

**A.5.2** : Des épreuves séparées pour les juniors et cadets dames, les juniors et cadets hommes, les vétérans dames et hommes sont reconnues par la FITA.

**A.5.3** : Un compétiteur peut participer à un tournoi dans la catégorie "cadet" si la compétition a lieu dans l'année de son 16<sup>ème</sup> anniversaire.

**A.5.3.1** : Un cadet peut décider de concourir dans la catégorie junior, s'il le désire.

**A.5.4** : Un compétiteur peut participer à un tournoi dans la catégorie junior si la compétition a lieu dans l'année de son 18<sup>ème</sup> anniversaire.

**A.5.4.1** : Un junior peut décider de concourir dans la catégorie senior, s'il le désire.

**A.5.5** : Un compétiteur peut participer à un tournoi dans la catégorie "Master" si la compétition a lieu dans l'année de son 50<sup>ème</sup> anniversaire.

## **A.6 LES DIVISIONS**

**A.6.1** : Les archers utilisant des arcs de types différents sont classés dans des divisions séparées et concourent dans des épreuves séparées. La FITA reconnaît les divisions suivantes :

**A.6.2** : Pour le tir en salle :

- division Arcs Recurve (ou arc recourbé ou classique) avec l'équipement spécifié à l'article B.3.1.
- division Arcs Compound (arcs à poulies) avec l'équipement spécifié à l'article B.3.2.

## **A.7 LES EPREUVES DE TIR SUR CIBLES EN SALLE**

**A.7.1** : On peut tirer les épreuves FITA de tir en salle dans les deux divisions "arcs recurve" et "arcs compound" en divisions séparées.

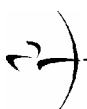
**A.7.2** : L'épreuve FITA à 25m consiste à tirer 60 flèches sur un blason de 60cm de diamètre ou sur blasons triples de 60cm de diamètre pour toutes les catégories.

**A.7.3** : L'épreuve FITA à 18m consiste à tirer 60 flèches sur un blason de 40cm de diamètre ou sur blasons triples de 40cm de diamètre pour toutes les catégories.

**A.7.4** : L'épreuve combinée FITA en salle consiste à tirer les deux épreuves, citées ci-dessus, successivement et dans cet ordre.

**A.7.5** : L'épreuve de match en salle, tirée sur blasons triples de 40cm consiste en :

- **L'épreuve éliminatoire** dans laquelle les 32 meilleures dames et les 32 meilleurs hommes sont positionnés en fonction de leurs résultats obtenus lors de l'épreuve de qualification (voir en annexe les tableaux des matches). Ils tirent une série de matches. Chaque match consiste en 6 volées de 3 flèches, dans le temps de 2 minutes par volée, à la distance de 18m.
- **L'épreuve finale** dans laquelle les 8 meilleures dames et les 8 meilleurs hommes, issus de l'épreuve éliminatoire, tirent des matches individuels. Chaque match consiste en 4 volées de 3 flèches à la distance de 18m et ceci jusqu'à la finale pour l'or. Les compétiteurs alterneront le tir d'une flèche et disposeront de 30 secondes pour tirer chaque flèche.
- **L'épreuve éliminatoire par équipes** dans laquelle les 16 meilleures équipes de 3 archers (16 équipes dames et 16 équipes hommes), placées selon leurs résultats du tir de qualification (voir en annexe les tableaux des matches), tirent simultanément une série de matches. Chaque match consiste en 3 volées de 6 flèches (2 par archer). Une volée est tirée dans un temps de 2 minutes, à la distance de 18m.



- **L'épreuve finale par équipes** dans laquelle les 4 meilleures équipes dames et les 4 meilleures équipes hommes, issues de l'épreuve éliminatoire, tirent des matches individuels. Chaque match consiste en 3 volées de 6 flèches (2 par archer). Une volée est tirée dans un temps de 2 minutes, à la distance de 18m. Et ceci jusqu'à la finale pour l'or.

**A.7.6** : Pour les championnats du monde, les blasons triples verticaux sont obligatoires.

**A.7.7** : L'épreuve de matches en duel sera entièrement tirée sur des blasons triples verticaux de 40cm.

## **A.8 LES RECORDS DU MONDE - DEFINITION**

**A.8.1** : Pour le tir en salle, dans les catégories dames, hommes, juniors dames et juniors hommes, pour les divisions arcs recurve et arcs compound :

- 25m individuel (60 flèches sur blasons de 60cm ou blasons triples de 60cm) ;
- 18m individuel (60 flèches sur blasons de 40cm ou blasons triples de 40cm) ;
- match sur 18 flèches ;
- match sur 12 flèches ;
- total de l'épreuve finale sur 36 flèches ;
- match par équipes sur 27 flèches ;
- total de l'épreuve finale par équipes sur 2 x 27 flèches.

### **A.8.2 CONFIRMATION DES RECORDS DU MONDE**

*A.8.2.1* : Les records du monde tirés lors des J.O., des championnats du monde et des tournois de classement mondiaux sont confirmés automatiquement dès que les scores sont officiels. Les records tirés lors d'autres tournois doivent être confirmés par le secrétaire général de la FITA.

*A.8.2.2* : Les scores obtenus lors d'autres tournois doivent être envoyés au secrétaire général de la FITA au plus tard 10 jours après la fin du tournoi. Chacun peut réclamer un record du monde, mais la demande doit être accompagnée par une déclaration de l'Association Membre, sous la responsabilité de laquelle le tournoi a été organisé, avec indication des éléments suivants :

- nom, description, lieu et date du tournoi ;
- confirmation que le tournoi a été tiré selon les règlements de la FITA ;
- confirmation que le compétiteur, pour lequel la demande est faite, était membre d'une Association membre de la FITA au moment où le record a été établi ;
- nom, prénom, nationalité et sexe du compétiteur ;
- la liste complète des résultats ;
- les détails sur le record demandé, accompagnés de la ou des feuilles de marque originale (ou une photocopie certifiée conforme).

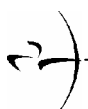
*A.8.2.3* : Le secrétaire général ratifiera la demande pour un record du monde sitôt après sa réception.

*A.8.2.4* : Si un record du monde devait être amélioré par deux ou plusieurs scores égaux, le même jour, les archers ayant battu le record seront tous déclarés co-détenteurs du nouveau record du monde.

*A.8.2.5* : Les détenteurs du record du monde doivent recevoir un diplôme faisant état du résultat et du lieu du record.

### **A.8.3 LES DISTINCTIONS DE LA FITA**

*A.8.3.1* : Pour l'octroi de distinctions de la FITA et pour l'enregistrement des records du monde, la FITA peut reconnaître un certain nombre de tournois organisés par les Associations Membres comme spécifié à l'article A.8.4. Les distinctions sont octroyées lorsque l'archer établit pour la première fois un score donnant droit à une distinction lors de l'épreuve concernée.



**B.3.2.8.1 :** Un séparateur de doigts peut être utilisé pour ne pas pincer la corde. De plus, on peut aussi utiliser un décocheur, pour autant qu'il ne soit pas attaché à l'arc et qu'il ne comporte pas de parties électriques ou électroniques. A la main d'arc, on peut porter un gant, une mitaine ou une protection similaire qui ne sera pas attachée à la poignée.

**B.3.2.9 :** Des jumelles, une longue vue ou d'autres moyens optiques peuvent être utilisés pour voir les impacts des flèches :

**B.3.2.9.1 :** Pourvu qu'ils ne soient pas un obstacle pour les autres archers sur la ligne de tir, en terme d'espace.

**B.3.2.9.2 :** Dans l'épreuve olympique par équipes, les entraîneurs, placés dans leur emplacement, peuvent utiliser des jumelles tenues à la main.

**B.3.2.9.3 :** On peut porter des lunettes médicales ou des lunettes de tir, ainsi que des lunettes de soleil.

**B.3.2.9.4 :** Aucun moyen optique ne peut être muni de micro trous (ou d'éléments semblables), ni comporter des marques pouvant servir d'aide à la visée.

Il est autorisé de recouvrir le verre de lunette, du côté de l'œil qui ne vise pas, avec du ruban ou un autre matériau. Un bandeau peut être utilisé pour cacher l'œil qui ne vise pas.

**B.3.2.10 :** Des accessoires sont autorisés :

- une dragonne, un plastron, un bandoir, un carquois (à porter à la ceinture ou à poser sur le sol), un pose arc, des marques pour les pieds (qui ne peuvent dépasser le sol de plus de 1cm), des protections de branches (limbs savers), un trépied pour une longue vue (qui peut être laissé sur la ligne de tir entre les volées, pour autant qu'il ne soit pas un obstacle pour un autre archer).

Note : les limbs savers peuvent être placés sur la face interne des branches du haut et du bas.

### **B.3.3 POUR TOUTES LES DIVISIONS**

Il est interdit :

**B.3.3.1 :** De porter, devant la ligne d'attente, tout appareil électronique de communication et des casques d'écoute.

## **B.4 LE TIR**

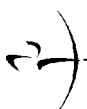
Si le nombre d'archers inscrits est inférieur à celui requis pour chaque épreuve éliminatoire, les exemptions sont autorisées. **(Application 01/04/2004)**

**B.4.1 :** Chaque archer doit tirer ses flèches par volées de 3 flèches.

**B.4.1.1 :** Le tir ne se fera que dans une seule direction.

**B.4.1.2 :** Lors des épreuves éliminatoires, la procédure est la suivante :

- Lors des **1/16 de finales** : les dames tirent en premier leurs matches sur 16 cibles, ensuite les hommes tirent sur les mêmes cibles. Quatre (4) cibles sont ensuite enlevées des extrémités, de manière à ne laisser que les 8 cibles centrales.
- Lors des **1/8 de finales** : les dames tirent en premier sur les 8 cibles, ensuite les hommes. Les 2 cibles centrales sont ensuite déplacées vers les extrémités de la ligne des cibles, créant ainsi un couloir central entre deux groupes de 4 cibles.
- Si nécessaire, les dames et les hommes peuvent tirer en même temps. Dans ce cas, le nombre de cible doit être doublé. A la fin de chaque phase, il pourra y avoir un moment de repos.



*B.4.1.3*: Lors des épreuves finales, la procédure sera la suivante :

- Lors des **1/4 de finales** : les 8 meilleures dames et hommes occupent respectivement les cibles à gauche et à droite du couloir de séparation et tirent ensemble les 12 flèches de match. Les 4 cibles extérieures sont ensuite enlevées.
- Lors des **1/2 finales** : les 4 meilleures dames et hommes occupent respectivement les cibles à gauche et à droite du couloir de séparation et tirent leurs 12 flèches en même temps.
- **Finale pour la médaille de bronze** : comme ci-dessus.
- **Finale pour la médaille d'or** : les dames tirent en premier leurs 12 flèches de la finale, ensuite les hommes tirent de la même manière. A la fin de chaque phase, il pourra y avoir un moment de repos.

*B.4.1.4*: Lors du tir par équipes, chaque équipier doit tirer sur son propre blason triple, 1 flèche dans chaque centre.

**B.4.2** : Un compétiteur a un temps alloué pour tirer une volée de 3 flèches

*B.4.2.1* : Le temps maximum imparti pour tirer une volée de 3 flèches est de 2 minutes.

*B.4.2.2* : Toute flèche tirée avant ou après le signal de contrôle de temps, ou hors de la séquence, entraîne la perte de la valeur de la flèche ayant le plus haut score de cette volée : elle sera marquée comme flèche manquée (M).

*B.4.2.3*: **Supprimé. (Application 01/04/2004)**

*B.4.2.4*: Une flèche tirée sur le terrain de compétition, après que le directeur des tirs ait officiellement clôturé la séance d'entraînement sur ce terrain, après le retrait des flèches d'entraînement 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.

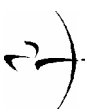
*B.4.2.5*: Dans le cas d'un problème d'équipement, l'archer devra lever le drapeau rouge se trouvant sur la ligne de tir. Du temps supplémentaire (jusqu'à 15 minutes) peut être accordé à un concurrent pour faire les réparations nécessaires ou changer l'équipement endommagé. L'archer rattrapera le nombre approprié de flèches à la première opportunité, sous la supervision d'un arbitre. Un problème d'équipement ne doit, à aucun moment, retarder le tournoi de plus de 15 minutes.

**Précision de la FITA : Accident corporel**

*Un accident corporel survenant à un compétiteur sur la ligne de tir peut être assimilé à un incident de matériel, lors de la phase de qualification. Ce n'est pas possible lors des matches puisqu'il n'y a pas possibilité de prétendre à un incident de matériel.*

*(Conférence des Juges de Pékin, Septembre 2001).*

*B.4.2.6* : Cependant, à aucun moment, un incident de matériel ne pourra retarder le tournoi de plus de 15 minutes.



**B.4.2.7:** Au cas où un compétiteur ne serait pas capable de continuer à tirer à la suite d'un problème médical non prévisible qui a lieu après le début des tirs, un maximum de 15 minutes sera alloué à l'archer pour déterminer le problème et décider qu'il peut poursuivre la compétition sans assistance. Le compétiteur rattrapera le nombre de flèches approprié à la première opportunité sous la supervision d'un juge, mais il a un maximum de 15 minutes pour agir ainsi.

**B.4.2.8:** Lors des épreuves éliminatoires et finales de l'épreuve de matches en salle, il n'y aura pas de temps supplémentaire accordé pour un problème d'équipement ou pour un problème médical non prévisible. Cependant, le compétiteur peut quitter la ligne de tir, réparer ou remplacer son matériel (même changer d'arc) et regagner la ligne de tir pour poursuivre le tir, si le temps restant le permet. Dans le tir par équipes, les autres membres de l'équipe peuvent tirer durant ce temps.

**B.4.2.9 :** Les archers individuels (ou les équipes) ayant des exemptions ou des matches forfaits ne pourront pas participer à la compétition durant les matches exemptés ou forfaits, sauf si l'abandon ou le forfait se produit au cours du match. A l'exception des Championnats du Monde et si l'organisation du terrain le permet, ils peuvent s'entraîner sur les cibles qui leur ont été assignées. Autrement, ils peuvent s'entraîner sur le terrain d'entraînement ou sur la partie non utilisée du terrain de compétition.

***(Application au 1/03/2005 : Décision du Conseil de la FITA du 28/11/2004)***

***Précision de la FITA : Forfait, Exemption***

*En match, quand le directeur des tirs donne 2 signaux sonores et que l'arbitre constate qu'un archer est seul (sans adversaire), l'archer bénéficie d'une exemption : il ne peut pas tirer sur sa cible, mais il peut tirer sur une cible de la zone d'entraînement prévue à cet effet.*

*Lorsque le match se déroule en tir alterné l'archer, qui est sans adversaire au moment du tirage au sort, bénéficie d'une exemption.*

*(Conférence des Juges de Pékin, Septembre 2001).*

**B.4.2.10 :** Dans l'épreuve de matches par équipes en salle, si un des 3 archers d'une équipe tire une flèche avant ou après le signal marquant le début ou la fin d'une volée, 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 enregistrée comme une flèche manquée (M). ***(Application 01/04/2004)***

**B.4.3 :** Le compétiteur ne peut pas lever son bras d'arc avant le signal de début du tir.

**B.4.3.1 :** Exception faite pour les personnes qui sont handicapées, les archers doivent tirer debout et sans support. Les pieds doivent être placés de part et d'autre de la ligne de tir ou les deux pieds sur la ligne de tir.

**B.4.4 :** Une flèche ne peut être tirée à nouveau sous aucun prétexte.

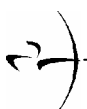
**B.4.4.1 :** Une flèche est considérée comme non tirée dans deux cas seulement, si :

- la flèche tombe de l'arc ou que le tir est raté et que le tube de la flèche se trouve à l'intérieur de la zone délimitée par la ligne de tir et la ligne des 3m, pour autant que la flèche n'ait pas rebondi ;
- si le blason ou la cible tombe (bien qu'ayant été fixé à la satisfaction des arbitres), les arbitres prendront les mesures qui s'imposent et donneront le temps nécessaire pour tirer les flèches concernées. Si le blason glisse simplement, les arbitres décideront des mesures à prendre.

***Précision de la FITA concernant le B.4.4.1***

*Précision du Comité des Juges de la FITA [Fita Information n° 6 de Mai 2000] :*

- *La zone des 3m, délimitée par la ligne des 3m et la ligne de tir, doit être considérée comme un espace 3 dimensions (et non une surface deux dimensions). Ainsi, une flèche, plantée dans le sol à l'extérieur de la ligne des 3m mais avec sa partie arrière derrière la ligne des 3m, sera considérée comme non tirée, même si elle ne repose pas à plat sur le sol.*
- *La largeur de la ligne des 3m fait partie de la zone des 3m (avantage à l'archer).*



- *En cas de flèche manquée près de la ligne durant une épreuve en duel (match), le compétiteur doit décider lui-même si la flèche est valable ou non car le chronométrage ne peut pas être interrompu et il ne peut pas demander de temps supplémentaire pour défaut d'équipement (voir précision de la FITA au B.4.2.5). Si le compétiteur décide de tirer une flèche en plus et que la flèche au sol est considérée comme tirée (après contrôle précis de l'arbitre), la flèche ayant la plus haute valeur de cette volée sera perdue (voir articles B.4.2.2, B.4.2.3 et B.4.2.4).*
- *lors d'une épreuve sans duel : le compétiteur a le choix de continuer de tirer ou d'utiliser la procédure d'équipement défectueux (voir B.4.2.5 au B.4.2.). Dans la première hypothèse, si, après contrôle de près de l'arbitre, la flèche au sol est considérée comme tirée, la flèche ayant la plus haute valeur de la volée sera perdue. Dans le second cas (procédure d'équipement défectueux), le compétiteur devrait ensuite préparer une autre flèche si la flèche au sol est considérée comme tirée (après un contrôle de près de l'arbitre).*
- *l'arbitre doit, lors de son contrôle de près d'une flèche manquée, prendre en considération le fait que le compétiteur doit être capable d'estimer la validité de son tir depuis la ligne de tir et, en cas de doute, que l'avantage sera donné au compétiteur.*

**B.4.5** : Pendant que l'archer est sur la ligne de tir, il peut recevoir des conseils techniques, non électroniques, de la part des officiels de son équipe, pour autant que cela ne gêne pas les autres compétiteurs.

**Précision de la FITA : Communication**

*La communication (non électronique) entre l'archer sur la ligne de tir et son encadrement d'équipe ne peut se faire que de l'encadrement d'équipe vers l'archer. La communication de l'archer avec son encadrement d'équipe n'est pas autorisée.*

*(Conférence des Juges de Pékin, Septembre 2001)*

**B.4.6** : Lors des tirs par équipes, les 3 archers de l'équipe et le coach peuvent s'assister verbalement, que les archers soient sur la ligne de tir ou non. Pendant le tir, le coach ne peut "coacher" que depuis son emplacement réservé.

**B.4.7** : Toutes les flèches d'entraînement seront tirées sous la surveillance du directeur des tirs et ne compteront pas pour les scores.

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

**B.5.1** : Chaque compétiteur tirera sur son propre blason.

*B.5.1.1* : Lorsque 4 compétiteurs tirent deux par deux simultanément, ils tirent chacun sur un blason selon la rotation suivante : AB/CD, CD/AB, AB/CD, etc...

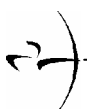
*B.5.1.2* : Lors de l'utilisation de blason de 60cm, A tire sur le blason de gauche et B sur le blason de droite. C tirera sur le blason de gauche et D sur le blason de droite.

*B.5.1.3* : Lors de l'utilisation de blasons de 40cm et des blasons triples de 40cm (triangulaires), placés à deux hauteurs différentes, A tire sur le blason du haut à gauche, B sur le blason du haut à droite, C sur le blason du bas à gauche et D sur le blason du bas à droite.

*B.5.1.4* : Lors de l'utilisation de blasons triples verticaux de 40cm :

- par 2 compétiteurs : A tire sur la colonne de gauche, B tire sur la colonne de droite ;
- par 4 compétiteurs : à partir de la gauche, A tire sur la première colonne, B sur la troisième, C sur la deuxième et D sur la quatrième.

*B.5.1.5* : Lors de l'épreuve par équipes en salle, chaque compétiteur tire sur son propre blason triple.



*B.5.1.6 :* Lorsque des blasons triples sont utilisés, chaque compétiteur tire ses flèches dans n'importe quel ordre, mais 1 flèche dans chaque centre.

*B.5.1.7 :* L'ordre de tir peut être modifié temporairement pour le changement d'une corde ou tout autre modification essentielle de l'équipement ou pour un problème médical mineur. Si, cependant, de tels problèmes importants surviennent quand le compétiteur est sur la ligne de tir, il peut se retirer en arrière de la ligne de tir et appeler un juge en utilisant le drapeau ou tout autre système. Les juges, ayant vérifié le bien fondé de l'appel, s'arrangeront avec le directeur des tirs pour que le compétiteur tire les flèches manquantes de cette volée avant que le signal de montée aux cibles ne soit donné. Une annonce sera faite par la sonorisation. Cette possibilité ne peut pas s'appliquer lors des phases éliminatoires ou finales.

**B.5.2 :** Au championnat du monde :

*B.5.2.1 :* **Epreuve de qualification** : avec 4 archers par cible, deux tirent en même temps sur leur propre blason triple vertical. Ils tirent par volées de 3 flèches.

*B.5.2.2 :* Lors des épreuves de matches :

- **Epreuves éliminatoires** : 2 archers par cible tirent en même temps sur leur propre blason triple vertical.
- **Epreuves finales** : chaque archer tire sur sa propre cible sur un blason triple vertical en tir alterné.

Lors des épreuves éliminatoires et finales, la position gauche/droite du compétiteur est déterminée par le tableau des matches. L'organisateur a le choix du tableau à utiliser. Durant la première série de matches, le compétiteur placé sur la ligne supérieure de chaque paire du tableau tirera depuis le côté gauche. L'attribution des cibles pour le match relève de l'organisateur.

Lors des matches en tir alterné, l'archer (l'équipe), ayant la meilleure place de 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)**.

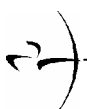
*B.5.2.3 :* Epreuve par équipes en salle :

- les 2 équipes commencent chaque volée de leur match avec les 3 archers derrière la ligne de 1 m. Dès que le directeur des tirs démarre le match et le décompte du temps de tir, le premier archer peut franchir la ligne de 1 m ;
- lors des épreuves éliminatoires et finales, la position gauche/droite des équipes est déterminée par le tableau des matches. L'organisateur a le choix du tableau à utiliser. Durant la première série de matches, l'équipe placée sur la ligne supérieure de chaque paire du tableau tirera depuis le côté gauche. L'attribution des cibles pour le match relève de l'organisateur ;
- chaque archer tirera sur son propre blason triple vertical, 1 flèche dans chaque centre ;
- les 3 compétiteurs d'une équipe peuvent tirer 3 flèches chacun dans l'ordre de leur choix ;
- un seul compétiteur peut se trouver sur la ligne de tir, les deux autres doivent se trouver derrière la ligne de 1 m. A aucun moment, il ne peut y avoir plus d'1 archer sur la ligne de tir ;
- les compétiteurs en fauteuil roulant peuvent rester sur la ligne de tir durant tout le temps du match. 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 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.

### **B.5.3 SEQUENCE DE TIR**

*B.5.3.1 :* 40 secondes est le temps alloué au compétiteur pour tirer 1 flèche :

- supprimé
- pour résoudre une égalité (tir individuel) ;
- pour tirer des flèches à rattraper.



*B.5.3.1.1* : 30 secondes est le temps accordé au compétiteur pour tirer 1 flèche lors des matches en tir alterné.

*B.5.3.3* : 2 minutes est le temps alloué à l'archer pour tirer 1 volée de 3 flèches.

*B.5.3.4* : 2 minutes est le temps alloué à l'équipe pour tirer 6 flèches (2 par archer) lors des matches.

*B.5.3.5* : La période de tir ne peut, en aucun cas, être allongée.

*B.5.3.6* : Des signaux visuels et sonores indiquent le début et la fin du tir.

*B.5.3.6.1* : Un signal visuel doit être donné quand il ne reste plus que 30 secondes de tir, sauf lors des épreuves finales lorsque les archers tirent en alterné.

*B.5.3.6.2* : Des signaux visuels doivent être placés de part et d'autre du terrain de tir et, si nécessaire, dans la zone de séparation entre hommes et 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 et doivent être visibles de tous les archers en position de tir.

*B.5.3.6.3* : 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.5.3.6.4* : 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 (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 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.

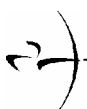
Lorsque le feu rouge s'allume après une volée de 3 ou 6 flèches (3 x 2 flèches de l'épreuve par équipes), selon l'épreuve, 3 signaux sonores retentissent afin que les archers puissent commencer à enregistrer les scores.

*B.5.3.6.5* : 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.5.4** : Aucun compétiteur n'occupera la ligne de tir tant que le signal approprié ne sera pas donné.

*B.5.4.1* : 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. Cela sera indiqué par 2 signaux sonores et le feu rouge.

*B.5.4.2* : Dans le cas de matches multiples en tir alterné (épreuves finales), chaque match sera chronométré séparément. Les deux compétiteurs de chaque match se positionnent sur la ligne de tir (deux signaux sonores). Après 10 secondes, 1 signal sonore donnera le début de la séquence de 30 secondes pour le premier archer et l'arbitre désigné fera démarrer le chronomètre.



Après le tir d'une flèche et l'affichage du score, la séquence de 30 secondes pour le deuxième archer commencera. Les archers continueront alternativement jusqu'à ce que chacun ait tiré ses 3 flèches. Quand les compétiteurs de tous les matches ont terminé de tirer leurs flèches, le signal pour enregistrer les scores sera donné immédiatement.

S'il n'y a pas assez de décompteurs pour chronométrer les matches individuellement, le directeur des tirs contrôlera tous les matches ensemble.

*B.5.4.3*: 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 3 flèches. Cette procédure est utilisable pour la finale pour l'or aux championnats FITA.

**B.5.5** : Si le tir est suspendu durant une volée pour une raison valable, le temps de tir disponible sera réajusté.

*B.5.5.1* : 40 secondes par flèche seront accordées, sauf dans l'épreuve de matches par équipes.

*B.5.5.2* : Lors des matches par équipes des compétitions autres que le championnat du monde, 20 secondes par flèche seront accordées.

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

**B.6.1** : Il doit y avoir suffisamment de marqueurs de sorte à assurer qu'il y en a un pour chaque cible.

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

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

*B.6.1.2* : L'établissement des scores se fera après chaque volée de 3 flèches.

*B.6.1.3* : 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.

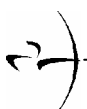
Lors des épreuves finales ou si la cible n'est utilisée que par un seul archer, la valeur des flèches sera donnée par l'archer et sera confirmée par un arbitre. Un archer ne pourra appeler qu'un seul juge pour estimer la valeur d'une flèche.

*B.6.1.4* : Lors des matches de l'épreuve finale ou s'il n'y a qu'un seul compétiteur par cible, le score sera enregistré sous la surveillance d'un juge

*B.6.1.5* : Lors de l'épreuve par équipes en salle, le score sera cumulé pour les 6 flèches de l'équipe. Tous les compétiteurs peuvent aller aux cibles, mais un seul archer de l'équipe annoncera les points avec un arbitre comme témoin.

*B.6.1.6* : Les compétiteurs peuvent déléguer à leur capitaine d'équipe ou à un autre archer de leur cible le pouvoir d'enregistrer leur score et de retirer leurs flèches de la cible, à condition qu'ils ne se rendent pas eux-mêmes à la cible.

**B.6.2** : 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.6.2.1* : Ni les flèches, ni le blason ne peuvent être touchés par quiconque avant que tous les scores n'aient été enregistrés.

*B.6.2.2* : Si plus de 3 flèches, appartenant au même archer, ou plus de 6 flèches pour une même équipe, se trouvent dans la cible ou sur le sol dans les couloirs de tir, seules les 3 (ou 6) flèches ayant les valeurs les plus basses seront comptabilisées. Les archers (équipes) répétant cet incident peuvent être disqualifiés.

*B.6.2.3* : Lorsque les blasons triples sont utilisés, les flèches peuvent être tirées dans n'importe quel ordre, mais si plus d'une flèche se trouvent dans la même zone de score, les deux (ou toutes) flèches seront considérées comme faisant partie de cette volée, mais seule la flèche ayant la valeur la plus basse sera comptabilisée. La ou les autres flèches seront marquées comme manquées (M). Chaque flèche, hors de la zone extérieure bleue, sera marquée comme manquée (M).

*B.6.2.4* : 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.6.2.5* : Tous les impacts de flèches doivent être correctement cochés, après que les scores aient été enregistrés et les flèches retirées de la cible.

*B.6.2.6* : La valeur des flèches, enfouies dans la cible et non visibles de l'extérieur du blason, sera uniquement donnée par un arbitre.

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

*B.6.2.7.1* : Une flèche :

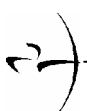
- touchant la cible et rebondissant, sera donnée en fonction de son impact en cible, pour autant que tous les impacts aient été correctement cochés et qu'un impact, non coché, puisse être identifié ;

En cas de rebond (refus) :

- lorsque des archers tirent chacun sur une cible, l'archer concerné, après avoir tiré sa volée de 3 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.6.2.7.2* : 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.6.2.7.3* : Passant complètement à travers une cible, est comptée en fonction du trou laissé dans le blason, pour autant que tous les impacts aient été cochés et qu'un trou non coché puisse être identifié.

*B.6.2.7.4* : Ayant embouti une autre flèche dans l'encoche et restant fixée dans celle-ci, prend la valeur de la flèche emboutie.

*B.6.2.7.5* : En frappant une autre puis, après déviation, se plantant en cible, a la valeur de son propre impact.

*B.6.2.7.6* : En frappant une autre et rebondissant hors du blason (zones marquantes), aura la valeur de la flèche percutée, pour autant qu'on puisse déterminer la flèche endommagée.

*B.6.2.7.7* : Touchant un autre blason que celui que l'archer s'est vu désigner, sera considérée comme faisant partie de cette volée et enregistrée comme manquée (M).

*B.6.2.7.8* : Touchant le blason en dehors des zones marquantes, comptera comme un tir manqué (M).

*B.6.2.8* : Sur le sol, dans le couloir de tir ou derrière la cible, qui a été revendiquée comme un rebond (refus) ou un passage à travers, doit, de l'avis des arbitres, avoir touché la cible. Si plus d'un trou non coché sont trouvés dans le blason, après un rebond ou un passage à travers, la valeur du trou au score le plus bas (dans les zones marquantes) sera attribué au concurrent.

*B.6.2.9* : Une flèche rebondissant, passant à travers la cible ou y restant pendue n'arrête pas la compétition lors de l'épreuve de matches en salle.

*B.6.2.10* : Un tir manqué doit être noté par un M (miss, manqué) sur la feuille de marque.

**B.6.3** : Le directeur des tirs doit s'assurer, après l'établissement des scores, qu'aucune flèche ne reste dans les cibles avant de donner le signal de reprise des tirs.

*B.6.3.1* : Si cela se produit, le tir ne doit pas être interrompu. L'archer peut tirer avec d'autres flèches ou tirer "les flèches oubliées" quand le tir à cette distance est terminé. Dans ces circonstances, un arbitre participe à l'enregistrement des points, en s'assurant que "les flèches oubliées" sont bien comptées sur la feuille de score de l'archer, avant qu'aucune flèche ne soit retirée de la cible.

*B.6.3.2* : Si un archer oublie ses flèches, par exemple sur le sol près de la cible, il peut en utiliser d'autres, à condition qu'il avertisse un arbitre avant de tirer.

**B.6.4** : Les feuilles de score doivent être signées par le marqueur et par le tireur, de manière à prouver leur accord sur la valeur de chaque flèche. Si le marqueur participe au tir, il doit faire signer sa feuille de marque par un archer ayant tiré sur la même cible. Lors des épreuves éliminatoires, les feuilles de marque seront signées par les deux athlètes du match, montrant ainsi que tous deux sont d'accord avec la valeur de chaque flèche, la somme totale, le nombre de 10, de 9 et le résultat du match ***(Application au 01/04/2006)***.

**B.6.5** : Dans l'éventualité d'une égalité dans les scores totaux, le départage se fera de la manière suivante :

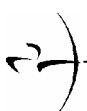
*B.6.5.1* : Dans toutes les épreuves, sauf pour les égalités décrites plus loin en B.6.5.2 :

- **Individuels et équipes**

- plus grand nombre de 10 ;
- plus grand nombre de 9 ;

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

***(Application 01/04/2004)***



*B.6.5.2* : Le départage des égalités, pour entrer dans les épreuves éliminatoires, pour la progression d'une étape de la compétition vers la suivante ou pour l'attribution de médailles, doit se faire, après les matches de cette étape, par des tirs de barrage (sans prendre en considération le nombre de 10 ou de 9). **(Application 01/04/2004)**

*B.6.5.2.1* :

- **Individuels**

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

*B.6.5.2.2* :

- **Equipes**

- un tir de barrage d'une volée de 3 flèches (1 par archer), le plus haut total de points gagne (maximum 3 barrages) ;
- si l'égalité subsiste, l'équipe ayant la flèche la plus près du centre sera déclarée gagnante ;
- si l'égalité subsiste, l'équipe, dont la deuxième ou la troisième flèche (si nécessaire) est la plus près du centre, sera déclarée gagnante ;
- si nécessaire, il sera à nouveau tiré un barrage de 3 flèches (1 par archer) au plus haut total de points, suivi de l'évaluation la plus près du centre, jusqu'à ce que l'égalité soit résolue ;
- la durée de la séquence de tir accordée, pour résoudre une égalité entre deux équipes, sera de 1 minute.

*B.6.5.2.3* : Pour tous les tirs de barrage, la zone de scores centrale des blasons triples devra être utilisée.

*B.6.5.2.4* : Tant que les informations officielles au sujet des tirs de barrage n'ont pas été annoncées, les compétiteurs doivent rester sur le terrain de compétition. Les compétiteurs, qui ne sont pas présents lorsqu'ils sont appelés pour un tir de barrage, seront considérés comme perdants du match.

*B.6.5.3* : La résolution des égalités pour l'accession à la phase éliminatoire dépend du type de blason utilisé. La procédure du tir de barrage sera la suivante :

*B.6.5.3.1* : Pour les individuels, le tir de barrage doit se faire sur le même blason (A, B, C, D) et sur le même type de blason (40cm, trispot de 40cm vertical, trispot de 40cm triangulaire, 60cm) sur lequel les compétiteurs à égalité ont tiré la phase de qualification.

Si des trispots verticaux sont utilisés, le compétiteur doit tirer dans le spot du milieu de la colonne.

Si des trispots triangulaires sont utilisés, le compétiteur doit tirer dans le spot du haut.

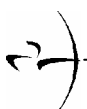
Si cela n'est pas possible, une ou plusieurs buttes de tir seront placées avec un maximum de deux blasons chacune, pour un maximum de deux compétiteurs par butte de tir.

*B.6.5.3.2* : Pour le tir de barrage des équipes, il y aura une butte de tir par équipe.

Quand on utilise les trispots triangulaires, l'équipe disposera d'un blason dont les centres du bas seront à 130cm au-dessus du sol. Chaque équipier tirera dans un des spots du blason.

Quand on utilise des trispots verticaux, il y aura trois colonnes et chaque équipier tirera sur le spot du centre de chaque colonne.

**B.6.6** : Le classement, lors des tournois autres que les championnats du monde, suivra la procédure ci-dessus. Toutefois, les archers éliminés durant l'épreuve olympique avec des scores ex aequo, seront classés de manière égale et auront le même classement (sans prendre en considération le nombre de flèches en cible, le nombre de 10 et de 9).



**B.6.7** : A la fin du tournoi, le comité d'organisation doit fournir les résultats complets à tous les participants : compétiteurs, capitaines d'équipes, membres du Conseil de la FITA et du Congrès présents, arbitres et directeurs de tir.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

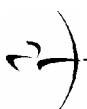
**B.7.3** : Les archers ne peuvent pas armer leur arc, avec ou sans flèche, tant qu'ils ne sont pas sur la ligne de tir. Dans l'épreuve par équipes, ils ne peuvent sortir la flèche du carquois que lorsqu'ils sont en position de tir.

Si un archer est sur la ligne de tir avec une flèche sur l'arc, il doit se tourner vers les cibles en s'assurant qu'il n'y a personne devant ou derrière.

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

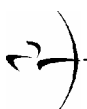
*B.8.1.4* : Un compétiteur, qui participe dans une catégorie sans pour autant remplir les exigences liées à celle-ci, sera éliminé de la compétition et perdra toutes les positions qu'il a gagnées.

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

- sans considérer la sanction imposée par l'Association Membre concernée, la FITA annulera les résultats réalisés lors de la compétition et tous les prix ou médailles remportés devront être retournés au bureau de la FITA ;
- si le compétiteur a tiré dans une équipe, le résultat de l'équipe sera annulé ;
- de plus, des sanctions seront appliquées : voir article 12 de l'annexe 4 du livre 1 de la FITA ;
- un compétiteur suspendu pour dopage ne peut participer à aucun événement organisé par la FITA ou une Association Membre tant que sa suspension n'est pas terminée.

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

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



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

*B.8.1.9*: idem à B.7.7.

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

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

*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 retiré des cibles, ou pendant les pauses entre les distances ou les épreuves, sera considérée comme faisant partie de la prochaine volée et entraînera la perte de la valeur de la flèche ayant le plus haut score de cette volée.

*B.8.2.5* : Dans l'épreuve des matches en salle par équipes, si un des 3 archers d'une équipe tire une flèche avant ou après le signal marquant le début ou la fin d'une période, cette flèche sera considérée comme faisant partie de cette volée et entraînera pour l'équipe la perte de la valeur de la flèche ayant le plus haut score et sera marquée comme une flèche manquée (M). ***(Application 01/04/2004)***

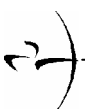
*B.8.2.6* : Si plus de 3 flèches appartenant au même archer ou plus de 6 flèches pour une même équipe, se trouvent dans la cible ou sur le sol dans les couloirs de tir, seules les 3 ou 6 flèches les plus mauvaises seront comptabilisées.

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

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

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

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



### **B.8.3 SANCTIONS EN 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 n'est pas permis de fumer dans et devant la zone des archers.

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

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

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

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

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

*B.8.4.7* : idem à B.7.7.

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

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

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

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

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

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

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

