

B. REGLEMENT INTERNATIONAL

B.1 L'AMENAGEMENT DES TERRAINS

Les détails concernant l'organisation des championnats figurent dans le Manuel de l'Organisateur de la FITA.

B.1.1 : Le terrain doit être mis à l'équerre et chaque distance mesurée avec précision à partir d'un point partant de la verticale du jaune de chaque cible jusqu'à la ligne de tir. La tolérance d'erreur à 90/70/60m est de + ou - 30cm et à 50/30m, elle est de + ou - 15cm.

B.1.2 : Une ligne d'attente doit être tracée à au moins 5m en arrière de la ligne de tir.

B.1.3 : Chaque cible sera numérotée. De plus, elle sera inclinée de manière à former un angle compris entre environ 10 et 15 degrés avec la verticale, mais une série de cibles alignées doivent toutes avoir le même angle d'inclinaison.

B.1.4 : Quand on utilise des blasons uniques de 122cm ou 80cm, le centre de l'or sera à 1,30m au dessus du sol en estimant éventuellement le niveau du terrain. La tolérance dans la mesure est de + ou - 5cm.

B.1.5 : Quand on utilise une disposition de blasons multiples symétriques et triangulaires à 30m, ce qui est obligatoire lors des championnats du monde, le milieu de l'unique carte contenant les 3 spots ou la ligne de séparation entre le spot du haut et les deux du bas sera à 130cm au-dessus du sol (+ ou - 5cm). *[Voir croquis en annexe 4].*

B.1.6 : Quand on utilise 4 blasons réduits de 80cm, la distance maximum au-dessus du sol des centres des blasons du haut sera de 162cm et la distance minimum au-dessus du sol des centres des blasons du bas sera de 100cm. La distance minimum entre les zones de score de deux blasons placés à la même hauteur sera de 10cm. Chaque blason sera placé dans un quart de la butte de tir. *[Voir croquis en annexe 4].*

B.1.6.1 : Quand on utilise 2 blasons réduits à 30m, le centre des deux blasons doit être à 1,30m au dessus du sol (+ ou - 5cm). La distance minimum entre les zones de scores doit être de 10cm.

B.1.7 : Tous les concurrents doivent être placés sur une seule ligne. La ligne de tir des dames doit être séparée de celle des hommes par un intervalle d'au moins 5m. Lors de l'épreuve olympique, cet intervalle ne doit pas être plus large que 10m.

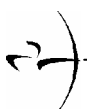
B.1.8 : Le nombre de cibles doit être suffisant, si possible, pour qu'il n'y ait pas plus de 3 tireurs par cible. Toutefois, si la ligne de tir ne le permet pas, il n'y aura pas plus de 4 tireurs par cible.

B.1.9 : Un point de la ligne de tir, directement opposé à chaque cible, sera marqué du n° correspondant à cette cible et placé entre 1 et 2m devant la ligne de tir. Si 2 archers, ou plus, tirent en même temps sur la même cible, les positions de tir seront marquées sur la ligne de tir et un minimum d'espace de 80cm par archer sera garanti. En cas de participation d'archers en fauteuil roulant, leur besoin d'espace devra être pris en considération.

Interprétation de la FITA : Marquage des positions de tir

Que ce soit en rythme AB/CD ou en rythme A-B-C, l'organisateur est tenu de signaler, par un marquage au sol, les positions de tir de chaque archer sur la ligne de tir.

[Conférence des Juges de Pékin, Septembre 2001]



B.1.10 : Des lignes formant des angles droits avec la ligne de tir, allant de cette ligne de tir à la ligne formée par les cibles, seront tracées, formant des couloirs de tir. Chaque couloir peut contenir 1, 2 ou 3 cibles.

B.1.11 : Une ligne de 3m sera tracée devant la ligne de tir.

B.1.12 : Des barrières doivent être placées pour retenir les spectateurs. Elles doivent se trouver à au moins 20m, de part et d'autre de la ligne des cibles à 90m. L'organisateur peut réduire la distance à au moins 10m, de part et d'autre de la ligne de tir. Ceci assurerait une marge de 13m, de part et d'autre de la ligne des cibles, lorsque celles-ci sont déplacées à 30m.

Des barrières seront placées à au moins 10m, en arrière de la ligne d'attente et aussi loin que possible derrière la ligne des cibles à 90m, de manière à obliger le public à passer au moins à 50m derrière les cibles, afin de créer une zone de sécurité de 110m quand les cibles sont déplacées à 30m. Cette distance de 50m peut être réduite quand il est possible de créer une zone de sécurité valable (buttes naturelles du terrain, écrans artificiels pour autant qu'ils ne puissent pas être pénétrés ou traversés par les flèches).

Cette butte d'arrêt, naturelle ou artificielle, sera suffisamment haute pour pouvoir arrêter les flèches qui viendraient à passer au-dessus du sommet des cibles à 90m. On prêtera attention à toute distraction causée aux archers par les mouvements du public se trouvant derrière les cibles.

B.1.13 : Lors de l'épreuve olympique, les hommes et les dames tireront sur les mêmes cibles, à des moments différents de la journée. Lors des épreuves éliminatoires, les cibles doivent être placées serrées par paires. Lors des épreuves finales, il y aura deux paires de cible, placées chacune de part et d'autre de la zone de séparation.

B.1.14 : Lors de l'épreuve olympique, un terrain d'entraînement doit être aménagé à côté du terrain de compétition, terrain sur lequel les tireurs, qui sont toujours en compétition, pourront s'entraîner pendant les épreuves éliminatoires et finales.

B.1.15 : Pour l'épreuve olympique par équipes, une ligne sera tracée nettement à 1m en arrière de la ligne de tir. Cette ligne n'aura pas moins de 3cm de large.

B.1.16 : Pour l'épreuve olympique par équipes, des emplacements seront aménagés pour les archers et les capitaines d'équipes, derrière la ligne de 1m (consultez l'**annexe 2**).

B.2 LES EQUIPEMENTS DES SITES DE TIR

B.2.1 LES BLASONS

Il y a 3 types de blasons de tir sur cibles en extérieur :

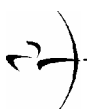
- 122cm de diamètre ;
- 80cm de diamètre ;
- 80cm blasons réduits aux zones de scores de 6 à 10.

Seuls ces blasons, fabriqués sous licence de la FITA, peuvent être utilisés lors de toutes les compétitions FITA.

B.2.1.1 DESCRIPTION

Les blasons de 122 et de 80cm de diamètre sont divisés en cinq zones concentriques de couleur, partant du centre comme suit : or (jaune), rouge, bleu clair, noir et blanc. Il n'y a pas de ligne de séparation entre le bleu clair et le noir, ni entre le noir et le blanc. Chacune de ces zones colorées est à son tour divisée en deux parties égales par de fines lignes, de manière à former dix zones de score. Ces zones sont mesurées à partir du centre :

- 6,1cm pour le blason de 122cm ;
- 4cm pour le blason de 80cm.



B.5.2.2: Lors des épreuves éliminatoires et finales individuelles :

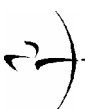
- la position gauche/droite du compétiteur est déterminée par le tableau des matches utilisé (l'organisateur a le choix du tableau de matches à utiliser). Durant la première série de matches, le compétiteur placé sur la ligne supérieure pour chaque paire (du tableau) tirera depuis le côté gauche pour ce match. L'attribution des cibles relève du choix de l'organisateur ;
- lors des 1/64, 1/32 et 1/16 de finales éliminatoires, 2 archers tireront sur la même cible. Lors des 1/8 de finales éliminatoires, chaque archer tirera sur sa propre cible. Ils enregistreront les scores et récolteront les flèches eux-mêmes ;
- lors des épreuves finales (match individuel tir alterné), chaque archer tire sur sa propre cible et ne participe ni à la récolte des flèches, ni au score. Chaque compétiteur désigne son représentant (agent) qui observe l'établissement des scores, marque les impacts et effectue le retrait des flèches de la cible. Ces flèches seront rendues à l'archer après chaque volée à partir de la deuxième volée (par les coureurs) ;
- lors des matches en tir alterné, l'archer (l'équipe), ayant la meilleure place à l'épreuve de classement (qualification), aura à décider de son ordre de tir (tirer le premier ou le second) pour la première volée. L'archer (l'équipe) ayant le score cumulé le plus bas de la volée précédente tirera le premier lors de la volée suivante. Si les archers sont à égalité, celui qui aura tiré le premier lors de la première volée tirera le premier. **(Application 15/09/2004)**
- Durant les matches, il n'y aura qu'un seul coach par archer ou par équipe sur le terrain de compétition. Le coach doit se placer dans son emplacement particulier.

B.5.2.3: Dans l'épreuve olympique par équipes, quand les 2 équipes tirent en même temps :

- une équipe se compose de 3 ou 4 compétiteurs ;
- tous les membres d'une même équipe doivent avoir pris part à l'épreuve de qualification ;
- la nomination des membres de l'équipe doit avoir lieu avant le début du premier match de l'épreuve éliminatoire ;
- le quatrième compétiteur, ou un compétiteur remplaçant, attendra dans un emplacement derrière l'emplacement de l'entraîneur. Si ce quatrième compétiteur est un compétiteur en fauteuil roulant, il peut attendre sur la ligne de tir, en face de l'emplacement de l'entraîneur ;
- une équipe peut remplacer un compétiteur à n'importe quel moment entre les volées ;
- dans les épreuves éliminatoires et finales, la position gauche/droite de l'équipe est déterminée par le tableau des matches utilisé (l'organisateur a le choix du tableau des matches à utiliser). Durant la première série de matches, l'équipe placée sur la ligne supérieure pour chaque paire (du tableau) tirera depuis le côté gauche pour ce match. L'attribution des cibles relève du choix de l'organisateur ;
- les deux équipes commenceront chaque volée de leur match avec les 3 archers en arrière de la ligne de 1m. Dès que le directeur des tirs démarre le match et le décompte de temps, le premier archer peut franchir la ligne de 1m ;
- les compétiteurs en fauteuil roulant peuvent rester sur la ligne de tir durant tout le temps de la compétition. Ils indiqueront qu'ils ont fini de tirer en posant leur arc sur les genoux ;
- les compétiteurs ne peuvent pas sortir les flèches du carquois avant d'être en position de tir ;
- les violations de ces règles seront sanctionnées comme cela est spécifié au paragraphe B.8 ;
- la composition d'une équipe qui a tiré l'épreuve de qualification ne peut pas être changée avant les épreuves éliminatoires ou finales. **(Application 01/09/2004)**

B.5.2.4: Dans l'épreuve olympique par équipes, épreuves finales avec tir alterné :

- les deux équipes débiteront chaque volée de leur match avec leurs 3 archers derrière la ligne de 1m ;
- l'équipe gagnante du tirage au sort décidera de l'ordre de tir de la première volée. Lors de la seconde volée et lors de la troisième volée, l'équipe ayant le score le plus bas commencera le tir. Si les équipes sont à égalité, l'équipe ayant commencé le match tirera la première ;
- quand la première équipe a tiré 2 flèches et que l'archer est revenu en arrière de la ligne de 1m, le chronomètre de cette équipe est arrêté en affichant le temps qui reste ;



- quand le score de la dernière flèche de la première équipe est affiché sur le tableau de marque près de la cible, le chronomètre de la deuxième équipe est mis en marche et le premier archer de cette équipe peut franchir la ligne de 1 m et commencer le tir ;
- cela est répété jusqu'à ce que chaque équipe ait tiré 6 flèches ou que le temps imparti soit écoulé.

B.5.3 : L'épreuve olympique dans les tournois autres que les championnats du monde :

B.5.3.1 : Voir l'article B.5.2, mais :

- lors des 1/8 de finales éliminatoires, l'organisateur peut attribuer une cible à 1 ou 2 compétiteurs. Ils enregistreront les scores et récolteront les flèches eux-mêmes ;
- lors des 1/4 de finales, il y aura 1 compétiteur par cible. Selon le désir des organisateurs, les matches pourront être tirés simultanément. Dans ce cas, les compétiteurs enregistreront les scores et récolteront les flèches eux-mêmes. S'il n'y a pas suffisamment de décompteurs de temps pour chronométrer chaque match individuellement, le directeur de tir contrôlera tous les matches ensemble ;
- dans toutes les autres épreuves finales individuelles avec tir alterné, chaque archer tirera sur sa propre cible et ne participera, ni à l'enregistrement des scores, ni à la récolte des flèches. Chaque compétiteur désigne son représentant (agent) qui observera l'établissement des scores, marquera les impacts des flèches et retirera les flèches de la cible. Ces flèches seront rendues à l'archer à la fin de chaque volée dès la deuxième volée.

B.5.4 SEQUENCE DE TIR

B.5.4.1 : 40 secondes est le temps alloué au compétiteur pour résoudre une égalité ou pour tirer des flèches à rattraper.

B.5.4.1.1 : 30 secondes est le temps alloué au compétiteur pour tirer une flèche lors du tir alterné d'un match de l'épreuve olympique.

B.5.4.2 : 1 minute est le temps alloué à une équipe pour tirer 3 flèches (1 par archer) pour résoudre une égalité lors du tir par équipes.

B.5.4.3 : 2 minutes est le temps alloué à l'archer pour tirer une volée de 3 flèches.

B.5.4.4 : 2 minutes est le temps alloué à une équipe pour tirer 6 flèches lors de l'épreuve par équipes.

B.5.4.5 : 4 minutes est le temps alloué à l'archer pour tirer une volée de 6 flèches.

B.5.4.6 : La période de tir peut être allongée lors de circonstances exceptionnelles (voir articles B.4.6.6 et suivants et l'article B.7.2.6).

B.5.4.7 : Des signaux sonores et visuels indiquent le début et la fin du temps limite.

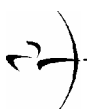
B.5.4.7.1 : Un signal visuel doit être donné quand il ne reste que 30 secondes dans la séquence de tir, sauf lors des épreuves finales de l'épreuve olympique avec tir alterné.

B.5.4.7.2 : Des signaux visuels doivent être placés de part et d'autre du terrain et, si nécessaire, dans la zone de séparation entre les hommes et les dames. Ces signaux seront disposés de manière à ce que les gauchers, comme les droitiers puissent les voir. Ils doivent faire face à la ligne de tir à une distance inférieure à 30m et doivent être visibles par tous les archers en position de tir.

B.5.4.7.3 : Lorsque le tir est contrôlé par des panneaux, 2 panneaux doivent absolument être placés dans la zone de séparation entre les hommes et les dames, de manière à ce que tous les archers puissent voir, en même temps, la même face du panneau (entièrement jaune ou rayée jaune et noir). La face rayée jaune et noir montrée aux compétiteurs signifie qu'il ne reste plus que 30 secondes de tir avant la fin de la séquence. La face jaune est montrée à tout autre instant de la séquence de tir.

B.5.4.7.4 : Quand le tir est contrôlé par des feux (sauf lors des épreuves finales), l'ordre est le suivant :

- **ROUGE** : Le directeur des tirs donnera 2 signaux sonores afin que les archers désignés (A, B, C ou AB, CD comme prévu) viennent occuper la ligne de tir ensemble (sauf lors des épreuves olympiques par équipes).



- **VERT** : 20 secondes plus tard (10 secondes lors des matches), quand la couleur devient verte, le directeur des tirs donne 1 signal sonore afin d'autoriser le début des tirs.
- **JAUNE** : Ce signal signifie qu'il ne reste plus que 30 secondes avant la fin de la séquence de tir.
- **ROUGE** : Ce signal signifie que la séquence de tir est terminée (voir l'article B.5.4.) et 2 signaux sonores doivent retentir, indiquant la fin du tir, même si toutes les flèches de la volée n'ont pas été tirées. Les compétiteurs, qui sont encore sur la ligne de tir, doivent regagner leur position derrière la ligne d'attente. Les compétiteurs suivants peuvent occuper la ligne de tir et attendre que le feu passe au vert pour débiter leur séquence. La procédure sera répétée jusqu'à ce que tous les compétiteurs aient tiré.

Quand on doit tirer 6 flèches en deux volées de 3, la procédure est répétée avant d'aller marquer les points aux cibles.

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

B.5.4.7.5 : Dès que la ligne de tir est laissée libre parce que tous les compétiteurs ont terminé de tirer leurs flèches avant la fin de la séquence, le signal approprié sera donné immédiatement.

B.5.5 : Aucun compétiteur ne pourra occuper la ligne de tir tant que le signal approprié n'aura pas été donné.

B.5.5.1 : 20 secondes, signalées par 2 signaux sonores, sont allouées aux archers pour quitter la ligne de tir et permettre aux concurrents suivants de gagner celle-ci au début de chaque volée, comme prévu au paragraphe B.5.4. Quand les feux sont utilisés, aucun compétiteur ne peut occuper la ligne de tir avant que le signal approprié ne soit donné.

B.5.5.2 : Dans le cas d'un match individuel avec tir alterné, les deux archers se positionnent sur la ligne de tir (2 signaux sonores). Après 10 secondes, 1 signal sonore donnera le début de la séquence de 30 secondes pour le premier archer. Après le tir d'une flèche et l'affichage du score, 1 signal sonore donnera le début de la séquence de 30 secondes pour le deuxième archer. Les archers continueront alternativement jusqu'à ce que chacun ait tiré ses 2 flèches. Cette procédure est obligatoire dans l'épreuve finale des championnats du monde.

B.5.6 : Si le tir est suspendu par le directeur des tirs pour une raison valable, le temps disponible sera réajusté :

B.5.6.1 : 40 secondes ou 30 secondes par flèche seront accordées, sauf lors de l'épreuve olympique par équipes.

B.5.6.2 : Dans l'épreuve olympique par équipes des championnats du monde, le décompte de temps sera réajusté en ajoutant 5 secondes au temps restant, au cas où une urgence arrêterait le tir durant plus de 5 secondes. Le tir reprendra depuis la ligne de tir.

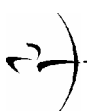
B.5.6.3 : Dans l'épreuve olympique par équipes des autres tournois, 20 secondes par flèche seront accordées. Le tir reprendra depuis la ligne de tir.

B.6 L'ETABLISSEMENT DES SCORES

B.6.1 : Il doit y avoir suffisamment de marqueurs afin d'assurer qu'il y ait un marqueur pour chaque cible.

B.6.1.1 : Ces marqueurs peuvent être des compétiteurs quand il y a plus d'un compétiteur par cible. Un marqueur doit être désigné à chaque cible

Note : quand les compétiteurs sont marqueurs, la double marque est obligatoire.



B.6.2 : Aux distances de 90, 70 et 60m, l'établissement des scores se fera après chaque seconde volée de 3 flèches ou après chaque volée de 6 flèches.

B.6.3 : Aux distances de 50 et 30m, l'établissement des scores se fera après chaque volée de 3 flèches.

B.6.4 : Lors de l'éliminatoire de l'épreuve olympique, la valeur de la flèche sera donnée par l'archer. Si la cible n'est utilisée que par un seul archer, la valeur de la flèche sera confirmée par un arbitre. Les marqueurs doivent inscrire les valeurs de flèches sur les feuilles de marque dans l'ordre décroissant, selon les indications de l'archer concerné. Les autres archers de la cible doivent vérifier les valeurs annoncées. Un archer ne pourra appeler qu'un seul juge pour estimer la valeur d'une flèche.

B.6.5 : Lors de l'épreuve éliminatoire de l'épreuve olympique par équipes, le score sera cumulé pour les 6 flèches par volée. Tous les compétiteurs peuvent aller aux cibles, mais un seul archer de la cible annoncera les points qui seront confirmés par un arbitre.

Les marqueurs doivent inscrire les valeurs de flèches sur les feuilles de marque dans l'ordre décroissant, selon les indications de l'archer concerné. Les autres archers de la cible doivent vérifier les valeurs annoncées.

B.6.6 : Lors des matches par équipes, les scores seront cumulés en ordre décroissant pour les 9 flèches de chaque équipe. Tous les compétiteurs peuvent se rendre à la cible, mais un par équipe annoncera les points, sous le contrôle d'un juge.

B.6.7 : Lors des épreuves finales de l'épreuve Olympique, la valeur des flèches sera déterminée et notée par le juge observateur marqueur dans l'ordre selon lequel elles sont tirées. Ces valeurs notées, non officielles, seront vérifiées par le juge de cible si cela est demandé au moment du marquage officiel à la cible. L'agent de l'archer / l'équipe adverse vérifiera la valeur des flèches proches de la ligne (cordon) sur la cible des adversaires. En cas de désaccord entre les deux agents des archers, le juge de cible prendra la décision finale. Pour vérifier le score, le juge de cible énonce les scores des flèches en ordre décroissant. Le juge marqueur et l'agent de l'athlète (équipe) vérifient la justesse des scores des flèches sur les feuilles de marque. Le juge de cible doit signer tout score modifié.

B.6.8 : Dans le tir sur cible, les compétiteurs peuvent déléguer à leur capitaine d'équipe ou à un autre compétiteur de leur cible le pouvoir de marquer leurs points et de collecter leurs flèches, à condition qu'eux-mêmes ne se rendent pas aux cibles.

B.6.9 : Le score d'une flèche est donné en fonction de la position de son tube dans le blason. Si le tube d'une flèche touche deux zones de couleur ou une ligne de séparation de zone, on doit compter la valeur la plus haute.

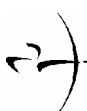
B.6.10 : Ni les flèches, ni le blason, ne peuvent être touchés par quiconque avant que tous les scores n'aient été relevés et enregistrés.

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.

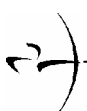
B.6.15.7 : Touchant un autre blason que celui que l'archer s'est vu désigner, sera considérée comme faisant partie de cette volée et enregistrée comme manquée (M).

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, 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 (*Application 01/04/2004*)**
 - 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).

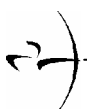
(Application 01/04/2004)

B.6.20.1 :

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

B.6.20.2 :

- **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 ;
 - la durée de la séquence de tir accordée, pour résoudre une égalité entre deux équipes, sera de 1 minute.



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 :

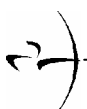
B.7.2.1 : Contrôler le tir, régler la durée de chaque volée et l'ordre dans lequel les archers vont occuper la ligne de tir.

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 1 m, jusqu'à ce que l'archer soit revenu lui-même en arrière de la ligne de 1 m (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.

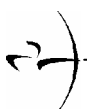
B.8 LES CONSEQUENCES DU NON-RESPECT DES REGLES

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.



B.8.1.4 : Un compétiteur, qui participe dans une catégorie telle qu'établie au chapitre A.5 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, reconnu 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 (voir l'article 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, 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. Les compétiteurs et les officiels doivent se conformer à la Constitution et aux Règles de la FITA, ainsi qu'aux décisions et directives que les juges estiment nécessaire de prendre.

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.

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.

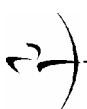
B.8.2.3 : Une flèche, tirée avant ou après le signal de contrôle du temps ou hors de la séquence, sera considérée comme faisant partie de la volée et entraînera la perte de la valeur de la flèche ayant le plus haut score de cette volée qui sera marquée comme une flèche manquée [M].

(Application 01/04/2004)

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 été retirées 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 olympique FITA 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].

B.8.2.6 : Si plus de 3 flèches (ou 6 flèches selon le cas) 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 : Dans l'épreuve olympique par équipes, si un des membres de l'équipe tire plus de 2 flèches lors d'une volée, 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 : Une flèche, 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 TERME 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, ou perdra la valeur de cette flèche si elle peut être identifiée avec certitude par les arbitres assignés pour enregistrer les points.

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 est interdit de fumer dans et/ou devant la zone des archers.

B.8.4.2 : Aucun compétiteur ne peut toucher à l'équipement d'un autre, sauf si celui-ci le permet.

B.8.4.3 : Aucun compétiteur ne peut armer son arc, avec ou sans flèche, sauf lorsqu'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 compétiteur 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 : Lorsqu'il arme son arc, le compétiteur 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, filets, parois, butte naturelle, etc...). Voir l'article B.7.7.

