cible en cible sera clairement indiqué par des signes placés à intervalles réguliers, de manière à assurer un déplacement rapide et sans danger tout au long du parcours de tir.

*B.1.1.14*: Des barrières doivent être érigées le long du parcours, partout où cela est nécessaire, pour maintenir les spectateurs à distance de sécurité, tout en leur réservant la meilleure vue possible sur la compétition. Seules les personnes dûment accréditées, pourront emprunter le parcours et pénétrer, de ce fait, à l'intérieur des barrières.

*B.1.1.15*: La zone de rassemblement devra comporter :

- ✓ un appareil (système) de communication permettant de contacter le président de la commission des arbitres et le quartier général de l'organisateur ;
- ✓ un abri adéquat pour les officiels des équipes ;
- ✓ un abri séparé pour le jury d'appel et le président de la commission des arbitres ;
- ✓ un abri gardé pour l'équipement des archers et le matériel de rechange ;
- ✓ lors des jours de compétition, des cibles d'entraînement devront être montées pour les concurrents près du point de rassemblement ;
- ✓ des rafraîchissements ;
- ✓ des toilettes.

*B.1.1.16*: Les parcours officiels doivent être terminés et prêts pour l'inspection au moins 16 heures avant le début de l'épreuve. Lors des championnats FITA, ils doivent être prêts le matin de l'avant veille de la compétition, sauf les parcours appelés à être modifiés.

## **B.2 LES EQUIPEMENTS DES SITES DE TIR**

**B.2.1** : Pour les parcours aux distances connues et inconnues, on doit utiliser des blasons FITA pour tir en campagne. Seuls les blasons fabriqués sous licence de la FITA seront autorisés.

Il y a 4 sortes de blasons de différents diamètres : blasons de 80cm – 60cm – 40cm – 20cm

### **B.2.1.1 Description**

Les blasons de tir en campagne seront constitués d'un centre jaune et de 4 zones de scores de même grandeur. Le support de ce blason sera blanc. La zone de score 5 (spot) est jaune pour toutes les divisions. Le 6 est du même jaune. Les deux zones seront séparées par une fine ligne noire de 1mm d'épaisseur maximum. Les zones restantes, de couleur noire, seront séparées par de fines lignes blanches de 1mm d'épaisseur maximum. Chaque ligne de séparation des zones de scores est inscrite dans la zone de score la plus haute. Le centre de la cible sera marqué par une fine croix (+). Voir croquis en **annexe B.13**.

*B.2.1.2*: Il existe 4 dimensions de blasons pour le tir en campagne :

Couleur des zones	Zones de scores	Diamètre du blason et des zones de scores en cm				Tolérances en mm
		20	40	60	80	
Jaune	6	2	4	6	8	1
Jaune	5	4	8	12	16	1
Noir	4	8	16	24	32	1
Noir	3	12	24	36	48	3
Noir	2	16	32	48	64	3
Noir	1	20	40	60	80	3

### **B.3 LES EQUIPEMENTS DES ARCHERS**

Cet article décrit le type d'équipement que les archers sont autorisés à utiliser lorsqu'ils tirent dans des épreuves FITA.

Si un archer doit tirer avec du matériel qui n'a pas été inspecté par les arbitres, il doit montrer ce matériel à un arbitre avant de l'utiliser.

Tout archer utilisant du matériel non conforme aux règles de la FITA peut être disqualifié.

Nous donnerons tout d'abord les règles générales qui s'appliquent à toutes les disciplines de la FITA. Puis viendront les règles spéciales qui ne s'appliquent qu'à certaines disciplines.

#### **B.3.1 LES ARCS**

##### **B.3.1.1** DANS LA DIVISION ARC RECURVE ET ARC NU, SONT AUTORISES

Un arc de n'importe quel type pourvu qu'il réponde aux principes et à la définition de l'arc utilisé dans le tir à l'arc sur cibles, c'est-à-dire : un instrument comprenant une poignée (grip), un fût (sans passage possible de la flèche à l'intérieur du fût), deux branches flexibles aux extrémités desquelles se trouve un embout (poupée) où vient se fixer la corde. L'arc est tendu par une seule corde venant se loger directement dans les deux poupées. Lors de la traction, il est tenu par une main sur la poignée, pendant que les doigts de l'autre main tirent sur la corde, maintiennent la traction et, enfin, lâchent la corde.

*B.3.1.1.1*: Les fûts multicolores et les marques de fabrique localisés sur la face interne de la branche supérieure sont autorisés.

*B.3.1.1.2*: La poignée et la courbure de la poignée ne doivent pas toucher la main ou le poignet du compétiteur.

***Interprétation de la FITA*** : le Comité Technique de la FITA a décidé que **la poignée AXIS des arcs HOYT** n'est pas admise dans les catégories suivantes :

- ✓ arc nu ;
- ✓ arc standard ;
- ✓ Biathlon Archery.

*Elle est admise pour les catégories arcs classiques et arcs à poulies. Cependant, si un archer emploie systématiquement le dos de la poignée comme support de son bras, il utilise un support supplémentaire, ce qui est illégal.*

*Le fabricant a informé que la poignée a été dessinée de façon à ce que la main ou le poignet de l'archer ne touche pas la poignée, dans des conditions normales de tir. Cela a été testé et reconnu par le Comité Technique.*

*Il est illégal d'augmenter artificiellement la taille de cette poignée de façon à ce qu'il y ait un contact entre la main/poing et la poignée.*

*[FITA Information n°5 de Mars 2000].*

*B.4.1.1* : Chaque concurrent peut se placer, qu'il soit debout ou à genoux, approximativement à 1m derrière ou à côté du piquet de tir, compte tenu du terrain. Dans des circonstances exceptionnelles, un juge peut les autoriser à se placer en dehors de la zone déterminée.

*B.4.1.2* : Tous les pas de tir auront un piquet de tir ou une marque et doivent permettre à au moins 2 archers de tirer en même temps.

*B.4.1.3* : Les organisateurs désignent les cibles sur lesquelles les différents pelotons commencent à tirer.

**B.4.2** : Les archers attendant leur tour de tirer doivent se tenir derrière les compétiteurs qui sont en position de tir (au niveau du n° de cible).

*B.4.2.1* : Sauf ceux qui aident le compétiteur au piquet de tir en lui procurant de l'ombre.

**B.4.3** : Aucun archer ne peut se rendre à la cible tant que les autres concurrents du peloton n'ont pas fini de tirer, sauf si un juge l'autorise.

**B.4.4** : Aucune circonstance ne permettra qu'une flèche soit tirée à nouveau.

Une flèche n'est pas considérée comme tirée si :

*B.4.4.1* : L'archer peut la toucher avec son arc sans bouger les pieds de la ligne de tir, pour autant que cette flèche n'ait pas rebondi (refus).

*B.4.4.2* : Le blason ou la cible tombe (bien qu'ayant été fixé à la satisfaction des arbitres). Les arbitres prendront les mesures qu'ils estiment nécessaires et donneront les compensations de temps voulues pour tirer les flèches restantes. Si la cible glisse simplement, les arbitres sont libres d'intervenir ou non.

**B.4.5** : Les archers ne peuvent pas se communiquer les distances du parcours des inconnues pendant la compétition.

### **B.5 L'ORDRE DE TIR ET LE CONTROLE DES TEMPS DE TIR**

**B.5.1** : Les pelotons seront constitués de 4 compétiteurs au maximum, mais jamais moins de 3. Si possible, les pelotons doivent comporter le même nombre de tireurs.

*B.5.1.1* : Si le nombre de participants dépasse la capacité normale du parcours, des pelotons additionnels sont créés et placés sur le parcours le plus convenablement possible.

*B.5.1.2* : Les archers portent des n° d'enregistrement (dossards) qui doivent être entièrement visibles. Ils sont attribués à une cible et dans un ordre de tir selon le tirage au sort. Ensuite, ils sont placés sur la liste de départ de haut en bas.

*B.5.1.3* : Chaque peloton tire selon la rotation suivante :

- ✓ dans un peloton normal de 4 tireurs, les deux premiers sur la liste de départ tireront ensemble comme une paire. Les deux autres formeront une deuxième paire ;
- ✓ celui des deux, qui porte le n° de dossard le plus bas tirera depuis le côté gauche du pas de tir, l'autre du côté droit ;
- ✓ la première paire (avec les n° de départ les plus bas) commencera le tir sur la première cible assignée au peloton ;
- ✓ l'autre paire commencera à tirer sur la cible suivante. Les paires alterneront l'ordre de tir à toutes les cibles qui suivent pendant toute la compétition ;
- ✓ si tous les archers d'un peloton sont d'accord, ils peuvent changer ce qui est dit ci-dessus (paires et/ou positions de tir) avant le début de la compétition. Cet arrangement restera inchangé durant toute l'épreuve.

- ✓ S'il y a 3 tireurs dans un peloton, les deux premiers sur la liste de départ (ayant les n° de dossard les plus bas) formeront la première paire. Le troisième tireur sera considéré comme faisant partie de la deuxième paire en ce qui concerne la rotation. Il tirera toujours depuis le côté gauche du pas de tir.
- ✓ Cet arrangement peut être changé par accord mutuel avant le début de la compétition, mais ce changement durera tout au long de cette épreuve.
- ✓ S'il y a assez de place sur le pas de tir, tous les concurrents du peloton pourront tirer en même temps.

*B.5.1.4* : Les tirs sur les blasons de 40cm : les 4 blasons de 40cm sont placés en forme de carré. Pour les deux compétiteurs dont c'est le tour de tirer en premier, celui de gauche tire sur le blason du haut à gauche, celui de droite sur le blason du haut à droite. Les deux archers suivants tirent ainsi : celui de gauche tirera sur le blason du bas à gauche, celui de droite sur le blason du bas à droite.

*B.5.1.5* : Le tir sur les blasons de 20cm : pour la paire qui tire en premier, le compétiteur de gauche tire sur la 1<sup>ère</sup> colonne (en partant de la gauche), celui de droite sur la 3<sup>ème</sup> colonne. Pour la paire de compétiteurs tirant ensuite, celui de gauche tirera sur la 2<sup>ème</sup> colonne, celui de droite sur la 4<sup>ème</sup> colonne. Chaque compétiteur peut tirer ses flèches dans n'importe quel ordre, 1 flèche dans chaque blason.

*B.5.1.6* : Les pelotons sont placés à diverses cibles pour commencer le tir en même temps et terminer leur parcours à la cible précédant celle de leur départ. Lors des épreuves finales, tous les pelotons partent les uns après les autres de la même cible. Les pelotons additionnels assignés à une cible doivent attendre que le premier peloton ait tiré et enregistré ses scores avant de procéder à son tir.

*B.5.1.7* : L'ordre de tir peut être modifié temporairement en cas de défaillance d'équipement. En aucun cas, il ne sera alloué plus de 30 minutes pour réparer le matériel. Les autres compétiteurs du peloton tireront et enregistreront leurs scores, avant que les archers des autres pelotons puissent tirer et dépasser pour poursuivre le parcours. Si la réparation est effectuée dans le temps limite de 30 minutes, le concurrent concerné peut tirer les flèches restantes sur cette cible.

Lors des épreuves finales, il ne sera pas accordé de temps pour défaillance de l'équipement.

Lors du tir par équipes, les autres membres de l'équipe peuvent tirer durant ce temps.

*B.5.1.8* : Au cas où un compétiteur serait incapable de continuer le tir à cause d'un problème médical non prévisible survenant après le début des tirs, il sera alloué un maximum de 30 minutes au personnel médical pour déterminer le problème et décider si le compétiteur peut poursuivre, ou non, la compétition sans être assisté. La procédure est la même que pour un incident de matériel.

*B.5.1.9* : Lors des phases finales, il n'y aura pas de temps supplémentaire accordé pour un incident de matériel ou pour le traitement d'un problème médical non prévisible. Lors du tir par équipes, les autres membres de l'équipe peuvent tirer durant ce temps.

*B.5.1.10* : Un arc brisé peut être remplacé par un arc de rechange ou un arc emprunté.

*B.5.1.11* : Les compétiteurs d'un peloton peuvent dépasser un autre peloton, afin de tirer sur la cible suivante, pour autant que les organisateurs et / ou les arbitres soient prévenus de ce changement.

*B.5.1.12* : Au cas où un compétiteur ou un peloton cause un retard indu pendant les épreuves de qualification et éliminatoires, pour ce compétiteur ou ce peloton, les arbitres, observant cela, mettront verbalement en garde le compétiteur ou le peloton, après quoi, ils pourront chronométrer le compétiteur ou le peloton.

- ✓ Dans ce cas, un temps limite de 3 minutes par cible est accordé à l'archer, à partir du moment où il prend place sur le pas de tir qu'il doit rejoindre dès que ce dernier est libre.
- ✓ Un arbitre, observant un dépassement du temps limite, doit en faire la remarque au concurrent et inscrire cet avertissement sur la feuille de marque en indiquant l'heure de cette intervention.



- ✓ Au deuxième avertissement et aux suivants, durant cette même étape de la compétition, la valeur de la meilleure flèche de la volée en cours sera enlevée.
- ✓ Le temps limite de tir peut être allongé lors de circonstances exceptionnelles.

### **Information du Comité de Tir en Campagne de la FITA :**

D'une manière générale, il n'y a pas de chronométrage lors du tir en campagne.

Cependant, afin de ne pas passer trop de temps sur le parcours, un temps de 3 minutes est alloué pour tirer 3 flèches qui prend effet selon ce qui suit :

- ✓ s'il y a une concentration de plusieurs pelotons (bouchon) ;
- ✓ s'il y a réclamation d'autres archers sur quelqu'un qui retarde la compétition ;
- ✓ si on s'aperçoit qu'un (ou des) archer(s) prend, de manière répétitive, trop de temps pour tirer.

Si cela est le cas, vous devez suivre la procédure suivante :

- ✓ après que l'archer en question ait tiré ses flèches, ou avant qu'il ne se rende au piquet de tir (mais jamais quand l'archer est en position de tir), vous pourriez lui dire quelque chose comme : "vous utilisez trop de temps. Ceci est un avertissement verbal : à partir de maintenant, chaque juge aura un œil sur vous et pourra vous chronométrer" ;
- ✓ vous devez informer les autres juges (par radio) de votre décision ;
- ✓ vous devez signer la feuille de marque de l'archer, noter l'heure de l'avertissement verbal avec vos initiales.

La fois suivante où l'archer est chronométré et est trouvé en dépassement de temps, vous (ou tout autre juge) lui donnerez un avertissement écrit : signer la feuille de marque avec "avertissement écrit" avec l'heure et vos initiales.

La fois suivante, l'archer perdra la valeur de sa meilleure flèche à cette cible : vous barrez cette valeur et déduisez la valeur de la meilleure flèche du total de la volée. Signer la feuille de marque en indiquant l'heure et vos initiales.

Quand vous chronométrez, vous devez vous placer de manière à avoir une vue claire sur l'archer et la cible sur laquelle il tire. Vous devez vous assurer que l'archer n'est pas ralenti par quoi que ce soit qui l'empêche de tirer.

### **Bouchon (concentration de peloton derrière un peloton plus lent) :**

Certains pelotons tirent plus rapidement que d'autres.

Quand des pelotons retardent toute la compétition ou créent l'irritation du (des) peloton(s) qui doivent attendre, vous pouvez demander au peloton plus lent de se mettre de côté et de permettre au peloton plus rapide de le dépasser. Si cela se produit, informez toujours les autres juges et l'organisateur qui pourraient penser que la compétition est terminée alors qu'il y a encore un (des) peloton(s) en train de tirer.

*B.5.1.13* : Les avertissements ne sont pas reportés d'une étape de la compétition à la suivante.

*B.5.1.14* : Dans l'épreuve des finales, quand un arbitre accompagne un peloton, il fera débiter le tir et arrêtera le tir verbalement ("go" pour le départ et "stop" quand les 3 minutes sont écoulées) à chaque cible.

- ✓ L'arbitre montrera un carton jaune pour avertir l'archer quand il reste 30 secondes sur les 3 minutes de tir. Aucun tir ne sera autorisé après que les 3 minutes se soient écoulées et que l'arbitre ait arrêté le tir.
- ✓ Si un compétiteur tire une flèche après que l'arbitre ait arrêté le tir, la flèche du compétiteur ou de l'équipe ayant le plus haut score sur cette cible sera annulée.

*B.5.1.15* : Lors de matches par équipes, le juge fera démarrer le chronomètre quand le premier compétiteur de l'équipe quitte la position d'attente [au n° de cible].

*B.5.1.16* : Si pour quelque raison que ce soit, le tir, lors du tir par équipes, est arrêté, le juge arrêtera le chronomètre pour cette équipe et le fera repartir, avec le temps restant, dès que le tir pourra reprendre.

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

**B.6.1** : L'enregistrement des scores aura lieu lorsque tous les compétiteurs du peloton auront tiré leurs flèches. Les feuilles de marque doivent être signées par les archers prouvant que l'archer est d'accord avec les informations contenues sur les feuilles de marque (valeurs des flèches, total général, nombre de 5, nombre de 6). L'organisateur peut ne pas accepter les résultats des archers ne respectant pas cette directive.

**Note** : cette dernière phrase ne s'applique pas lors des compétitions sélectives pour les championnats de France ni aux championnats de France eux-mêmes : l'organisateur ne peut pas refuser les feuilles de marque, même si elles sont incomplètes, avec la précision suivante : une feuille de marque signée sera acceptée : pour les valeurs de flèches, les totaux ainsi que les informations fournies pour le départage des égalités.

*B.6.1.1* : A moins qu'il n'en soit décidé autrement par le peloton, le membre du peloton ayant le n° de départ le plus bas est le leader du peloton. Il sera responsable de la conduite du peloton. Les compétiteurs avec les deuxième et troisième n° de départ les plus bas enregistreront les points. Le quatrième archer cochera les impacts des flèches. Dans un peloton de trois, le leader cochera également les impacts.

Le peloton ne doit pas quitter la cible avant que tous les impacts n'aient été cochés.

*B.6.1.2* : Les marqueurs devront inscrire les points en face du numéro correspondant de la cible, dans l'ordre décroissant, tels qu'ils ont été annoncés par l'archer à qui appartiennent les flèches. Les autres archers doivent vérifier la valeur de chaque flèche annoncée. Les archers ne pourront appeler qu'un seul juge pour estimer la valeur d'une flèche. Une erreur découverte sur la feuille de marque, avant que les flèches n'aient été retirées de la cible, peut être corrigée. Voir l'article B.10.1.

Les archers ne pourront pas faire appel à un juge pour juger la valeur des flèches lors des phases de qualifications : les archers jugeront eux-mêmes la valeur des flèches et en cas de décision partagée (50/50), c'est la valeur la plus haute qui sera attribuée - sinon, la majorité du peloton fait la décision.

**[Non applicable en France]**

*B.6.1.3* : Les marqueurs doivent comparer leurs résultats avant de retirer les flèches de la cible.

*B.6.1.4* : Lors des finales des championnats FITA, un arbitre accompagnera chaque peloton pour contrôler les résultats de tous les tireurs du peloton.

*B.6.1.5* : Lors des finales, dans chaque peloton, un marqueur doit porter un tableau affichant les résultats de tous les tireurs du peloton.

**B.6.2** : La valeur d'une flèche sera comptée en fonction de la position du tube de la flèche dans le blason. Si le tube touche deux zones ou la ligne de séparation entre deux zones marquantes, la flèche aura la valeur de la zone de score la plus haute.

*B.6.2.1* : Ni les flèches, ni le blason ne doivent être touchés avant que toutes les flèches sur la cible n'aient été enregistrées et les scores contrôlés.

*B.6.2.2* : Si 2 flèches ou plus, sont tirées dans le même blason de 20cm, elles doivent être considérées comme faisant partie de cette volée, mais uniquement la flèche ayant la valeur la plus basse sera comptabilisée. Les autres flèches seront marquées comme manquées (M).

*B.6.2.3* : Si plus de 3 flèches, appartenant au même archer, sont trouvées dans la cible, ou sur le sol dans les couloirs de tir, seules les 3 flèches ayant les valeurs les plus basses seront comptabilisées. Si un concurrent (ou une équipe) est pris(e) à répéter cela, il (elle) pourra être disqualifié(e).

*B.6.2.4* : S'il manque un morceau de blason, incluant une ligne de séparation ou une partie où deux couleurs se rencontrent ou si la ligne de séparation est déviée par une flèche, on évaluera la valeur de la flèche touchant une telle partie au moyen d'une ligne circulaire imaginaire.

*B.6.2.5* : Les flèches enfouies dans la cible, non visibles dans le blason, ne peuvent être estimées que par un arbitre.

*B.6.2.6* : En cas de rebond (refus) ou de passage à travers la cible, le marquage des scores devra se faire de la manière suivante :

- ✓ si tous les concurrents du peloton sont d'accord pour admettre qu'un rebond ou un passage à travers a eu lieu, ils peuvent également se mettre d'accord sur la valeur de cette flèche.
- ✓ s'ils ne parviennent pas à se mettre d'accord sur la valeur de cette flèche, la valeur la plus basse du trou non coché (dans les zones marquantes) sera attribuée à l'archer.

### **B.6.2.7** LA VALEUR D'UNE FLECHE

*B.6.2.7.1* : Une flèche :

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

*B.6.2.7.2* : En frappant une autre, puis, après déviation, se plante en cible (dans les zones marquantes), a la valeur de son propre impact.

*B.6.2.7.3* : En frappant une autre et rebondissant hors des zones marquantes, aura la valeur de la flèche percutée, pour autant qu'on puisse identifier la flèche endommagée.

*B.6.2.7.4* : Touchant un autre blason que celui que l'archer s'est vu désigner, sera considérée comme faisant partie de cette volée et sera enregistrée comme manquée (M).

*B.6.2.7.5* : Touchant le blason en dehors des zones marquantes sera enregistrée comme manquée (M).

**B.6.3** : Dans l'éventualité d'une égalité dans les scores totaux, le départage se fait de la manière suivante :

*B.6.3.1* : Dans toutes les épreuves, sauf pour les égalités décrites en B.6.3.2 :

- **Individuels et équipes (Application au 01/01/2008)**
  - ✓ plus grand nombre de 5 et de 6
  - ✓ plus grand nombre de 6

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

*B.6.3.2* : Pour le départage des égalités concernant :

- ✓ l'admission aux épreuves éliminatoires ;
- ✓ la progression d'une étape de la compétition vers la suivante ;
- ✓ l'attribution des médailles après les épreuves finales ;

des tirs de barrage auront lieu de la manière suivante :

#### **B.6.3.2.1** INDIVIDUELS

- ✓ un tir de barrage d'1 flèche, le plus haut score gagne (maximum 3 barrages) ;
- ✓ si l'égalité subsiste après le troisième 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 ;
- ✓ le temps limite pour un tir de barrage sera 1/3 du temps limite appliqué.

#### **B.6.3.2.2** EQUIPES

- ✓ un tir de barrage d'une volée de 3 flèches (1 par archer), le plus haut total de points l'emporte (maxi 3 barrages) ;
- ✓ si l'égalité subsiste après le troisième barrage, l'équipe ayant la flèche la plus près du centre l'emporte ;

- ✓ si l'égalité subsiste, l'équipe dont la deuxième ou troisième flèche (si nécessaire) est située la plus près du centre sera déclarée gagnante ;
- ✓ si nécessaire, il sera à nouveau tiré 1 barrage de 3 flèches (1 par archer) au plus haut total de points, suivi de l'évaluation de la flèche la plus près du centre, jusqu'à ce que l'égalité soit résolue ;
- ✓ le temps limite pour un tir de barrage par équipes sera de 3 minutes.

*B.6.3.2.3* : Les tirs de barrage seront effectués sur une cible à la distance maximale pour la division concernée. Les cibles seront situées près de la zone centrale. Les organisateurs pourront prévoir une cible séparée dans ce but.

*B.6.3.2.4* : Pour des raisons pratiques, les tirs de barrage seront tirés après que les feuilles de marque de la division concernée aient été enregistrées.

Tout archer, qui n'est pas présent pour le tir de barrage dans les 30 minutes après que lui ou son capitaine d'équipe en ait été informé, sera déclaré perdant. L'archer sera déclaré perdant si, avec son capitaine d'équipe, il a quitté le terrain, en dépit du fait que les résultats n'ont pas été vérifiés officiellement et qu'ils ne peuvent donc pas être informés du tir de barrage.

*B.6.3.2.5* : Si une égalité survient lors des 1/2 finales, le tir de barrage doit avoir lieu sur la dernière cible tirée.

Si l'égalité survient lors des finales, elle sera résolue sur la cible placée à la plus longue distance pour la division concernée. La cible sera placée près de la zone centrale. Les organisateurs peuvent prévoir une cible réservée au barrage.

**B.6.4** : Les feuilles de marque seront signées par le marqueur et l'archer, afin de démontrer l'accord de l'archer avec la valeur de chaque flèche.

La feuille de marque du marqueur devra être signée par un autre archer du même peloton. Si un désaccord devait survenir entre les totaux de deux feuilles de marque, le total le plus bas sera considéré comme juste.

**B.6.5** : A la fin du tournoi, le comité d'organisation doit fournir une liste complète des résultats à tous les participants : compétiteurs, capitaines d'équipes, arbitres et membres du Conseil présents.

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

**B.7.1** Le chef des arbitres contrôlera le tir.

**B.7.2** Ses tâches seront :

- ✓ de s'assurer que toutes les mesures de sécurité ont été prises sur le parcours ;
- ✓ de s'arranger avec les organisateurs pour que les précautions supplémentaires, qu'il jugerait indispensables, soient prises avant le début du tir.

*B.7.2.1* : D'informer les concurrents et les officiels des mesures de précaution ou de toute autre matière relative au tir qu'il juge nécessaire.

*B.7.2.2* : S'il devenait nécessaire d'arrêter une épreuve de tir en campagne pour cause de mauvais temps, de perte de luminosité ou pour des raisons qui compromettraient la sécurité du tir, la décision d'arrêter sera prise par un collège comprenant le président du comité d'organisation, le chef des arbitres et le délégué technique.

*B.7.2.3* : Si la compétition devait être arrêtée avant la fin de l'épreuve de qualification, le score total des cibles tirées par tous les compétiteurs dans chaque division déterminera les vainqueurs de chaque division.



*B.7.2.4* : Si la compétition devait être arrêtée à une autre étape, la dernière épreuve entièrement tirée déterminera les vainqueurs.

*B.7.2.5* : En cas de soleil aveuglant, une ombre protectrice, de la taille maximale d'une feuille de papier de format A4 (environ 30cm x 20cm), peut être fournie par les autres concurrents du peloton ou sera mise en place par l'organisateur.

Aucune protection n'est autorisée lors des matches, aussi bien pour les individuels que pour les équipes.

**B.7.3** : Un compétiteur ne peut pas toucher à l'équipement d'un autre, sauf si ce dernier le permet.

**B.7.4** : Il est interdit de fumer dans la zone des compétiteurs, ni devant celle-ci.

**B.7.5** : En bandant son arc, un concurrent ne peut pas utiliser une technique qui, de l'avis des arbitres, pourrait permettre à une flèche, lâchée accidentellement, de voler au-delà de la zone de sécurité ou des aménagements de sécurité (terrain barré, filet, paroi, mur, etc...). Si un concurrent persiste à utiliser une telle technique, il sera, dans un souci de sécurité, immédiatement prié, par le chef des arbitres, de cesser le tir et de quitter le terrain.

## **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 (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 (voir chapitre B.3).

*B.8.1.7* : Un compétiteur ou une équipe, qui persiste à tirer plus de flèches qu'il n'est autorisé par volée, peut voir ses résultats annulés.

*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 (voir article B.9.1.13).

*B.8.1.9* : idem à FITA B.7.5.



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

*B.8.2.1* : Un compétiteur, qui n'est pas en mesure de réparer son équipement défailant en moins de 30 minutes, perdra le nombre de flèches encore à tirer sur cette cible ainsi que les flèches tirées par son peloton jusqu'à ce qu'il rejoigne ce dernier (voir articles B.5.1.7 et B.5.1.8).

*B.8.2.2* : Un arbitre, chronométrant un compétiteur et observant qu'il dépasse les 3 minutes de temps limite, lui donnera un avertissement par une note écrite sur la feuille de marque en indiquant l'heure de l'avertissement. Au second avertissement et à tous les avertissements suivants durant cette étape de la compétition, le compétiteur perdra la valeur de la flèche ayant le plus haut score sur cette cible (voir article B.5.1.12).

*B.8.2.3* : Lors des épreuves finales de tir en campagne, si un compétiteur tire une flèche après que l'arbitre ait arrêté le tir, la flèche du compétiteur (ou de l'équipe) ayant le plus haut score sur cette cible sera annulée.

Cependant, si cette flèche peut être identifiée avec certitude par un arbitre (accompagnant le peloton et assigné pour noter les flèches), la valeur de cette flèche sera annulée (voir article B.5.1.14.).

*B.8.2.4* : Si plus de 3 flèches appartenant au même compétiteur sont trouvées dans la cible ou sur le sol dans les couloirs de tir, seules les 3 flèches ayant les valeurs les plus basses seront comptabilisées (voir article B.6.2.3.).

*B.8.2.5* : Si 2 flèches (ou plus) sont tirées dans le même blason de 20cm, elles doivent être considérées comme faisant partie de cette volée, mais seule la flèche ayant la valeur la plus basse sera comptabilisée (voir article B.6.2.2.).

*B.8.2.6* : Une flèche, ne touchant pas une zone de scores ou touchant un autre blason que celui que l'archer s'est vu assigner, sera considérée comme faisant partie de cette volée et sera enregistrée comme manquée (M). (Cf. Articles B.6.2.7.4 et B.6.2.7.5).

### **B.8.3 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 les articles B.8.1.8. et B.9.1.13.

*B.8.3.1* : Il est interdit de fumer dans ou en face de la zone des archers.

*B.8.3.2* : Aucun compétiteur ne peut toucher à l'équipement d'un autre sauf si ce dernier le permet.

*B.8.3.3* : Les compétiteurs attendant leur tour de tirer doivent rester dans la zone d'attente (voir articles B.1.1.10 et B.1.1.11).

*B.8.3.4* : Quand le tir est en cours, seuls les archers dont c'est le tour de tirer peuvent se trouver sur la ligne de tir (voir article B.4.2).

*B.8.3.5* : Aucun archer ne peut se rendre à la cible tant que les autres concurrents du peloton n'ont pas fini de tirer (voir article B.4.3).

*B.8.3.6* : Ni les flèches, ni le blason ne peuvent être touchés avant que toutes les flèches sur la cible aient été enregistrées

*B.8.3.7* : idem à B.7.5.

B.12 LES FEUILLES DE MARQUE

	1	2	3	Volée	Cumul	5	6
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
<b>TOTAUX</b>							

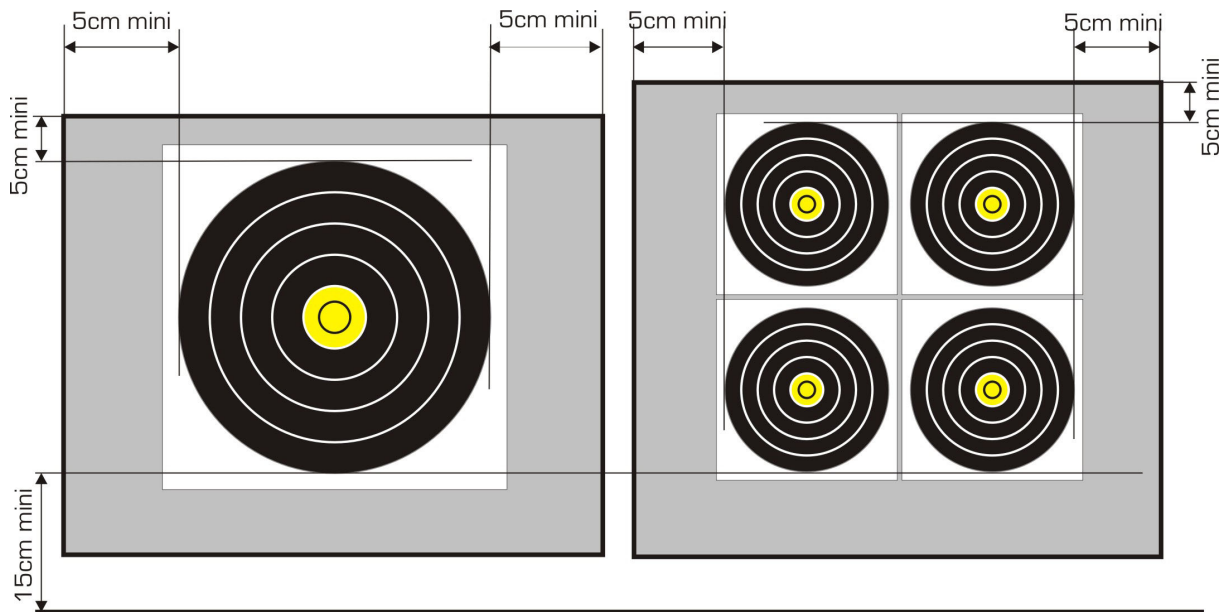
	1	2	3	Volée	Cumul	5	6
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
<b>TOTAUX</b>							
<b>Barrage</b>					1	2	3

Signature Archer

Signature Marqueur

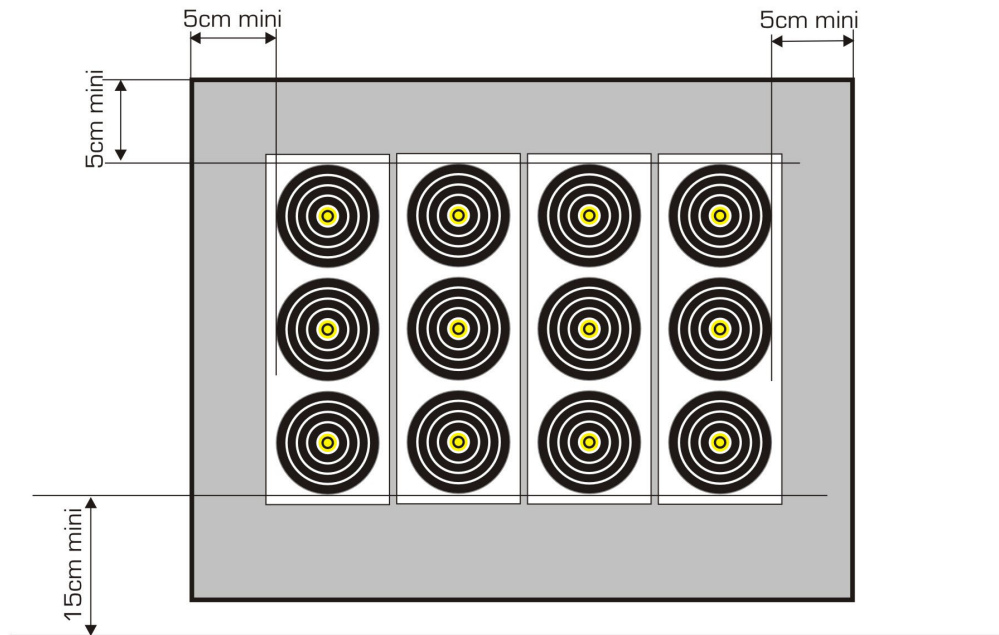
B.13 LES BLASONS

DISPOSITION DES BLASONS EN TIR EN CAMPAGNE



1) Blasons de 80 et 60cm

2) Blasons de 40cm



3) Blasons de 20cm