

On peut porter des pull-overs ou des gilets. Le bas des shorts ne sera pas plus haut que la position du bout des doigts lorsque le compétiteur est bras et doigts tendus le long du corps. En aucun cas, les imites inférieures du short ne pourront se situer au-dessus de cette ligne imaginaire. Les survêtements, fournis aux équipes comme uniformes officiels, sont autorisés. Tous les membres d'une équipe, hommes ou dames, doivent être vêtus de la même tenue d'équipe.

**A.4.3** : Lors des Championnats du Monde en salle et en extérieur, tous les athlètes et les coachs doivent porter des **chaussures de sport durant tout le temps du tournoi**. Les chaussures de ville, les sandales et autres chaussures ouvertes ne sont pas autorisées. Les chaussures de sport peuvent être de styles différents, mais, de manière basique, de la même couleur.

**A.4.4** : Les athlètes garderont le même n° d'enregistrement tout au long du tournoi. Le n° d'enregistrement ou le dossard doit être positionné sur le dos de l'archer de telle manière qu'il soit visible durant toute la compétition. Lors des Championnats du Monde et des Jeux Olympiques, le dossard indiquera le classement de l'archer en fonction de sa position à l'issue de la phase de qualification.

**A.4.5** : Il est permis aux compétiteurs de porter des vêtements sur lesquels apparaît le nom et/ou l'insigne officiel, le drapeau ou l'emblème du pays qu'ils représentent, sans restriction de taille.

**A.4.6** : Aucune publicité ne peut apparaître sur les vêtements des compétiteurs et des officiels, si ce n'est ce qui est prévu dans les règles d'éligibilité.

### A.5 LES CATEGORIES

**A.5.1** : La FITA reconnaît les catégories suivantes :

Senior dame	Senior homme
Junior dame	Junior homme
Cadette	Cadet
Vétéran (Master) dame	Vétéran (Master) homme

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

**A.5.5** : 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.5.6** : Un junior peut décider de concourir dans la catégorie senior, s'il le désire.

**A.5.7** : 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 sur cibles en plein air :

- division Arc Classique (recurve) avec l'équipement défini en B.3.1 ;
- division Arc Standard avec l'équipement défini en B.3.2 ;
- division Arc à Poulies (compound) avec l'équipement défini en B.3.3.

## A.7 LES EPREUVES DE TIR SUR CIBLES EN PLEIN AIR

**A.7.1** : On peut tirer les épreuves FITA de tir sur cibles en plein air dans les divisions "arcs recurve" et "arcs compound". Lors des Jeux Olympiques, seule la division "arcs recurve" peut concourir. L'épreuve "arc standard" ne peut être tirée que par la division "arc standard".

**A.7.2** : L'épreuve FITA de tir sur cibles en plein air consiste à tirer 36 flèches à chacune des distances suivantes et dans cet ordre :

- 70, 60, 50 et 30m pour les dames, les juniors dames, les cadets hommes et dames et les vétérans dames ;
- 90, 70, 50 et 30m pour les hommes, les juniors hommes et les Masters hommes (vétérans).

ou dans cet ordre :

- 30, 50, 60 et 70m ;
- 30, 50, 70 et 90m.

Le blason de 122cm sera utilisé aux distances de 90, 70 et 60m. Le blason de 80cm sera utilisé aux distances de 50 et 30m. Le blason multifaces peut être utilisé à la distance de 30m. L'utilisation du blason triple triangulaire de 80cm est obligatoire pour les championnats de la FITA.

**A.7.3** : La double épreuve FITA de tir sur cibles en plein air consiste en 2 épreuves FITA tirées l'une après l'autre.

**A.7.4** : L'épreuve olympique consiste en :

**L'épreuve éliminatoire** dans laquelle les 128 meilleures dames et les 128 meilleurs hommes sont positionnés en fonction de leurs résultats lors de l'épreuve de qualification. Ils tirent des matches par groupes. Chaque match se tire en 2 volées de 6 flèches ou en 4 volées de 3 flèches au choix de l'organisateur

***Note** : Lors des phases éliminatoires des compétitions avec phases finales des compétitions sélectives pour le Championnat de France et lors du Championnat de France, on ne garde que les 64 meilleures dames et les 64 meilleurs hommes. (Application au 01/04/2008 – Conseil de la FITA de juillet 2007)*

**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, sur blasons de 122cm placés à la distance de 70m et ceci jusqu'à la finale pour l'Or. Lors d'un championnat FITA, les matches sont tirés l'un après l'autre. Les compétiteurs alterneront le tir d'une flèche et disposeront de 30 secondes pour la tirer.

**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 tableaux des matches en annexe), tirent simultanément une série de matches. Chaque match consiste en 4 volées de 6 flèches (2 flèches par archer), 2 minutes par volée, sur blasons de 122cm, à la distance de 70m.

**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. Chaque match consiste en 4 volées de 6 flèches (2 flèches par archer), 2 minutes par volée, sur blasons de 122cm, à la distance de 70m et ceci jusqu'à la finale pour l'Or. Lors des J.O., les équipes alterneront le tir des séquences de 2 flèches. La période de tir débute et se termine lorsque le compétiteur franchit la ligne de 1m.

**A.7.5** : L'épreuve FITA 70m qui consiste à tirer 72 flèches à 70m sur un blason de 122cm.

**A.7.6** : L'épreuve 1/2 FITA consiste à tirer 18 flèches aux mêmes distances que pour l'épreuve FITA.

**A.7.7** : L'épreuve FITA 900 consiste à tirer 30 flèches à chacune des distances suivantes, sur blason de 122cm : 60, 50 et 40m pour toutes les catégories.

**A.7.8** : L'épreuve FITA standard consiste à tirer 36 flèches à 50m et 30m sur blason de 122cm.

**A.7.9** : L'épreuve des matches en duel, tirée à 70m sur blasons de 122cm.

- **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 3 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 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. 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 manquant 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.

**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**

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

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

*B.6.20.1* :

- **Individuels**

- un tir de barrage d'une flèche, le plus haut score gagne (maximum 3 barrages) ;
- si l'égalité subsiste après le 3ème 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.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). Cette infraction sera signalée par un arbitre levant un carton rouge.

*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). Lors du tir alterné, si un membre de l'équipe tire plus que le nombre de flèches demandé avant de revenir en arrière de la ligne de 1m, l'équipe perdra la valeur de la flèche la plus élevée de cette volée. L'infraction est notifiée par l'arbitre qui brandit le carton rouge. *(Application au 01/04/2008 – Conseil de la FITA de juillet 2007)*

*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 TERMES 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.

*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.