

- **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 (3x2 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 : Lors d'un match en tir alterné, les athlètes concourant se rendront sur la ligne de tir au signal d'alerte des 10 secondes (2 signaux sonores). A la fin des 10 secondes, un signal sonore indiquera le début de la période de tir de 30 secondes pour le premier athlète dans le match. Dès que la première flèche est tirée et que le score est affiché, l'horloge à « compte à rebours » pour l'athlète adverse est enclenchée pour indiquer sa période de 30 secondes pour tirer une flèche. Les athlètes du match continueront d'alterner leurs tirs suivant le signal visuel de l'horloge à « compte à rebours » jusqu'à ce que chaque athlète ait tiré ses 3 flèches.

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 en tir alterné, le décompteur 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. Cependant un juge a autorité pour changer la valeur d'une flèche sur la feuille de marque s'il a remarqué une erreur flagrante, son rôle étant d'assurer l'équité pour tous les athlètes (Comité Constitution et Règlements de la FITA du 11/06/2009).

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.6.4.1 : Lors des compétitions où il n'y a pas de marqueurs officiels et lorsque les athlètes procèdent eux-mêmes à l'enregistrement des scores, la signature de la feuille de marque prouve que les compétiteurs sont d'accord sur le total général (identique sur les deux feuilles de marque), le nombre de 10 et le nombre de X. S'il y a une différence de total, le score le plus bas sera pris en compte.

Ce dernier point n'est pas applicable en France : Les organisateurs ne sont pas obligés d'accepter ou d'enregistrer les feuilles de marque qui leur sont soumises sans signature, total, nombre de 10 et nombre de X. *(Application au 01/04/2008 – Conseil de la FITA de juillet 2007).*

B.6.4.1.1 : Lors des phases éliminatoires, les feuilles de marque doivent être signées par les 2 compétiteurs du match, prouvant ainsi qu'ils sont d'accord avec la valeur de chaque flèche, le total général, le nombre de 10 et de X et le résultat du match. Le marqueur et les archers ont la responsabilité du remplissage correct de la feuille de marque (les X, les 10, les totaux, les signatures). Une quelconque information manquante sur la feuille de marque sera considérée comme n'existant pas (0) pour les classements. *(Application au 01/04/2008 – Conseil de la FITA de juillet 2007)*

B.6.4.1.2 : Pour toutes les épreuves éliminatoires et finales, les feuilles de marque doivent être signées par les 2 compétiteurs du match, prouvant ainsi que les 2 compétiteurs ou leurs agents sont d'accord sur la valeur de chaque flèche, le total général, le nombre de 10 et de X, le résultat du match. *(Application au 01/04/2008 – Conseil de la FITA de juillet 2007)*

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 6 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.