

B.6.11 : Si plus de 3 (ou 6) 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 ayant les valeurs les plus basses seront comptabilisées. Les archers (équipes) répétant cet incident peuvent être disqualifiés.

B.6.12 : S'il manque une partie du blason incluant une ligne de division, ou à l'endroit où deux zones de couleur se rencontrent, ou si la ligne de division est déviée par une flèche, une ligne circulaire imaginaire sera tracée pour juger la valeur de la flèche qui pourrait toucher cette partie.

B.6.13 : Tous les impacts de flèches doivent être correctement cochés, après que les scores aient été enregistrés et les flèches retirées de la cible.

B.6.14 : La valeur des flèches, enfouies dans la cible et non visibles de l'extérieur du blason, sera uniquement donnée par un arbitre.

B.6.15 LA VALEUR D'UNE FLECHE

B.6.15.1 : Une flèche :

- touchant la cible et rebondissant, sera donnée en fonction de son impact en cible, pour autant que tous les impacts aient été correctement cochés et qu'un impact, non coché, puisse être identifié.

En cas de rebond (refus) :

- lorsque des archers tirent chacun sur une cible, l'archer concerné, après avoir tiré sa volée de 3 ou 6 flèches, doit rester sur la ligne de tir et brandir le fanion au-dessus de sa tête, comme signal pour les arbitres ;
- lorsque plusieurs archers tirent en même temps sur la même cible, tous les archers de la cible doivent arrêter le tir, rester sur la ligne de tir et brandir le fanion.

Quand tous les archers de la ligne de tir ont terminé la volée en cours, ou quand la séquence de tir est finie, le directeur des tirs suspendra le tir. L'archer concerné par le rebond s'avancera vers les cibles, accompagné d'un arbitre qui jugera la valeur de la flèche, notera la flèche et cochera l'impact. L'arbitre participera ensuite à l'établissement des scores de cette volée. La flèche ayant rebondi doit être laissée derrière la cible jusqu'à l'établissement des scores. Lorsque le terrain est dégagé, le directeur des tirs donnera le signal adéquat de reprise du tir. Si plus d'un archer tirent, ils termineront la volée en cours, avant que les autres archers ne puissent tirer. Les autres archers ne peuvent pas être sur la ligne de tir à ce moment.

B.6.15.2 : Touchant la cible et y restant pendue : cela oblige le ou les tireurs de cette cible à interrompre le tir et à le signaler avec le fanion. Aussitôt que le tir est terminé pour les autres compétiteurs sur la ligne de tir, un arbitre, accompagné par l'archer concerné, se rendra à la cible, notera la valeur de la flèche et cochera l'impact. La flèche sera enlevée et laissée derrière la cible. Les flèches restantes sont tirées par le ou les archers de la cible, avant que le directeur des tirs ne donne le signal de reprise générale du tir. L'arbitre concerné participera à l'établissement des scores de la cible.

B.6.15.3 : 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.6.15.4 : Ayant embouti une autre flèche dans l'encoche et restant fixée dans celle-ci, prend la valeur de la flèche emboutie.

B.6.15.5 : En frappant une autre puis, après déviation, se plantant en cible, a la valeur de son propre impact.

B.6.15.6 : 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.6.15.7 : 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.6.15.8 : Touchant la cible en dehors des zones marquantes, sera comptée comme une flèche manquée (M).

B.6.15.9 : 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 attribuée au concurrent.

B.6.15.10 : Une flèche rebondissant, passant à travers la cible ou y restant pendue n'arrête pas la compétition lors de l'épreuve olympique.

B.6.15.11 : Un tir manqué doit être noté par un M (miss, manqué) sur la feuille de marque.

B.6.16 : 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.6.16.1 : 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.6.17 : 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.6.18 : 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 X et le résultat du match.

B.6.19 : Dans l'éventualité d'une égalité dans les scores totaux, et pour l'attribution des médailles quand des phases éliminatoires ou finales ne sont pas organisées (*Application au 01/01/2009 – Conseil de la FITA de Juin 2008*), le départage se fera de la manière suivante :

B.6.19.1 : Dans toutes les épreuves, sauf pour les égalités décrites à l'article B.6.20.

- **Individuels et équipes**

- ✓ plus grand nombre de 10 (10 et X) ;
- ✓ plus grand nombre de X (10 intérieur) ;
- ✓ si l'égalité subsiste, les compétiteurs sont déclarés ex aequo. Mais, pour des raisons de classement (par exemple le positionnement dans le tableau des matches de l'épreuve éliminatoire), un tirage au sort décidera de la place.

B.6.20 : Le départage des égalités, pour entrer dans les phases éliminatoires, pour la progression d'une étape à l'autre de la compétition ou pour l'attribution de médailles, doit se faire, après les matches, par des tirs de barrage, sans prendre en considération le nombre de 10 et X (10 intérieurs).

B.6.20.1 :

- **Individuels**

- ✓ un tir de barrage d'1 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 ;
- ✓ lors des tirs alternés, l'athlète qui a tiré en premier au début du match commencera lors du tir de barrage ;
- ✓ le temps imparti pour tirer 1 flèche est de 40 secondes en tir simultané et de 30 secondes en tir alterné.

B.6.20.2 :

- **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 ;
- ✓ lors des tirs alternés, alternés, l'équipe qui a tiré en premier au début du match commencera lors du tir de barrage ;
- ✓ lors des tirs alternés, l'alternance entre les équipes se fera après que chacun des membres d'une équipe ait tiré 1 flèche ;
- ✓ la durée de la séquence de tir accordée, pour résoudre une égalité entre deux équipes, sera de 1 minute.

Lors du tir de barrage par équipes, pour entrer en phase éliminatoires, les 3 membres de l'équipe tirent ensemble, dans le temps limite de 40 secondes (*Application au 01/01/2009 – Conseil de la FITA de Juin 2008*).

B.6.21 : Le départage des égalités pour entrer dans les épreuves éliminatoires doit se faire sur la dernière distance tirée, dès que les résultats de l'épreuve de qualification ont été vérifiés. A 30m, le barrage se déroule ainsi :

- pour les individuels, il y aura un compétiteur par cible, sur des cibles neutres au milieu du terrain ;
- pour les individuels, quand ils tirent sur des blasons réduits, le compétiteur tirera sur le blason selon sa position (A, B, C, D) utilisé durant la compétition ;
- pour chaque équipe, on utilisera une butte de tir par équipe avec des blasons triangulaires ou des blasons réduits placés en triangle. Les archers de l'équipe décideront sur quel blason ils tireront.

B.6.22 : 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.6.23 : CLASSEMENT AU CHAMPIONNAT DU MONDE

B.6.23.1 : 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 X).

B.6.24 : 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, à la discrétion des organisateurs, pour aider le directeur des tirs dans son travail.

B.7.2 : Le directeur des tirs prendra et renforcera toute mesure de sécurité qu'il juge nécessaire (voir aussi article B.1.12). 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.7.2.6 : Le directeur des tirs, en accord avec les arbitres, peut prolonger la séquence de tir dans des circonstances exceptionnelles. Toute modification de la règle doit être annoncée aux compétiteurs avant qu'elle ne prenne effet. Quand on utilise des moyens de contrôle de temps visuels, on ne peut pas toucher aux 30 dernières secondes.

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 olympique par équipes, un seul compétiteur pourra se trouver sur la ligne de tir, les autres équipiers se trouveront en attente derrière la ligne de 1m, jusqu'à ce que l'archer soit revenu lui-même en arrière de la ligne de 1m (voir paragraphe B.5.2, article B.5.2.3 pour les archers en fauteuil roulant).

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, butte naturelle, 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 à l'article 3.7.4 du Livre 1 de la FITA.