

### C.3.7 LES REGLES COMMUNES AUX COMPETITIONS PAR EQUIPES

- **Absence d'une Equipe**

Les clubs de D1, D2, DNAP, DR « Excellence » et DR doivent pouvoir présenter une équipe lors de toutes les épreuves de D1, D2, DNAP, DR « Excellence » et DR.

Ils doivent pouvoir disposer de remplaçants en nombre suffisant afin de participer à l'ensemble des compétitions de leur division.

En cas d'absence – forfait – d'une équipe lors d'une épreuve de D1, D2, DNAP, DR « Excellence » et DR, le club devra justifier son absence sous peine de recevoir une pénalité.

Pour être justifiée, une absence devra être imprévue jusqu'à 5 jours avant le début de la phase de qualification. Les dirigeants du club devront en fournir la preuve et l'adresser à la FFTA.

Exemples de situations ne pouvant pas justifier une absence car prévisibles plus de 5 jours avant la compétition :

- ✓ travailler le jour de la compétition ;
- ✓ passer un examen ;
- ✓ honorer une sélection en équipe nationale ;
- ✓ une blessure persistante ;
- ✓ etc...

Par ailleurs, des difficultés de transport (panne, grève, etc...), jusqu'à la veille du premier jour de compétition, ne peuvent pas être considérées comme une absence justifiée.

Au-delà des 5 jours précédant la compétition, l'absence est injustifiée et le club doit pouvoir pallier l'insuffisance des archers dans l'équipe, quelle que soit son importance.

Un seul ou 2 archers ne peuvent pas constituer une équipe. Une équipe doit être constituée de 3 membres minimum ou 4 membres maximum pour se présenter à une compétition de D1, D2, DNAP, DR « Excellence » et DR, participer à la phase de qualification, aux duels de poule et de classement.

**Sanctions** : une équipe absente se verra attribuer moins 30 points (- 30 pts) en D 1 et moins 15 points (- 15 pts) en D 2.

Un appel jugé recevable, transmis dans les 3 jours suivant la compétition à la FFTA, peut, éventuellement, annuler la pénalité.

En tout état de cause, l'équipe absente marquera 0 point pour la compétition concernée.

A la fin de l'épreuve de qualification, l'équipe absente est classée dernière. Lors des matches de poules, les équipes devant rencontrer l'équipe absente tirent à vide et doivent comptabiliser les scores de chaque match afin de totaliser le même nombre de scores que les autres équipes en vue d'un éventuel départage en cas d'égalité *(Cf. Bureau FFTA du 08 juin 2007)*.

- **Quelques points de règlement**

Une équipe est composée de 4 archers maximum ou de 3 archers minimum (ainsi une équipe de deux archers ne sera pas acceptée).

**Rappel (Règlement international)** : les 4 (ou 3) archers de l'équipe doivent participer à toute la phase de qualification.

Lorsque les boîtiers électroniques ("pockets") sont installés sur le terrain de compétition, les archers ont l'obligation de remplir les 2 feuilles de marque.

Ils doivent également rentrer correctement leurs scores dans les boîtiers électroniques. A défaut, ils s'exposent à des sanctions :

- ✓ avertissement verbal
- ✓ avertissement officiel (carton jaune)
- ✓ disqualification

- **La position des archers sur les cibles (phase qualification individuelle)**

A l'occasion de la phase de qualification individuelle (2x70m) l'ordre de priorité suivant doit être respecté :

Les 3 ou 4 archers d'une même équipe seront placés sur des cibles contiguës et successives (un seul archer de la même équipe sur la même cible). Ils devront tirer sur le même rythme avec la même place sur le pas de tir

**Exemples :** 4 archers du club de VILLE sont positionnés ainsi : 4A, 5A, 6A, 7A  
3 archers du club de VILLE BIS seront positionnés ainsi : 9B, 10B, 11B.

Ne pas placer deux archers d'un même club sur la même cible.

Ponctuellement, dans le cadre de la préparation des championnats internationaux et à la demande des entraîneurs nationaux, les athlètes sélectionnés en équipe nationale (noms fournis par la DTN) seront placés sur des cibles proches les unes des autres, en respectant toutefois les deux premières priorités.

- **L'échauffement avant la phase de qualification**

20 minutes minimum – 45 mn maximum.

Nombre de flèches non limité dans le temps de tir d'une volée (4 minutes).

L'échauffement s'arrête 15 minutes avant le début des tirs.

Aucun autre échauffement, ni aucune volée d'essai ne seront autorisés dans la même journée.

Pour l'échauffement, les blasons usagers sont autorisés. Blasons neufs à partir du premier match.

- **Epreuve des matches par poules**

Tous les matches se déroulent sous forme de rotation : 1 archer sur le pas de tir, les 2 autres attendent derrière la ligne de 1 m :

4 volées de 6 flèches (2 flèches par archer).

Temps imparti pour chaque volée : 2 minutes.

Les archers peuvent tirer dans l'ordre qu'ils désirent : chaque archer peut tirer 1 ou 2 flèches. Il doit revenir en arrière de la ligne de 1 m avant que l'archer suivant se rende sur la ligne de tir.

Quand le directeur des tirs fait commencer le match (2 coups de klaxon), les 3 archers de l'équipe peuvent s'avancer jusqu'à la ligne de 1 m qu'ils ne doivent pas franchir.

Quand le feu vert s'allume (1 coup de klaxon), le premier archer de l'équipe peut franchir la ligne de 1 m, s'installer sur la ligne de tir et commencer le tir.

En cas d'égalité de points à la fin du match, le départage se fait par un tir de barrage selon la réglementation internationale du tir par équipes.

- **Les incidents de tir**

Lors des matches de poules ou lors des phases éliminatoires et finales individuelles, il ne sera pas accordé de temps supplémentaire pour un incident de matériel ou corporel. Un archer peut quitter la ligne de tir (pour réparer), laisser sa place à un équipier et ensuite revenir sur la ligne de tir pour finir sa volée de 2 flèches, dans le temps imparti de 2 minutes pour l'équipe. Chaque archer est autorisé à utiliser un arc de rechange.

- **Les égalités**

**En cas d'égalité de points** de 2 ou plusieurs équipes dans le classement à la fin de l'épreuve de qualification (Fita 2x70m), le départage s'opère ainsi pour la constitution des poules et l'attribution du point de « bonus » :

- ✓ au plus grand nombre de 10 (10 et X) des 3 premiers archers de l'équipe
- ✓ au plus grand nombre de X des 3 premiers archers de l'équipe
- ✓ par un tir de barrage (cf. article B.6.20.2 du Règlement International)

**Application au 01/01/2009 – Comité Directeur des 15&16 novembre 2008).**

- **Les pénalités** (Cf. Chapitre II – Tir sur cibles extérieures – Règlement International – Article B.8).

**Infractions mineures** (pénalités en temps)

- Franchissement trop tôt de la ligne de 1 m :
  - # soit avant le signal sonore.
  - # soit avant qu'un équipier soit revenu en arrière de la ligne de 1 m.
- Flèche sortie du carquois avant que l'archer ne se trouve sur la ligne de tir.

### C.4.2 LE CHAMPIONNAT DE FRANCE

La date est fixée par le comité Directeur de la FFTA, habituellement fin août ou début septembre.

- **Déroulement :**

Ce championnat se déroule sur 3 départs (samedi matin, samedi après-midi, dimanche matin), en rythme AB/CD.

Chaque départ doit pouvoir accueillir au minimum 200 archers sur un terrain où doivent être implantées 50 cibles minimum, selon des quotas qui seront diffusés sur le Calendrier officiel des compétitions.

Les organisateurs ont l'obligation de ne positionner que 2 compétiteurs "arc à poulies", maximum par cibles de 4 archers. Si l'organisateur possède un terrain sur lequel plus de 50 cibles peuvent être installées, il peut y avoir augmentation des quotas.

### C.5 LE TIR BEURSAULT

Cette compétition concerne les arcs classiques (AC) et les arcs à poulies (AP) pour toutes les catégories qui apparaissent dans le tableau officiel des qualifications.

Cette forme de tir, traditionnelle en France, nécessite des installations particulières. Elle se pratique sur un terrain appelé "Jeu d'Arc" ou "Jardin d'Arc".

Il s'agit d'un tir dont les origines remontent au 15<sup>ème</sup> siècle et qui permettait aux "Francs Archers", sorte de Garde Nationale, exemptés d'impôts, de s'entraîner tous les dimanches sur un champ de tir réservé à cet effet, en tirant, alternativement, une flèche sur deux buttes, à une distance de 50m, les deux buttes étant espacées d'environ 52m.

La butte sur laquelle le tir commence s'appelle la "butte d'attaque". L'autre butte est appelée "butte maîtresse".

L'allée centrale est appelée "Allée du Roy".

#### C.5.1 LA CIBLE

Le blason s'appelle "carte". La zone de points est circulaire, sa limite extérieure est appelée "cordon". Le diamètre de la zone de points (intérieur du cordon) est de 45 cm.

Sauf pour les tirs de championnats, on peut superposer à la carte, en son centre, un visuel en carton épais appelé "marmot" limité par un cordon de diamètre intérieur 12,5 cm. La zone intérieure au cordon du marmot est appelée "chapelet". Le centre du marmot, appelé "noir", est constitué d'un disque noir avec au centre un rond blanc de 10 mm de diamètre.

- **Carte de Bouquet (Grand Prix)**

La zone de points ne comporte comme seules marques que l'axe horizontal et l'axe vertical servant à positionner le marmot.

Le noir du marmot de Bouquet a un diamètre de 56 mm.

- **Carte de Championnat (ou de Prix Général)**

La zone de points est divisée en trois zones concentriques marquées 1, 2 et 3 de l'extérieur vers l'intérieur. La zone marquée 3 correspond au chapelet (intérieur du cordon du marmot) et comporte en son centre un noir de diamètre 40 mm. Le marmot de Prix Général reproduit la zone 3 de la carte mais ne doit pas être utilisé en championnat.

#### C.5.2 LE TIR

a) La carte est fixée de telle façon que le centre soit situé à 1m du sol.

b) Le tir s'effectue normalement par pelotons de 5 archers qui tirent toujours dans le même ordre.

c) Une seule flèche est tirée dans chaque sens. Le tir de 2 flèches se fait donc en un aller-retour appelé "halte".

d) 4 flèches d'essai sont autorisées avant le début de la compétition, soit 2 haltes d'essai.

Dependant, un entraînement est autorisé avant la compétition, sous le contrôle des arbitres :

- ✓ entraînement sur la paille des buttes de tir pour les installations ne disposant pas de buttes de tir complémentaires. Si les installations disposent de buttes de tir complémentaires, l'entraînement doit se dérouler sur ces buttes ;
- ✓ durée : 20 minutes. Le peloton de 5 tireurs peut être réparti sur les deux buttes (3 sur l'Aller - 2 sur le Retour), en respectant les règles de sécurité.

- e) La compétition (appelée "partie") se déroule en 20 haltes, soit 40 flèches.
- f) Dès qu'il a tiré sa flèche, l'archer se rend, par une des allées latérales, vers la butte opposée. Il attend que tous les archers de son peloton aient achevé leur tir et soient présents pour s'approcher de la carte.
- g) Le pied antérieur du tireur ne doit pas dépasser le bord antérieur du pas de tir.
- h) Chaque archer dispose de 60 secondes (temps maximum) pour tirer sa flèche.
- i) En cas d'incident de matériel ou d'un problème médical non prévisible, comme pour le tir sur cible anglaise, l'archer pourra bénéficier de temps supplémentaire (15mn maximum) pour effectuer la réparation. Lorsqu'il a réparé, il reprend sa place dans le peloton en respectant l'alternance butte d'attaque/butte maîtresse (s'il a tiré sa dernière flèche avant l'incident sur la butte d'attaque, il reprend sur la butte maîtresse, et vice-versa). Il tirera toutes les flèches manquantes après la fin de la partie des autres concurrents :
  - prévenir quand l'archer reprend le tir
  - être vigilant lorsque l'archer tire seul pour prévenir toute incursion sur le pas de tir.
- j) Une flèche tombée de l'arc sera considérée comme non tirée si l'archer peut la toucher avec une partie de son arc, sans bouger les pieds du pas de tir, pour autant que la flèche n'ait pas rebondi (cible, garde, obstacle quelconque) **Application au 01/01/2009 - Comité Directeur des 15&16 novembre 2008.**

### **C.5.3 LE DECOMPTE DES POINTS ET LA MARQUE**

#### **• Bouquet Provincial**

Le classement est établi suivant le nombre d'honneurs (est appelé "Honneur" tout coup dans la zone de points, la flèche ne touchant pas le cordon extérieur). Pour chaque honneur, le nombre de points (1, 2 ou 3) est également porté pour le départage des ex aequo ou la qualification au Championnat de France.

Une flèche compte :

- ✓ 3 points si elle est dans le noir ou touche le noir.
- ✓ 2 points si elle est dans le chapelet ne touchant ni le noir ni le cordon du marmot.
- ✓ 1 point si elle est dans la zone de points inférieure au chapelet sans toucher le cordon extérieur de la carte.

La marque a lieu quand tous les tireurs du peloton ont tiré leur flèche. Toutefois, une marque provisoire peut avoir lieu à chaque flèche, les coups étant annoncés à l'aide d'un signal, généralement sonore, par un aide surveillant la butte d'attaque, appelé "Garde Panton". Le greffier a en charge la butte maîtresse.

Le greffier marque les points annoncés sur des feuilles de marque spéciales, imprimées à cet effet, indiquant le nom de la Compagnie ou du Club, la date du tir, les noms des tireurs dans l'ordre de tir, le nombre d'honneurs simples (1), de chapelets (2), de noirs (3) ainsi que le total des honneurs et des points et, éventuellement, la distance des coups au noir, d'après les indications du palmer.

#### **• Championnat (de Ronde, de Département, de Ligue, de France)**

Le classement est établi suivant le nombre d'honneurs, puis le nombre de points.

Toute flèche dans la zone de points compte pour un honneur.

Pour chaque flèche, le nombre de points (0, 1, 2, 3 ou 4) est porté sur la feuille de marque :

- ✓ 4 points si la flèche est dans le noir ou touche le noir ;
- ✓ 3 points si la flèche est dans la zone 3 (chapelet) ne touchant ni le noir ni le cordon du marmot ;
- ✓ 2 points si la flèche est dans la zone 2 sans toucher le cordon extérieur de cette zone ;
- ✓ 1 point si la flèche est dans la zone 1 sans toucher le cordon extérieur de la carte.

Une flèche touchant le cordon extérieur d'une zone de points est comptée dans la zone inférieure.

Départage des ex aequo : en cas d'égalité au nombre d'honneurs et au nombre de points, le départage se fait :

- ✓ au plus grand nombre de 4 ;
- ✓ en cas de nouvelle égalité, au plus grand nombre de 3 ;
- ✓ en cas de nouvelle égalité, les tireurs sont déclarés ex aequo.

Le marqueur devance les tireurs à la butte et enregistre les points à l'arrivée de chaque flèche. Il annonce la valeur de la flèche à chaque tireur. En cas de litige, il est fait appel à l'arbitre. Lorsque toutes les flèches sont validées, le marqueur repart vers la butte opposée. Les impacts doivent alors être cochés et les flèches peuvent être retirées de la cible.