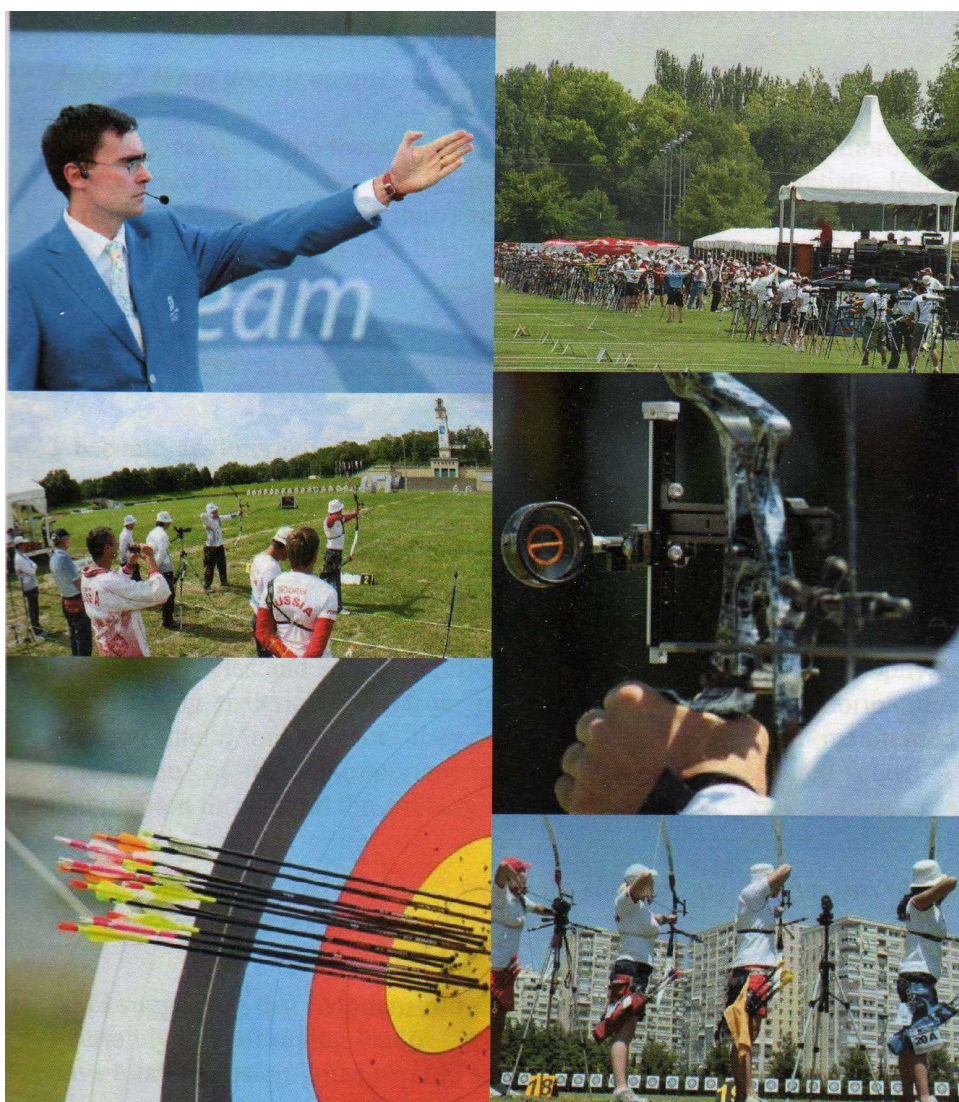


GUIDE DE L'ARBITRE

Traduction et adaptation du Guide de la FITA
(Judges' Guide Book)

Septembre 2009
Version 6.0



SOMMAIRE

	<i>Page</i>
Chapitre 1	Juges et Ethique.....3
Chapitre 2	Compétitions de la FITA9
Chapitre 3	Procédures avant la compétition 11
Chapitre 4	Procédures pendant la compétition21 1. Phase de qualification
Chapitre 5	Procédures pendant la compétition35 2. Phase éliminatoire et finale
Chapitre 6	Le Tir par équipes.....43
Chapitre 7	Procédures après la compétition.....45
 ANNEXES	
Annexe A.1	Le Tir en Campagne49
Annexe A.2	Le Tir 3D57
Annexe A.3	Le Jury d'Appel.....61
Annexe A.4	Inspection des installations - Tir sur cibles.....63
Annexe A.5	Inspection des installations - Tir en Campagne.....65
Annexe A.6	Archers handicapés67
Annexe A.7	Licences de la FITA.....71
Annexe A.8	Le Directeur des Tirs73
Annexe A.9	Réunion des capitaines d'équipes75
Annexe A.10	Le Président de la Commission des Juges (international)77
Annexe A.11	Le Président de la Commission des Arbitres (français)79

Chapitre 1 : Arbitres et Ethique

1.1. CODE D'ETHIQUE

1.1.1 Le serment de l'arbitre

Le code d'éthique et la philosophie de base pour nos arbitres sont basés sur le serment que chaque arbitre prononce lors de son intronisation :

Je jure, sur l'honneur, d'appliquer et de faire appliquer exactement et loyalement les règlements établis par la FFTA dans toutes les épreuves sportives auxquelles je prendrai part ou pour lesquelles je serai désigné comme arbitre.

1.1.2. L'arbitrage

Etre un arbitre est un privilège. La réussite dépend de l'intégrité, du caractère, des connaissances ou des lacunes de chacun.

Vous êtes le serviteur de la compétition, non son maître. Ainsi, votre devoir est d'appliquer les règles avec une absolue certitude et, en même temps, de ne pas vous montrer trop autoritaire. Parfois, ce n'est pas facile à réaliser.

Ayez constamment l'esprit en éveil. Soyez prêts à écouter calmement les explications des archers, maintenez un avis clair et mesuré.

1.1.3 Appartenance de l'arbitre

Lorsque vous êtes arbitre d'une compétition, vous ne représentez aucun club.

Il vous est donc demandé de ne porter aucun signe distinctif de votre club d'origine. Seul, le port de votre badge d'arbitre de la FFTA ou de la FITA est souhaitable.

1.2 PHILOSOPHIE

Votre fonction, lors d'une compétition, est de vous assurer que le tournoi se déroule sans heurt, afin que chaque compétiteur puisse réaliser sa meilleure performance.

Malheureusement, certains concurrents cherchent à augmenter leur performance en tirant un avantage de tout ce qu'ils peuvent, y compris la faiblesse d'un arbitre. Vous ne devez pas le permettre, mais il serait imprudent de l'ignorer.

Ainsi, dans certains cas, l'arbitre doit prendre des positions fermes afin de garantir les efforts de tous, basés sur une application honnête des règlements.

L'arbitre doit être conscient que quelques individus feront tout pour améliorer leurs scores.

Soyez un exemple de "self contrôle" et d'honnêteté, ne permettez pas à un compétiteur de vous faire perdre votre calme et votre but.

Vous devez connaître parfaitement les règles et leurs dernières interprétations. Votre livre des règlements doit être à jour afin ne pas appliquer d'anciennes règles.

Si vous avez un doute sur la valeur d'une flèche, le compétiteur doit bénéficier du doute. Protégez les droits de tous et appliquez fermement les règles.

Souvent, vous serez face à des archers qui pratiquent le tir à l'arc depuis longtemps et qui sont sûrs de connaître les règles aussi bien que vous. Dans ce cas, vous aurez besoin de beaucoup de psychologie pour prévenir un conflit embarrassant. Soyez d'abord certain que vous êtes en possession de la bonne information, consultez les autres arbitres afin de prendre une décision correcte.

Parfois, un problème ne peut pas être résolu à la satisfaction de tous. Si cela se produit, la décision finale doit être retardée jusqu'à la réunion de toute la commission des arbitres, afin qu'une décision positive puisse être donnée.

Le vrai message est qu'un arbitre doit être bien informé, à disposition pour discuter ou si nécessaire éduquer, mais poli et résolu quand il prend les décisions. Rappelez-vous, le compétiteur est exactement cela – compétitif. Elle ou lui veut avant tout faire bien.

N'ouvrez pas votre livre des règlements juste pour trouver une pénalité qui fera perdre des points au compétiteur. Cherchez dans le livre afin de trouver, si possible, une règle qui protégera le score de l'archer.

Si un archer a contrevenu à une règle et que cela lui donne un avantage par rapport à ses concurrents, vous devez avoir une action punitive immédiate et ferme. Vous devez agir ainsi pour protéger les droits des autres archers qui, eux, ont respecté la règle.

1.3. QUE FAIRE ET NE PAS FAIRE

Etablir une liste complète n'est pas possible, mais voici quelques points importants :

A faire :

- portez votre uniforme d'arbitre avec fierté
- considérez-vous comme hôte accueillant des invités.
- être enthousiaste, courtois et amical
- appliquer les règles équitablement, consciencieusement et fermement
- offrir une aide courtoise à tous : archers, spectateurs, média, officiels, invités
- l'hymne national et celui de la FITA demandent que vous vous leviez avec respect et, si vous êtes un homme, que vous enleviez votre chapeau ou casquette.

A ne pas faire :

- permettre à votre attention de se dégager de votre premier devoir qui est la compétition
- pendant que vous êtes sur le terrain de tir ou une autre zone désignée, fumer ou boire (selon le nouveau texte du Code d'éthique et de conduite). L'image des arbitres de la FFTA et de la FITA doit être une prise de décision impartiale, non influencée et professionnelle : boire ou fumer troublerait cette image.
- quand vous êtes en fonction, parler avec des tireurs ou d'autres officiels : cela montre que vous ne vous consacrez pas totalement à votre tâche d'arbitre ou que vous pouvez préférer certains archers.
- ne pas vous concentrer sur les problèmes de sécurité. Tous contacts avec les archers, autres que les problèmes de sécurité, doivent passer, de préférence par le capitaine d'équipe, s'il existe.
- prendre des films, des photos ou écouter un "walkman" pendant votre travail. (un appareil dans votre sac pour prendre des photos pendant que vous n'êtes pas "en service" est certainement permis)
- apporter avec soi son téléphone portable sur le terrain de compétition, quand vous êtes "en service".

Gardez en mémoire qu'il est important de donner de l'arbitre une bonne image.

Le bon sens doit être votre guide.

1.4 HABILLEMENT ET EQUIPEMENT

La tenue officielle de cérémonie de l'arbitre est la suivante :

- blazer bleu marine avec l'écusson ou le badge d'arbitre
- pantalon, ou jupe, gris moyen et ceinture noire
- chemise blanche et cravate d'arbitre
- chaussures noires et chaussettes noires ou bleu-marine.

Le Manuel de l'Arbitre énumère les autres possibilités de tenue des arbitres en fonction de la compétition qui se déroule et en fonction des conditions atmosphériques.

En particulier la nouvelle tenue de "travail" de l'arbitre est obligatoire depuis 1998 :

- haut rouge (polo, tee-shirt, polaire ou parka)
- pantalon noir

Si votre tenue est propre et nette, que vous apparaissez fier de ce que vous faites, les archers s'adresseront à vous de manière positive. Si vous ne faites pas attention à votre tenue et à votre apparence personnelle, on peut supposer qu'il en sera de même de vos connaissances et de vos aptitudes.

En plus de votre habillement adéquat, vous devez posséder l'équipement suivant :

- un mètre en métal de 2 m minimum
- une loupe (pouvoir grossissant 2-4), de diamètre maximum de 7,5 cm, de préférence avec un point lumineux incorporé
- un bon sifflet
- des jumelles, de préférence d'un modèle compact, ne grossissant pas plus de 7 fois
- un chronomètre
- le livre des règlements
- ce guide
- au moins deux stylos à bille rouge, un noir ou un bleu, un ou deux crayons
- un peson pour contrôler la puissance des arcs à poulies
- un appareil (par exemple un compas à pointes sèches) pour prendre la mesure des flèches les plus près du centre
- un appareil pour mesurer le diamètre des flèches et des pointes
- cartons jaunes et rouges pour les pénalités

Dans la zone des cibles, il n'est pas nécessaire d'avoir tout cet équipement. Cependant, la loupe, le sifflet, le chronomètre et un stylo rouge sont d'une absolue nécessité. Si vous êtes désigné pour arbitrer un tir de barrage vous devez également vous munir de votre matériel pour juger la flèche la plus près du centre.

1.4.1 DESIGNATION ET RÔLES

La FFTA, les ligues régionales ou les départements possèdent leur propre méthode pour désigner les arbitres d'une compétition.

Il est souhaitable que chaque compétition soit dirigée par au moins 1 arbitre pour 7 cibles installées (1 arbitre pour 4 postes lors des disciplines de parcours), dont l'un sera désigné comme président de la commission des arbitres (arbitre responsable).

Une fois qu'un arbitre est désigné, il se doit de participer à l'arbitrage de la compétition. Si une raison importante fait que vous ne puissiez pas honorer votre engagement, vous devez, dès que vous en avez connaissance :

- vous trouvez un remplaçant (en ayant conscience des frais de déplacement de votre remplaçant)
- avertir l'arbitre responsable de la compétition
- avertir l'organisateur
- avertir votre responsable régional ou départemental.

Chacun d'entre vous a la même autorité, le même pouvoir. Cependant, il est souhaitable que tous les problèmes concernant l'organisation passent par l'arbitre responsable afin qu'il n'y ait pas différentes informations données et que cela ne cause pas de confusion.

Lors de toute compétition, les arbitres doivent être unis, **se comporter en équipe**. L'arbitre responsable peut vous déléguer des tâches spécifiques, mais ne vous comportez pas comme une "vedette" pour paraître supérieur.

Prenez des notes par écrit sur les situations qui vous semblent anormales et présentez-les à l'arbitre responsable. Ces notes pourront vous être demandées par le jury d'appel. Votre position ne sera que plus respectable si vous pouvez vous référer à votre carnet de notes.

Si, pour une raison impérieuse, vous devez quitter le terrain de compétition, prévenez l'arbitre responsable afin qu'il prenne les mesures qui s'imposent.

Lors de compétitions qui durent deux ou plusieurs jours, il est souhaitable que la commission des arbitres loge au même endroit. C'est un moment privilégié où de nombreux problèmes peuvent être abordés et réglés. Si un arbitre souhaite quitter cet endroit, pour quelque raison que ce soit, il doit avertir l'arbitre responsable et indiquer où il peut être joint en cas de nécessité.

1.4.2 LE PRESIDENT DE LA COMMISSION DES ARBITRES (arbitre responsable de la compétition)

Le rôle essentiel de l'arbitre responsable est que la compétition se déroule de manière harmonieuse. Il est le point central de contact pour tous les membres de la commission des arbitres, ainsi qu'entre les arbitres et le comité d'organisation, le délégué technique, le directeur de l'organisation, le responsable de l'équipe de terrain.

Voici quelques tâches de l'arbitre responsable :

Prendre contact avec l'organisateur, le délégué technique, le directeur de la compétition pour obtenir toute information nécessaire concernant la compétition (terrain, programme, horaires)

- informer à l'avance les autres arbitres de situations particulières de la compétition
- informer tous les membres de la commission des arbitres du moment des réunions qui auront lieu avant et pendant la compétition
- le jour de la compétition, réunir tous les arbitres et le(s) directeur(s) des tirs :
 - pour aborder les problèmes spécifiques de la compétition
 - unifier les procédures quant aux rebonds, le rattrapage des flèches, les incidents de matériel
 - répartir les tâches entre les arbitres
 - organisation des phases finales individuelles et par équipes
 - rappel des règles les plus importantes, des pénalités
 - rôle du directeur des tirs
 - répondre aux questions des arbitres
 - aide à l'organisateur (résultats, classements)
 - etc.....

Pour plus de détails, voir en annexes 10 (international) et 11 (français).

1.4.3 LE DIRECTEUR DES TIRS (DOS)

Lors des championnats internationaux, le DOS est désigné par le Comité des Juges de la FITA.

En France, le directeur des tirs est choisi soit par l'arbitre responsable parmi les arbitres assistants ou arbitres fédéraux désignés pour la compétition.

Si possible, le DOS doit avoir un adjoint.

L'organisateur désigne un directeur des tirs pour le terrain d'entraînement (s'il existe).

La qualité d'une compétition est directement proportionnelle à la façon dont le DOS réalisera son travail et prendra ses responsabilités. Lui et son assistant ont le contrôle du tir à partir du moment où les archers sont sur le terrain, jusqu'à la fin de la journée de compétition.

La fonction essentielle du DOS :

- contrôle du tir
- contrôle du temps de tir de chaque volée
- maintenir l'ordre des volées
- implication et mise en application des procédures de sécurité
- contrôle de la sonorisation (en coopération avec le commentateur)
- contrôle de l'accès du terrain (média, officiels d'équipes, public)
- sécurité générale du terrain.

Le DOS **doit** travailler en étroite collaboration avec le président de la commission des arbitres, les arbitres et l'équipe de terrain, afin de s'assurer que la compétition se déroule harmonieusement.

1.4.4 LE JURY D'APPEL

Prendre en considération les droits de compétiteurs et de leurs capitaines d'équipes est l'un des points essentiels dans toute compétition de la FITA et de la FFTA.

Il serait inacceptable que des actions d'autres compétiteurs, d'un arbitre ou d'un membre du comité d'organisation affectent la performance ou les scores d'un concurrent.

Le Jury d'appel est là pour assurer un esprit d'honnêteté pendant la compétition et la bonne application des règles. Dans ce but, il protège le droit des archers.

1.4.5 QUESTIONS, LITIGES ET APPELS

Depuis ces dernières années, nos compétitions sont en constants changements et cela apporte beaucoup de confusion. Cela amène beaucoup de questions de la part des compétiteurs sur l'action des arbitres et des organisateurs. Le droit des compétiteurs à contester l'action de tout officiel qui contrôle la compétition doit être respecté. Cependant, il est clair qu'il existe une action d'un arbitre que le compétiteur ne peut pas contester: c'est la décision finale sur la valeur d'une flèche.

Il est à noter : quand plusieurs archers tirent sur la même cible, les arbitres n'ont pas à interférer dans le marquage des points, à moins qu'un archer de la cible ne le demande. Dans ce cas les archers n'ont plus rien à dire sur la valeur de la flèche.

Mais il est évidemment qu'un arbitre doit intervenir s'il note un comportement irrégulier des archers.

De temps en temps, un arbitre peut être amené à expliquer cette procédure à de nouveaux ou jeunes archers. Lors de tirs dans de petits clubs, un arbitre peut souhaiter aider les nouveaux archers avec serviabilité.

Aider les archers est une part importante de votre travail.

Chapitre 2. : Compétitions de la FITA

2.1 Classification des compétiteurs (cf le Manuel de l'Arbitre pour la classification française)

Hommes et femmes

- Masters 50 ans et plus
- Seniors 19 à 49 ans
- Juniors 17 à 18 ans
- Cadets 16 ans et moins

L'âge du groupe est déterminé selon l'année de naissance et l'année de la compétition. Lors d'une compétition, un archer ne peut participer que dans une seule classe. Les archers peuvent participer dans une classe d'âge supérieure, sauf en masters. Les masters peuvent participer en seniors.

Généralement, l'âge et la nationalité sont contrôlés par l'organisateur lors de l'accréditation. Cependant, en certaines occasions, il peut être demandé aux juges d'effectuer ce contrôle lors de l'inspection de l'équipement.

2.2 Les divisions d'arc

Il y a deux divisions principales dépendant des règles de la FITA

- la division Recurve (arcs classiques)
- la division Compound (arcs à poulies)

2.3 Les catégories d'âge (cf le Manuel de l'Arbitre pour les catégories d'âge françaises)

Recurve Femmes.....	RW	Recurve Juniors Femmes.....	RJW
Recurve Hommes.....	RM	Recurve Juniors Hommes.....	RJM
Recurve Master Femmes.....	RMW	Recurve Cadets Femmes.....	RCW
Recurve Master Hommes.....	RMM	Recurve Cadets Hommes.....	RCM
Compound Femmes.....	CW	Compound Juniors Femmes.....	CJW
Compound Hommes.....	CM	Compound Juniors Hommes.....	CJM
Compound Master Femmes.....	CMW	Compound Cadets Femmes.....	CCW
Compound Master Hommes.....	CMM	Compound Cadets Hommes.....	CCM

2.4 Les disciplines

2.4.1 Le tir en extérieur

Le tir en extérieur peut être pratiqué dans les divisions Recurve et Compound, en divisions séparées. Lors de Jeux Olympiques, seule la division Recurve est admise.

Le FITA Round en extérieur

Le FITA Round peut également être tiré en ordre inversé. Le blason de 80 cm à centres multiples peut être utilisé à 30 m. Les blasons réduits sont obligatoires lors du championnat du monde. Si on utilise 4 blasons réduits, ils doivent être placés pour la totalité des cibles, même s'il n'y a que 3 archers tirant sur une cible.

Il est normal de tirer 6 flèches par volée aux longues distances. Cependant, il peut être possible de tirer également en volées de 3 flèches, ce qui peut être le cas lors de quelques FITA STAR au niveau national.

Compétiteurs individuels

Phases éliminatoires et finales : à cette phase de la compétition, les archers tirent des matchs selon le tableau de match-play. Malgré les règles, nous voyons souvent, suite à des contraintes de temps, que le tir alterné n'est pas utilisé lors des demi-finales ou lors des matchs pour les médailles. Si c'est le cas, cela aurait être du être discuté à la réunion des capitaines d'équipes.

Le tir par équipes :

a) les 16 meilleures équipes de 3 archers sont classées selon leur score obtenu lors de la phase de qualification. Elles tirent simultanément une série de matchs. Chaque match consiste en 4 volées de 6 flèches (2 flèches par archer), dans le temps imparti de 2 minutes. Chaque équipe tire sur une butte de tir séparée. Les archers participent à l'enregistrement des points à cette phase de la compétition.

b) la phase finale par équipes concerne les 4 dernières équipes rescapées de la phase éliminatoire. Elles tirent en tir alterné, par paires, selon le tableau de match-play.

L'équipe débutant le match tire 3 flèches, 1 flèche par archer. Quand le dernier archer est revenu en arrière de la ligne de 1 m, le chronomètre s'arrête en gardant affiché le temps restant pour cette équipe.

Le chronomètre de l'autre équipe démarre et cette équipe tirera ses 3 flèches.

Cela est répété jusqu'à ce que les deux équipes aient tiré 6 flèches ou que le temps ait expiré.

2 minutes est le temps alloué à chaque équipe pour tirer 6 flèches. Chaque équipe tire sur sa propre butte de tir. Les archers ne participent pas à l'enregistrement des scores : l'équipe aura désigné un agent qui contrôlera les scores et retirera les flèches des cibles.

2.4.2 Le tir en salle

Sur de nombreux points, le tir en salle suit le même concept que le tir en extérieur.

Le tir par équipes : le concept de base est le même, mais les archers tirent sur des blasons triples verticaux constituant ainsi 6 centres. Les archers choisissent où tirer, mais il ne doit y avoir qu'une seule flèche par centre. Lors d'un tir de barrage, le blason triple est placé horizontalement : chaque archer tire 1 flèche dans le centre qu'il aura choisi.

Chapitre 3. : Les procédures avant compétition

3.1 Introduction

L'inspection des cibles ou du terrain a pour intention de s'assurer que tous les détails, qui feront de la compétition un succès, ont été examinés par le comité d'organisation. Cela veut dire que l'organisateur a été souvent en contact avec le délégué technique et que cette inspection saisira seulement les petits détails.

L'inspection de l'équipement des archers a pour but de s'assurer que les compétiteurs seront à égalité en adhérant aux règles régissant l'utilisation de l'équipement.

3.2 Le Comité d'organisation

Mener à bien une compétition demande un grand nombre de personnes qui se consacrent à cette tâche. Elles doivent non seulement être capables et désireuses de faire leur travail, mais l'esprit d'équipe est également essentiel.

Le comité d'organisation a une grande responsabilité dans la bonne préparation du terrain et du travail à réaliser durant la compétition.

De nombreuses tâches, telles que remplacer les blasons selon les besoins, changer les cibles de place et éventuellement les remplacer, remplacer ou réparer du matériel (drapeaux, numéros), etc... sont de la responsabilité de l'équipe de terrain, bien que les arbitres soient les demandeurs et qu'ils peuvent apporter leur aide pour ces travaux.

Faites le de bon cœur en sachant que cela permet un bon déroulement de la compétition, mais ayez conscience que votre travail d'arbitre est prépondérant.

3.3 Communication

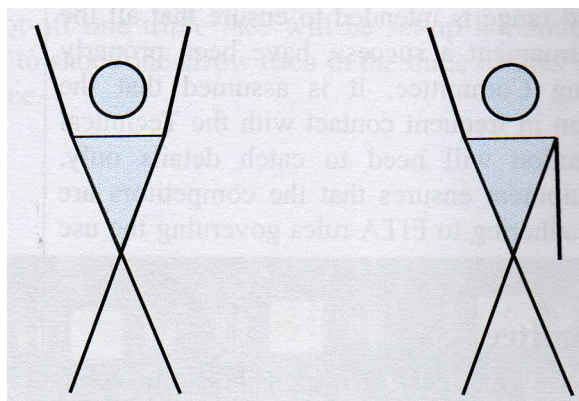
L'ère électronique a grandement facilité les communications sur le terrain de compétition. Il y a encore quelques années, il était nécessaire d'utiliser un système élaboré, avec les mains et les bras, pour permettre aux arbitres de communiquer entre eux ou avec le directeur des tirs pour des besoins comme les incidents de matériel, les rebonds et autres problèmes. Aujourd'hui, la plupart de ces communications se font par de petites radios FM portables. Il est maintenant usuel d'avoir l'arbitre responsable et le DOS en contact constant avec l'organisateur par radio, sur une autre fréquence que celle des arbitres. Ce sont des progrès importants.

Sur les parcours de tir en campagne, les radios sont encore plus importantes, sinon les communications sont plus difficiles.

Un bon usage des radios doit toujours être pratiqué. Rappelez-vous que les radios sont utilisées pour favoriser la communication et non pour des amusements. Les communications entre les arbitres doivent se faire le plus possible sans que les compétiteurs puissent entendre.

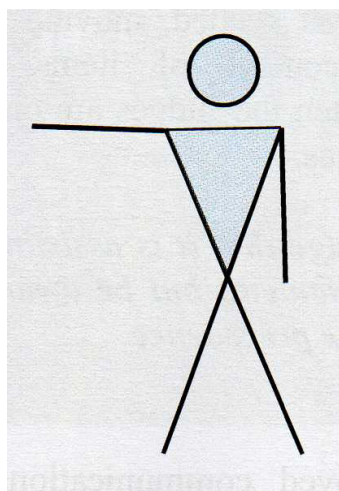
En plus de ce qui a été dit ci-dessus, il est important que chaque arbitre soit familiarisé avec les signalisations internationales. Si des radios ne sont pas disponibles ou si les arbitres ne parlent pas la même langue, ces signaux peuvent être plus utiles qu'une radio. C'est la raison pour laquelle nous les indiquons ci-dessous.

Les arbitres doivent regarder le DOS et avoir son attention avant de commencer à signaler.



A droite : Problème d'équipement

A gauche : Flèche ayant rebondi, flèche passée à travers ou pendante



Procéder à l'enregistrement des scores.

3.4 réunions des capitaines d'équipes

La réunion officielle des capitaines d'équipes a lieu de préférence dans l'après-midi du jour précédant l'entraînement officiel. Cette réunion permet à la FITA et au Comité d'organisation de détailler toutes les informations importantes concernant la compétition. Elle est présidée par le Délégué Technique assisté du Président de la Commission des Arbitres et d'un représentant important du Comité d'Organisation. Si possible, tous les arbitres ainsi que le DOS et son assistant devraient y participer pour y être présentés et avoir les mêmes informations.

La première réunion des capitaines d'équipes est importante car elle "donne le ton" au reste de la compétition.

L'organisateur, ou son représentant, sera présenté et il aura la possibilité de donner les informations suivantes : derniers changements concernant le programme des transports, les repas, les logements, les réceptions, les tickets repas et les possibilités de boissons sur le terrain, les modifications des programmes d'entraînement, les possibilités de tourisme pour les accompagnants, etc...

Il est important que tous les changements au programme préliminaire soient donnés à tous les capitaines d'équipes. Un manquement à ce principe occasionne souvent des réclamations

Le président des arbitres présentera ensuite les arbitres. Il parlera "technique", tel que :

- changements récents des règles encore mal définies
- les récentes interprétations des règles
- information spéciale sur le terrain ou son équipement
- allusion à des règles qui ont procuré confusion et réclamations lors de précédentes compétitions
- détails sur les incidents de matériel qui peuvent survenir sur le terrain
- clarification des règles de participation et sur les tenues.

L'arbitre responsable devra également répondre à toutes les questions que pourront poser les capitaines d'équipes afin d'éliminer tous les problèmes potentiels.

3.5 Distribution des informations

La grande raison des incompréhensions, des colères, des protestations, des réclamations, etc... est le manque d'information. Votre travail d'arbitre est de minimiser ce problème. Il vaut mieux "prévenir que guérir" : si vous informez beaucoup, vous aurez moins de problèmes à résoudre.

Lors des compétitions, il arrive souvent que des changements aient lieu sans qu'ils aient été discutés, auparavant avec les capitaines d'équipes et les compétiteurs. Quand cela se produit, l'arbitre responsable doit réunir les capitaines d'équipes pour les avertir du problème, du changement (ou avertir tous les compétiteurs par le haut-parleur). Cela se fait généralement près du poste du directeur des tirs afin que ce dernier soit également informé. C'est aussi une bonne idée que de donner la possibilité aux capitaines d'équipes de contribuer à la décision, si cela est possible. Cela fera mieux accepter le changement et maintiendra une meilleure relation entre toutes les parties.

Nous avons vu quelle devait être la procédure à utiliser pour un appel. Un exemplaire de la décision du jury doit être remis à l'organisateur. Souvent, des classements, des positions sur les cibles sont affectés par la décision du jury et d'autres équipes, non concernées par l'appel, ne reçoivent pas l'information; c'est la cause de nombreuses critiques à l'égard des arbitres et du jury. En fait, les arbitres doivent s'assurer que les informations arrivent à toutes les équipes. C'est une bonne idée de tenir une réunion spéciale des capitaines d'équipes, avec la présence du délégué technique, pour informer de la décision prise et l'expliquer.

3.6 Les media

La FITA et toutes les Associations Membres réalisent de nombreux efforts pour attirer l'attention du public. L'un des meilleurs moyens est certainement de coopérer avec les médias.

Vous devez avoir conscience que des aménagements spécifiques doivent être réalisés pour les photographes et les cameramen de télévision lors des tournois de la FITA et de la plupart des événements nationaux.

Cependant, ces personnes, qui ont un travail à faire, sont parfois en conflit avec celles qui dirigent les compétitions et les arbitres, qui sont chargés, eux, d'un déroulement harmonieux de la compétition.

Il incombe aux arbitres et au directeur des tirs de permettre la meilleure couverture médiatique du tournoi et en même temps de protéger les archers contre la gêne que cela peut occasionner. La grande majorité du personnel des médias comprend le besoin de silence et de discrétion. Il est important pour nous de les comprendre et de les aider à résoudre leurs problèmes et de les aider à donner les meilleures images à leur auditoire.

Si l'organisateur a donné un trop grand nombre de laissez-passer, il peut être nécessaire de limiter le nombre de ces personnes sur le terrain à tout moment.

Afin d'assurer le travail de la presse, l'organisateur peut lui réserver une zone spéciale devant ou derrière la ligne d'attente. Les arbitres doivent s'assurer que le matériel des archers ne se trouve pas dans cette zone pour éviter les accidents.

Si cela est nécessaire, un arbitre peut être désigné pour s'occuper des contacts avec les médias.

L'identification des "gens de la presse" est essentielle pour les arbitres et cela relève de l'organisateur. Souvent un simple brassard peut suffire.

En accord avec le directeur des tirs, les arbitres peuvent permettre aux cameramen et photographes accrédités de se rendre aux cibles au moment de l'enregistrement des points. Un arbitre ou un membre de l'organisation doit les accompagner aux cibles. L'arbitre doit s'assurer qu'ils n'interfèrent pas dans la marque et qu'ils ne touchent ni la cible, ni les flèches.

Si nécessaire, l'arbitre doit demander aux médias de ne pas gêner les compétiteurs par des interviews sur le terrain de compétition, pendant que le tournoi se déroule.

3.7 L'inspection de l'équipement

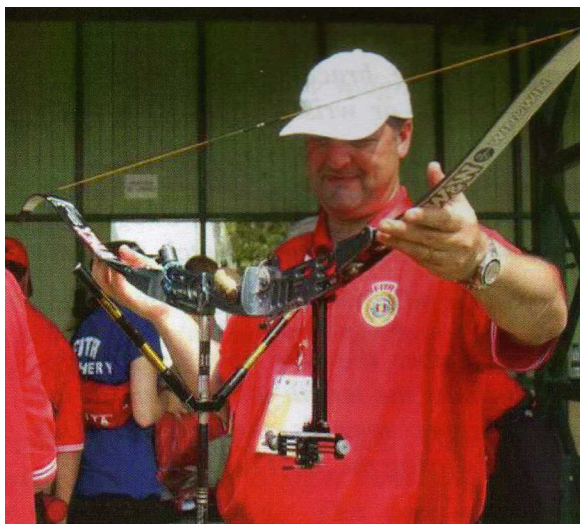
Il est habituel de contrôler l'équipement de chaque compétiteur avant le début et la compétition. Ainsi, les organisateurs doivent fournir aux arbitres une liste des concurrents, par pays, par divisions et catégories. Cependant, le règlement n'oblige pas spécifiquement l'archer à montrer tous les matériels qu'il utilisera, mais il est de sa responsabilité d'utiliser un équipement légal.

Il est traditionnel de réaliser le contrôle de l'équipement sur le terrain de compétition, le jour de l'entraînement officiel. Le responsable des arbitres peut programmer ce contrôle au moment qu'il juge le plus opportun.

Les archers peuvent être appelés par pays (ordre alphabétique). En général, c'est le directeur des tirs qui appelle les équipes au moyen de la sonorisation.

Il est vraiment important de comprendre que notre règlement décrit ce qui est autorisé et par voie de conséquence, ce qui n'est pas mentionné n'est pas autorisé.

3.7.1. La procédure



Ne pas toucher au "grip" de la poignée : si nécessaire prendre l'arc par les branches

Les arbitres peuvent avoir leur propre méthode pour le contrôle du matériel, mais plutôt que de garder tous les arbitres dans l'aire de contrôle du matériel, il est recommandé d'en utiliser que 3 pour chaque division et d'affecter les autres au contrôle sur le terrain, pendant l'entraînement officiel : équipement, tenue vestimentaire, contrôle du temps de tir, buttes de tir, techniques de tir illégales (voir ci-dessous)

Evidemment, vous devez connaître les règles applicables à chaque division et à chaque discipline (cible, tir en campagne), ainsi que toutes les interprétations qui les concernent.

***Il est de la responsabilité des athlètes d'utiliser un équipement conforme aux règles.
C'est notre travail que ce soit une réalité.***

Arc Recurve (arc classique)

- contrôler l'apparence globale de l'arc pour noter des différences dans la structure générale. Prenez l'arc par les branches, près du viseur, la corde face à vous.
- Ne prenez jamais l'arc par la poignée : vos mains peuvent être humides à cause de la transpiration ou grasses à cause de l'ambre solaire, etc... L'archer pourrait ne pas aimer avoir des traces d'humidité sur son grip.

- Aujourd'hui vous pouvez trouver des arcs avec des renforts (brace) sur le corps d'arc. Assurez-vous que le renfort ne touche pas le bras ou le poignet de l'archer (pour aider à la stabilisation). Le juge doit observer cela par derrière afin d'avoir le meilleur angle. Ceci est valable aussi pour les arcs à poulies et les arcs nus (barebow). Pour les arcs à poulies, même les cordes ou les câbles ne doivent toucher le bras ou le poignet de l'archer (le comité technique a clarifié ce point récemment). Ceci est souvent difficile à observer de près et clairement. Une possibilité de contrôler serait de le faire pendant le contrôle de l'équipement et de la puissance tirée (arc à poulies) quand vous êtes près de l'archer. Il pourrait être utile d'utiliser de la poudre placée sur le bras de l'archer ou le renfort pour ce contrôle. Cependant, il est nécessaire d'obtenir l'accord de l'archer avant d'utiliser de la poudre afin d'éviter une réclamation.
- Contrôler le viseur, rappeler la règle concernant les points de visée, les pare-soleils, les tunnels dont la longueur est limitée à 2cm horizontalement face aux cibles. Cette limitation a pour but d'éviter que le viseur serve de niveau.
La fibre optique, pour éclairer le point de visée, est une unité indépendante ne pouvant pas être utilisée avec le viseur. Le Comité Technique a fait la déclaration suivante : "concernant la longueur totale du viseur, la fibre optique est considérée comme une unité séparée qui ne peut avoir qu'une longueur de 2cm en ligne droite. L'abri supportant la fibre optique ne peut avoir que 2cm de longueur. L'abri et la fibre optique doivent être mesurés séparément.
- Contrôler le repose-flèche, le bouton de pression et l'indicateur d'allonge : ne jamais toucher ces ustensiles. Nous sommes surtout concernés par la distance du point pivot (4cm maximum). Ces éléments ne doivent être ni électriques, ni électroniques.
- Contrôler la corde, voir s'il n'y a pas d'aides à la visée. Les systèmes additionnels, autres que ceux décrits dans le règlement, ne sont pas acceptés.
- Contrôler la palette ou les gants. S'il vous paraît nécessaire de toucher ces articles, assurez-vous que vos doigts ne sont pas humides ou gras. Il n'est pas nécessaire de toucher la surface de la palette : votre attention doit se concentrer sur ses autres éléments.

Arc Compound (arc à poulies)

L'arc compound et ses accessoires ne sont pas limités, avec les restrictions suivantes :

- pour toutes les catégories d'âge, la puissance de l'arc est limitée à 60 livres
- pas de systèmes électroniques ou électriques sur l'arc, le viseur, le repose flèche ou l'aide au lâcher
- le point de pression du repose flèche ne doit pas être à plus de 6cm derrière le point pivot
- un seul point de visée est autorisé. On peut voir quelques archers utilisant un viseur à points multiples (pour arc de chasse). Ce type de viseur n'est pas autorisé en tir sur cible.

Quand nous contrôlons le poids d'un arc à poulies, nous devons utiliser soit des pesons à ressort, soit des pesons électroniques qui ont été testés pour maintenir une tolérance d'une livre maximum.

Avant l'inspection de l'équipement, tous les pesons devraient être comparés sur un arc et un seul doit être utilisé pour peser tous les arcs.

Le poids de l'arc de chaque archer devrait être noté lors de l'inspection de l'équipement.

Durant la réunion des capitaines d'équipes, il faut informer les équipes que le contrôle des arcs pourra être organisé durant toute la durée de la compétition.

Généralement, la plupart des archers apportent à l'inspection du matériel des arcs dont le poids est en-dessous de la limite. Si un arc est contrôlé dans la limite d'une livre maximum, il est recommandé de le contrôler à nouveau.

Ne tirez pas vous-même sur la corde, faites le faire par l'archer concerné. Faites attention à ce que l'archer ne touche pas le peson quand il arme son arc : cela pourrait donner une fausse indication.

Malheureusement, il peut arriver, lors d'un contrôle pendant la compétition, que le poids d'un arc soit au-dessus de la limite autorisée. C'est pourquoi il est de la plus haute importance que de tels contrôles soient organisés afin de prévenir de possibles tricheries.

Sans exception, tous les autres équipements des archers arcs à poulies doivent être conformes aux règles.

Pour les archers arcs à poulies, la corde/les câbles ne doivent pas toucher la main, le poignet et/ou le bras d'arc : ce serait une bonne idée de le contrôler durant l'inspection de l'équipement.

Concernant les renforts de l'arc, mêmes solutions que pour l'arc classique.

Arc NU (bare bow)

Officiellement, la division arc nu relève uniquement du tir en campagne. Cependant, au niveau national, nous pouvons trouver cette division pour des compétitions en salle ou en extérieur (en France : Fédéral, Tir Nature, 3D).

Les règles concernant l'équipement sont celles du tir en campagne.

Les flèches

Contrôler les flèches qui doivent avoir les initiales de l'archer ou d'autres marques d'identification. Contrôler le diamètre des tubes (maximum 9,3mm) et des pointes (maximum 9,4mm).

Tenues vestimentaires

Lors des championnats du monde, coupes du monde ou les jeux olympiques, ce qui suit est valide :

- assurez-vous que tous les membres d'une équipe, y compris les officiels, portent les mêmes vêtements (uniforme). Cela veut dire que tous les membres d'une équipe doivent avoir des vêtements d'un même design et de la même couleur. Pour les chemisettes, manches longues ou courtes, pantalons ou shorts.
- sachez que les équipes hommes et dames d'un même pays peuvent avoir des couleurs différentes
- contrôler également que les athlètes aient leur nom et celui de leur pays au dos de leur uniforme. Ils doivent porter des chaussures de sport (style "tennis").
- rappelez-vous que ces règles s'appliquent également aux officiels d'équipes, excepté pour le nom dans le dos qui reste en option et que cela s'applique aussi lors de l'entraînement officiel.
- de plus, noter la nouvelle "by-law" concernant les couvre-chefs (chapeaux, etc...)
- quand vous contrôler les couleurs, vous pouvez admettre de petites variations, telle que la décoloration due au fait que le vêtement a été porté à de nombreuses reprises ou changement de manufacturier. Tenez compte de l'intention principale : l'identification d'une équipe.

3.8. La Publicité

3.8.1. Publicité sur le terrain

Il n'y a pas de restrictions concernant la publicité sur le terrain afin que l'organisateur puisse bénéficier de l'aide de sponsors. Cependant, cela a été l'intention du Congrès : il ne doit pas y avoir de panneaux de publicité sur le terrain de compétition entre les archers et les cibles. De tels panneaux seraient probablement des obstacles avec possibilités d'accidents pour les archers se rendant aux cibles ou en revenant.

Quand des panneaux portant le nom des archers ou de petits panneaux de score sont placés sur le terrain, ce qui arrive souvent lors des phases éliminatoires, de la publicité peut apparaître sur de tels éléments.

Les juges doivent s'assurer que ces panneaux ne reflètent pas le soleil ou d'autres lumières pouvant gêner les archers.

3.8.2. Publicité sur l'archer

Des limitations existent toujours, sauf pour les arcs et les stabilisateurs. Rappelez-vous que la limitation est donnée en cm² par article. Il peut y avoir un ou plusieurs éléments de publicité mais la taille totale doit être dans le quota donné.

L'un des problèmes que vous pouvez rencontrer est la question à laquelle vous êtes confronté : "publicité" ou "marque de fabrique" ? Regardez sur l'étiquette : R ou C qui signifient que la marque de fabrique est enregistrée comme telle. Cela peut être une bonne indication, même s'il peut y avoir des exceptions.

Contrôler les archers avant le début du tir, chaque jour. Rappelez-vous que le dossard est du domaine de l'organisateur, non couvert par le code d'éligibilité pour les compétiteurs.

3.9 Autres exigences

- assurez-vous que des chaises et des protections contre les intempéries (soleil, pluie) sont disponibles sur la ligne d'attente
- sachez que quelques éléments ne sont obligatoires que pour les championnats de la FITA . Contrôler le tableau de marque, l'équipement des marqueurs
- assurez-vous que la plate-forme du DOS est en bonne place et qu'elle est assez grande
- soyez certain que les issues de secours sont connues de tous les juges, de tous les officiels et qu'elles sont d'accès facile.

3.10. Système de contrôle du temps de tir

Assurez-vous que les systèmes de contrôle du temps de tir, visuels et sonores, sont convenables, fonctionnent correctement pour tous les temps de tirs pouvant être utilisés durant la compétition et que le système indiquant l'ordre de tir, si nécessaire, remplit ses fonctions.

Les équipements de secours, sonores et visuels, doivent également être contrôlés afin qu'ils puissent être utilisés en cas de nécessité.

Il est important de noter le changement des règles concernant le tir alterné. Il doit y avoir un signal sonore indiquant la fin du temps de tir. Il serait préférable que ce signal soit différent de celui du début du tir.

3.11. Sécurité

La sécurité vis à vis du public et de tous les compétiteurs est primordiale et doit être assurée à tout moment. Des précautions doivent être prises pour tenir les spectateurs hors du champ de tir. Les distances de sécurité, indiquées dans le livre des règlements, doivent être contrôlées.

3.12. Terrain de compétition / Inspection des installations

3.12.1. Tir sur cible

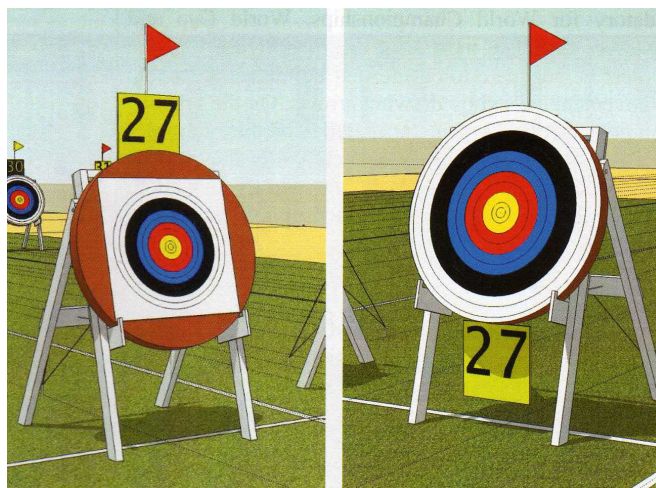
Lignes sur le terrain

Commencer l'inspection du terrain par un regard circulaire depuis la plate forme du DOS.

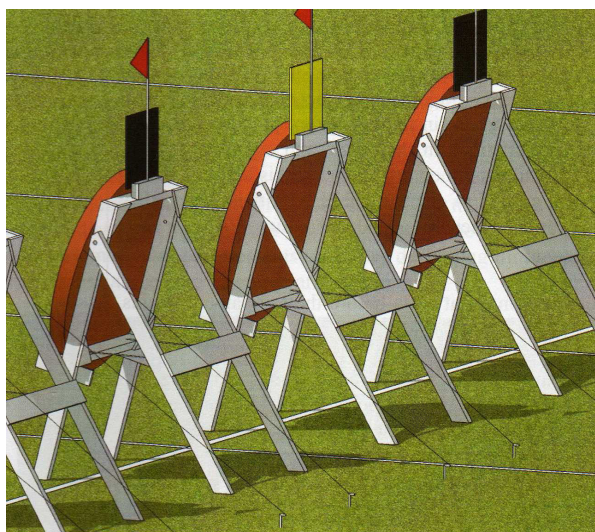
- les équipements, pour restreindre les mouvements sur les côtés du terrain et derrière les cibles, sont-ils en place ? Deux éléments :
 - ✓ élément de sécurité
 - ✓ les archers ne risquent-ils pas d'être distraits ?
- contrôler les différentes lignes et les distances voulues entre elles :
 - ✓ ligne de tir
 - ✓ ligne d'attente
 - ✓ zone de presse
 - ✓ ligne des 3m devant la ligne de tir : il est important que la mesure soit prise à partir du milieu de la ligne de tir et que cette ligne soit visible depuis la ligne de tir.
- veillez à ce que la distance entre la ligne de tir et les cibles soient bien dans les tolérances voulues et qu'elle soit mesurées jusqu'au centre de la cible (et non jusqu'aux pieds avant des chevalets)
- veillez à l'équerrage du terrain : la méthode la plus facile est l'utilisation du théorème de Pythagore (3-4-5). Par exemple : à partir d'un coin du terrain, prendre une mesure de 40m sur la ligne de tir et marquer ce point. Du même coin, prendre une mesure de 30m sur le côté du terrain et marquer ce point. La distance entre les deux points doit être de 50m. On répète cette procédure à partir du coin opposé en diagonale, pour être certain que le terrain est à l'équerre
- assurez-vous que les chiffres et les couleurs des numéros de pas de tir sont les mêmes que ceux des cibles
- veillez à ce que la largeur des couloirs soit exacte, de même que le couloir de séparation entre les hommes et les dames
- les juges doivent veiller à ce que les numéros de cible et les autres panneaux sur le terrain ne reflètent pas le soleil jusqu'à la ligne de tir. Cela doit être contrôlé à différents moments de la journée.
- assurez-vous que la position de tir de chaque archer est indiquée sur la ligne de tir : cela évitera des problèmes et des conflits avec les archers essayant de prendre possession du milieu de la cible.
- veillez à ce que chaque archer puisse avoir un espace de 80cm minimum sur la ligne de tir
- prenez en considération les archers en fauteuil roulant afin qu'ils aient suffisamment de place
- il est important que la zone de presse puisse être accessible sans passer par les zones réservées aux archers et à leurs équipements.

Les buttes de tir

Contrôler les buttes de tir afin de voir si elles sont capables d'arrêter les flèches et si elles ne sont pas trop usées. Des buttes de remplacement doivent être facilement utilisables en cas de problème. L'angle des buttes de tir par rapport au sol et les dimensions doivent être conformes aux règles.



Buttes de tir : vue de face, configurations acceptées



Buttes de tir : vue arrière

Il faut également prendre en considération la position des pieds du chevalet, de telle sorte que les flèches y pénétrant en partie, ne soient pas endommagées, surtout quand les impacts sont dans le jaune du blason (où elles sont sensées se planter) : éviter les chevalets à trois pieds.

Contrôler les numéros de cible et lors des tirs en extérieur, les drapeaux de cible.

Il est nécessaire que les cibles soient bien amarrées au sol afin qu'elles résistent au vent et aux mouvements de traction lorsque les archers enlèvent leurs flèches.

Les blasons

Après confirmation que les blasons bénéficient d'une licence de la FITA et qu'ils ont la description donnée dans le livre des règlements, vous devez en mesurer quelques uns afin d'être certain qu'ils sont dans les tolérances spécifiées.

Il y a des tolérances différentes selon l'année de production. Les blasons venant des deux différentes périodes (avant et après 2007) ne doivent pas être utilisés pour la même classe d'archers, bien que les deux soient valides pour utilisation en compétition.

Prenez des exemplaires de différents paquets et de différents endroits : ceci parce que le niveau d'humidité peut être plus élevé d'un paquet à l'autre et que vous serez obligés de faire sécher au soleil certaines cibles avant de les utiliser. L'humidité donne des variations de la taille des cibles, spécialement si elles ont été mouillées par la pluie. Si cela arrive pendant un match et qu'il soit nécessaire de changer un blason, changez le blason des deux archers.

Les blasons doivent être mesurés à plat sur une table, avant que le tournoi ne commence, et non pas sur les buttes de tir.

Les couleurs sont maintenant "standardisées", bien que nous puissions trouver de légères variations causées par le papier, le soleil, etc... le plus important est que les blasons utilisés soient uniformes en taille et en couleur pour chaque catégorie d'archers.

Quand le blason est fixé sur la butte de tir, le centre de l'or doit être à 1,30m du sol, la tolérance n'excédant pas plus ou moins 5cm.

3.12.2. Tir en salle



Buttes de tir : configuration à 18m

- Toutes les lignes devant et derrière la ligne de tir utilisées pour le tir en salle sont les mêmes que celles utilisées lors du tir en extérieur, excepté la distance entre la ligne de tir et la ligne d'attente qui doit être au moins de 3m.
- La hauteur des centres [or], sur chaque cible, doit paraître constamment comme une ligne droite, aussi bien en extérieur qu'en salle.
- Vous devez vous assurer que la source de lumière, lors des tirs en salle, qu'elle soit naturelle ou artificielle, apporte le même effet pour la visibilité des cibles et que l'intensité lumineuse soit la même pour chaque cible à tout moment. Il est important, quand cela est possible, que l'ombre produite par les flèches n'affecte pas les blasons des archers voisins.
- Quand vous contrôlez la position des blasons, veillez à ce que les distances (minimum et maximum) entre les colonnes soient respectées, en fonction du nombre de blasons utilisés.



Chapitre 4.: Procédure pendant la Compétition

1. : phase de qualification (classement)

4.1. Placement des blasons

Bien souvent l'équipe de terrain est composée de volontaires qui ne sont pas nécessairement des archers.

* Il peut arriver que les blasons soient fixés sur les buttes de tir sans que les espaces prescrits soient respectés ou de telle sorte que toutes les zones de scores ne soient pas sur la butte de tir.

* En plusieurs occasions, nous avons constaté que les "clous" servant à fixer les blasons étaient trop près de la zone de score ou même dans la zone de score. Contrôlez cela avec attention afin d'apporter les corrections si cela se produit.

* Quand l'organisation commande 3 ou 4 blasons réduits par cibles, le règlement donne une hauteur maximum pour les blasons du haut et une hauteur minimum pour les blasons du bas, permettant ainsi une certaine flexibilité dans le but d'éviter de faire tirer les archers dans les parties les plus usées de la butte de tir. Cela doit être notre guide pour l'application de la règle.

* D'une manière basique, la même idée doit être suivie lors du tir en salle, excepté lors d'un tir de barrage. Dans ce cas, un blason trispot sera placé horizontalement avec le centre de la cible à 1,30m du sol.

4.2. Entraînement

- Lors des championnats en extérieur et en salle, l'entraînement aura une durée minimum de vingt (20) minutes et une durée maximum de quarante cinq (45) minutes pour toutes les journées de la phase de qualification. Cependant, lors des championnats de la FITA, tout entraînement doit cesser quinze (15) minutes avant le début de la compétition. L'entraînement se termine avec le retrait des flèches des cibles à la fin de la dernière volée.
- Les cibles d'entraînement seront placées à la première distance tirée par chaque catégorie d'archers.
- Lors des phases éliminatoires et finales, les organisateurs décident de la durée de la période d'entraînement, en fonction du programme de chaque journée
- Durant l'entraînement, il a été demandé si les coaches (entraîneurs) étaient autorisés à se positionner près des archers sur la ligne de tir ou même d'accompagner les archers jusqu'aux cibles. C'est une procédure utilisée depuis quelques années qui n'a jamais fait l'objet de protestation ou de réclamation. Les juges doivent considérer que cela est autorisé.
- La communication entre l'entraîneur et l' (les) archer(s) ne doit pas être considérée (par le juge) comme étant gênante pour les autres archers.

4.3 Nouvelle inspection des installations

Pendant la période d'entraînement avant la compétition, les juges doivent à nouveau contrôler les cibles qui leur ont été assignées et s'assurer qu'aucun changement ne s'est produit pendant la nuit, soit par vandalisme, soit par accident.

Faites rapidement le tour des cibles pour être certain que tout est correct ;

Utilisez la période d'entraînement pour contrôler à nouveau, attendez-vous à des questions et à d'autres choses devant être résolues avant le début de la compétition.

Contrôlez à nouveau la qualité des buttes de tir, la qualité des signaux de contrôle du tir.

4.4. Nouveau contrôle de l'équipement des archers

- Il est très important que vous "jetiez un œil" sur l'équipement utilisé par les archers afin de voir si quelque chose semble illégal, tels qu'ustensiles sonores, lunettes, lunettes de soleil, cache-œil, renfort d'arc utilisé comme support, distance de "l'overdraw", etc... Des tests concernant le poids des arcs compound sont essentiels. Cependant, de tels tests ne doivent pas interférer ni dans le déroulement normal du tournoi, ni sur la concentration des archers.
- Vous avez également l'opportunité de contrôler la publicité, le nombre des officiels d'équipe, les tenues vestimentaires.
- Si vous trouvez un équipement non autorisé ou une utilisation non autorisée de l'équipement pendant de tels contrôles, vous devez immédiatement agir afin d'éviter que quiconque puisse tirer un avantage par rapport aux autres archers. Contactez le capitaine d'équipe (ou l'archer lui-même s'il n'y a pas de capitaine d'équipe disponible) et informez-le que l'archer doit modifier son équipement ou l'utilisation de son équipement conformément au règlement. Si l'archer n'a pas tiré un avantage suite à son équipement non autorisé, l'avertissement du juge est une action suffisante. Mais si le juge considère que l'utilisation de l'équipement non autorisé a apporté à l'archer un avantage significatif, la suppression des scores peut être une solution équitable.

Vous avez à évaluer consciencieusement la situation, en considérant le type d'équipement, les conditions de son utilisation et combien de volées ont été tirées avant votre prise de décision.

Discuter avec le président des juges est essentiel avant toute prise de décision visant à supprimer des scores.

4.5. Sur la ligne de tir

4.5.1. Positions de tir

Vous devez contrôler que l'emplacement des archers sur la ligne de tir n'est pas source de conflits (voir 3.12.1. ci-dessus) et que la position de leurs pieds est conforme aux règles.

4.5.2. Armer par le haut



Armement par le haut ?

A tous moments, les juges doivent prendre en compte tous les aspects de la sécurité pendant la compétition.

- Si, de l'avis du juge, un athlète utilise une technique d'armement permettant à la flèche, lâchée accidentellement, de voler derrière la zone de sécurité ou les installations de sécurité (filet, butte de terre, etc...), il est nécessaire de demander à l'athlète de changer sa technique. Si l'athlète persiste à utiliser une telle technique après avoir été informé de son irrégularité, le Président des Juges et/ou le DOS demandera à l'archer de quitter immédiatement le terrain au nom de la sécurité.

- Cependant, il n'est pas toujours facile de déterminer ce qui constitue un armement par le haut. Si l'archer lève son arc au-dessus du niveau de son épaule, ce n'est pas forcément un armement par le haut. La sécurité n'est affectée que s'il y a une grande traction sur la corde (ou après le "peak" pour un arc à poulies). Le juge doit donc prendre en considération la position du bras d'arc et la direction de la flèche au moment de la traction sur la corde. En considérant ces paramètres, nous avons intérêt à ce que plusieurs juges étudient la position de l'archer en question, le Président des Juges y compris, avant de prendre une décision.

4.6. Ligne des 3m - Flèches valides.

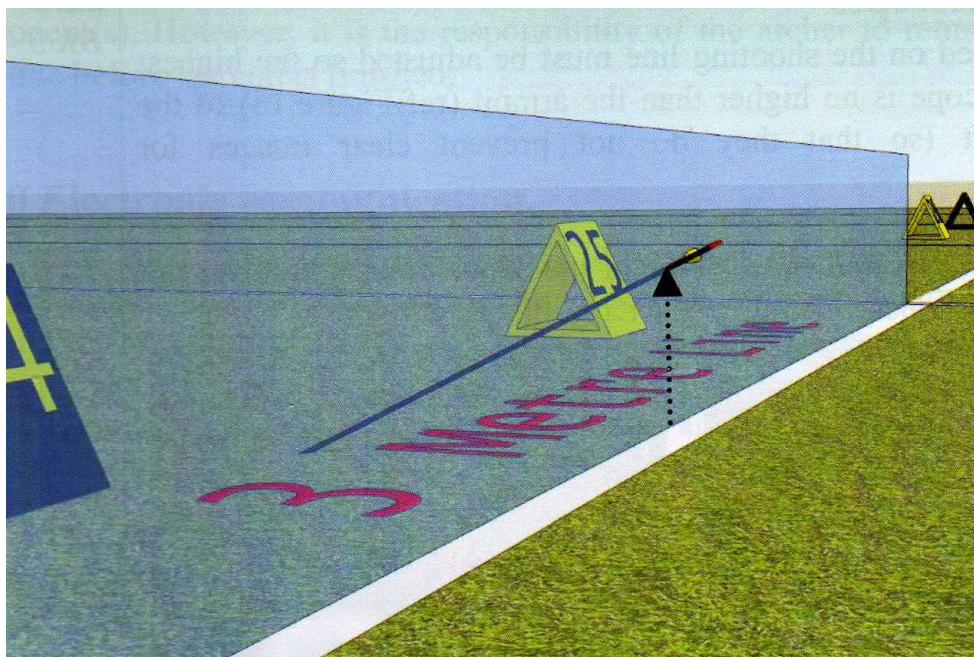
La ligne des 3m, devant la ligne de tir, a été créée pour établir une plus grande égalité entre les archers :

- quand une flèche tombe de l'arc
- quand il y a une erreur de tir pour diverses raisons.

Le règlement dit qu'une partie du tube de la flèche doit se trouver à l'intérieur de la zone des 3m pour que la flèche soit considérée comme non tirée.

Cela veut dire qu'il ne suffit pas qu'une plume ou que l'encoche tombe à l'intérieur de la zone des 3m pour que l'archer soit autorisé à tirer une autre flèche. Mais si l'encoche, en étant toujours sur la flèche, se trouve à l'intérieur de la zone des 3m, cela est suffisant pour permettre le tir d'une autre flèche.

Rappelez-vous que la ligne des 3m est en 3 dimensions et qu'elle est projetée verticalement au-dessus de la ligne, comme le montre le croquis ci-dessous :



La voie la plus aisée pour rattraper une flèche tombée de l'arc est que l'archer, voyant que sa flèche est à l'intérieur de la zone des 3m, tire une autre flèche dans le temps limite accordé.

Cependant, sachant qu'une flèche tombant de l'arc est souvent le résultat d'un incident de matériel (par exemple une encoche cassée), il peut être intéressant que l'archer stoppe son tir et appelle un arbitre.

Parfois, il est difficile de déterminer immédiatement si la flèche se trouve, ou non, dans la zone des 3m. Si un archer pense que sa flèche est à l'intérieur de la zone des 3m, par exemple lors d'un match quand le tir ne peut pas être stoppé, et qu'il s'avère, après contrôle, que la flèche est juste à l'extérieur, le juge évaluera la situation depuis la ligne de tir (position de l'archer) et donnera à l'archer le bénéfice du doute.

Cette situation est l'une des deux possibles lors de laquelle un athlète peut être autorisé à tirer à nouveau sa flèche.

4.7. Information du coach et athlètes sur la ligne de tir

Quand un athlète se trouve sur la ligne de tir, il peut recevoir des informations techniques (de manière non électronique) de son encadrement d'équipes, à condition que cela ne perturbe pas les autres athlètes.

La question est : "quand cela perturbe-t-il les autres archers ?"

Bien sûr, nous parlons d'un standard objectif et l'expérience montre que l'information donnée d'une voix normale, et bien sûr par signes, est acceptable.

***L'intention n'est pas de permettre une conversation entre l'athlète et son encadrement.
L'archer n'est pas autorisé à parler depuis la ligne de tir : cela pourrait facilement causer
une gêne pour les autres archers.***

4.8. Utilisation des longues vues

Quand les longues vues sont utilisées sur la ligne de tir, elles doivent être ajustées de telle façon que la portion la plus haute ne dépasse pas l'aisselle de l'archer (afin de donner des images claires pour les photographes).

Quand il y a 3 archers tirant en même temps, ils n'ont pas besoin de sortir leur longue vue quand ils quittent la ligne de tir.



*Longues vues sur la ligne de tir
A gauche, la position correcte, alors qu'à droite, la longue vue est un peu trop haute.*

Quand 4 archers tirent en deux vagues, les longues vues doivent être enlevées de la ligne de tir, à moins que deux archers de vagues différentes acceptent d'utiliser la même longue vue.

Dans ce cas, la hauteur de la longue vue ne doit pas dépasser la hauteur de l'aisselle de l'archer le plus petit utilisant la longue vue.

Si les archers n'acceptent pas d'utiliser la même longue vue, cette dernière doit être retirée de la ligne de tir entre les volées.

4.9. Archers quittant la ligne de tir

Le règlement nous dit que les archers doivent quitter la ligne de tir quand leur tir est terminé. L'intention est de n'avoir aucun retard. Ainsi, l'importance de cette règle concerne les archers qui sont les derniers sur la ligne de tir.

Nous ne sommes pas concernés par l'archer qui reste sur la ligne de tir par courtoisie, afin de ne pas gêner son voisin toujours en train de tirer.

Un autre problème est constitué par les archers qui quittent la ligne de tir et qui y reviennent pour continuer leur tir pendant le temps de tir accordé.

Il est clair que cela n'est pas interdit, à moins que cela ne soit fait de manière répétitive pour perturber l' (les) adversaire(s).

Cependant, il est de la responsabilité de l'archer de revenir sur la ligne de tir avant la fin de la volée.

4.10. Communications électroniques

Depuis quelques temps, des discussions ont cours pour savoir si les membres de l'encadrement des équipes peuvent utiliser entre eux des communications électroniques (téléphones, talky-walky, etc...) derrière la ligne d'attente.

Il est également soulevé la question de l'utilisation de téléphones cellulaires derrière la ligne d'attente.

Tout cela est maintenant accepté (sauf pour les Jeux Olympiques, lors des finales des championnats du monde et des finales de la coupe du monde, pour des raisons d'image).

4.11. Les incidents de tir

4.11.1. Les rebonds (refus)

Ayant été informé de la situation (les archers de cette cible ont cessé le tir), le juge se rend sur la ligne de tir pour déterminer le problème. Puis il retourne derrière la ligne d'attente. A la fin de la volée, le juge fait mouvement vers la ligne de tir et indique le problème au DOS, par signaux visuels ou par radio (s'il y en a).

Le signal va inclure le nombre de flèches restant à tirer. Le DOS demande aux archers d'attendre jusqu'à ce que le problème soit résolu. L'archer ayant eu le rebond (ou le capitaine d'équipe ou l'officiel désigné) et le juge se rendent à la cible.

D'abord, le juge va localiser la flèche et, selon sa position sur le sol ou ailleurs, décidera s'il s'agit ou non d'un rebond. Il tentera de localiser la marque laissée par le rebond. S'il la trouve, le juge reportera sa valeur sur son carnet de notes, cochera l'impact et placera la flèche en question derrière la cible.

Avant de cocher le trou, le juge se sera assuré qu'il n'y a pas dans la cible de flèches dont la valeur pourrait poser question au moment de l'enregistrement des scores. Dans ce cas, le juge enregistrera la valeur de la flèche dans son carnet de notes avant de cocher l'impact.

Si le juge trouve plus d'un impact non coché dans la cible, il donnera à la flèche la valeur du trou non coché le plus bas

Si les archers de cette cible ont encore des flèches à tirer, il faut faire terminer cette volée avant que tous les archers puissent aller enregistrer leurs scores.

Le juge, présent lors de cet incident, confirmera la valeur de la flèche ayant rebondi au moment de l'enregistrement des scores.

4.11.2. Les passages à travers

- La procédure pour un passage à travers est similaire à celle du rebond, bien que le passage à travers ne soit pas toujours découvert tant que les archers ne sont pas à la cible pour enregistrer les scores.

- Quand un passage à travers est revendiqué, le juge essaiera d'abord de localiser la flèche, soit qu'elle repose sur le sol, soit qu'elle se trouve totalement enfouie dans la butte de tir, de telle sorte qu'il est impossible de voir l'encoche. Une fois que le juge a acquis la certitude qu'il s'agit bien d'un passage à travers, *jugée par la position de la flèche sur le sol et/ou par d'autres éléments*, il essaiera d'identifier l'impact et sa valeur. Parfois, cela peut être fait par les traces laissées par les plumes de la flèche passée à travers.
- Si la flèche est complètement enfoncée dans la butte de tir, le juge doit essayer d'identifier la valeur de la flèche avant de la pousser de derrière vers le devant de la butte

Pousser la flèche en arrière ne peut se produire que s'il est nécessaire d'identifier la valeur de la flèche. Cela ne doit pas être fait tant que les valeurs des autres flèches en cible n'ont pas été enregistrées.

- Faites très attention : assurez-vous que la flèche est poussée en arrière avec le même angle de son entrée en cible.
- S'il se produit un passage à travers, la butte de tir doit être remplacée ou prendre toute mesure appropriée afin que cela ne se reproduise pas.

4.11.3. Flèches pendantes

Si une flèche pend sur le blason, mais n'est pas à proprement parlé enfoncée dans la butte de tir, tous les tirs, sur cette cible, doivent cesser afin de réduire le risque de voir une flèche sortir de la cible ou que cette flèche soit endommagée par une autre flèche.

La procédure pour résoudre le problème est la même que celle du rebond ou du passage à travers.

La valeur d'une flèche pendante est jugée selon son impact dans la zone de score dans laquelle elle pend

Parfois, le tube de la flèche touche plusieurs zones de scores, mais cela n'a aucune influence pour le score.

4.12. Les incidents de matériel (d'équipement)

- Si un archer a un souci avec son équipement pendant une volée, il doit immédiatement appeler un juge. Le juge s'approchera de l'archer afin d'être certain qu'il s'agit bien d'un incident de matériel. Le juge retournera derrière la ligne d'attente après avoir demandé à l'archer le nombre de flèches restant à tirer et l'estimation du temps nécessaire pour la réparation.
- Le DOS doit être informé par radio le plus rapidement possible. Cela est nécessaire afin que le DOS ne laisse partir les archers à l'enregistrement des scores
- Quand l'archer est apte à tirer ses flèches, le juge indiquera au DOS le nombre de flèches à tirer.
- Si l'archer n'est pas prêt, le juge donnera au DOS le signal de procéder à l'enregistrement des scores.

Dans tous les cas, les flèches non tirées devront être tirées à la première opportunité. Un incident de matériel a pour objet de remplacer ou de réparer les équipements pour lesquels l'archer ne pouvait prévoir un problème.

Une corde ou une encoche cassée, perte du viseur, palette endommagée, clicker à changer ou tout autre incident semblable sont des incidents d'équipement.

Mais il ne faut pas permettre à un archer de refaire une corde, de coller à nouveau des plumes sur la flèche, etc... incidents pour lesquels un remplacement de matériel s'impose. Cependant, lors des concours nationaux ou locaux, il peut être nécessaire et de bon sens d'appliquer la règle des "15 minutes".

Le règlement autorise un **délai de 15 minutes maximum** pour résoudre un incident de matériel. Cela pour résoudre des problèmes importants et les flèches à rattraper seront tirées à la fin de la distance. Il faut agir avec bon sens et ne pas chronométrer 15 minutes. Il faut donner à l'archer un certain nombre de volées à tirer, avec une procédure normale d'enregistrement des scores, dans le temps d'environ 15 minutes.

Notez que le règlement parle de "tout incident d'équipement". Ainsi, si un archer a malheureusement un second ou plusieurs incidents, ils seront résolus de la même façon.

Note : L'archer peut prendre autant de temps qu'il a besoin pour réparer son équipement. Mais pour rattraper les flèches non tirées, il ne peut bénéficier que d'environ 15 minutes.

Lors des matchs, pas de temps supplémentaire accordé pour incident de matériel

Un arrêt pour se rendre aux toilettes n'est pas considéré comme un incident d'équipement, puisque le règlement permet aux archers de désigner d'autres personnes pour enregistrer leurs scores ou de modifier l'ordre de tir.

Si ce problème paraît avoir un caractère "épidémique", les juges et le DOS trouveront une solution de bon sens.

4.13. Problèmes médicaux

Un problème musculaire n'est pas considéré comme un incident d'équipement. Il est de la responsabilité de l'archer d'être prêt, en bonne forme, pour la compétition.

Mais faites attention : récemment des règles ont été acceptées concernant un problème médical non prévisible arrivant pendant la compétition. Le personnel médical doit déterminer l'étendue du problème et la possibilité pour l'archer de poursuivre la compétition sans assistance.

On donnera un certain temps pour faire ainsi (15 minutes). Même procédure que lors de l'incident de matériel pour rattraper les flèches non tirées.

Ces règles médicales ne sont pas valables lors des matchs.

4.14. Plusieurs flèches à rattraper

Lorsque des archers ont des flèches à rattraper après rebonds, incidents de matériel, etc... en ayant un nombre varié de flèches à tirer en même temps, il peut y avoir deux options pour organiser le tir.

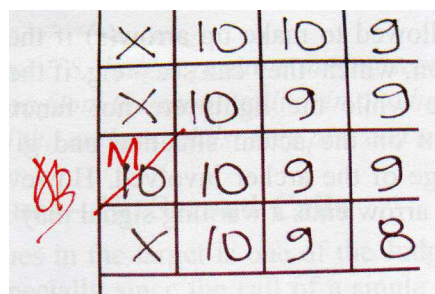
- s'il y a peu d'archers, ils sont appelés en même temps sur la ligne de tir. Le chronomètre indiquera le temps pour les archers ayant le plus grand nombre de flèches à tirer et un juge indiquera aux archers, individuellement et par un signal verbal, le moment où ils devront commencer leur tir quand le temps affiché correspondra au nombre de flèches à tirer. Le juge aura informé les archers de la procédure avant le début du tir.
- S'il y a un nombre important d'archers, ils seront pris en charge séparément, en fonction du nombre de flèches à tirer.

Le temps de tir pour chaque flèche à tirer est de 40 secondes.

4.15. Tir avant et après le signal

- Comme les archers ne sont pas autorisés à lever leur bras d'arc avant que le signal ne soit donné, tirer avant le signal est rare. Vous serez plus souvent face au problème d'un archer tirant après le temps limite accordé. (le premier son du signal est l'indication que le temps de tir a expiré).
- Avant toute action, vous devez être absolument certain que le temps limite a expiré, c'est parfois un jugement difficile. Vous devez prendre en considération que vous pouvez avoir entendu le signal avant le compétiteur. C'est une réalité si vous êtes proche de la source sonore. Vous pouvez, si nécessaire, consulter le DOS qui est supposé avoir vu la situation de près.

- Si une flèche est tirée en même temps que le début du signal sonore, il faut donner à l'archer le bénéfice du doute.
- Quand une flèche est tirée avant ou après le signal, l'archer perdra la valeur de la flèche ayant réalisé le meilleur score lors de cette volée.
La valeur de chaque flèche tirée (3 ou 6) devra être enregistrée sur la feuille de marque.
Le juge fera ensuite la correction en rouge et apposera ses initiales (voir croquis ci-dessous)).



X	10	10	9
X	10	9	9
M	10	9	9
X	10	9	8

Feuille de marque et correction

Pour une flèche tirée sur le terrain de compétition après la clôture de l'entraînement et avant le début de la compétition ou entre les pauses, l'archer perdra la valeur de la flèche ayant réalisé le meilleur score de la prochaine volée marquante. **L'archer devra être informé de tirer une volée complète de 3 ou 6 flèches,** d'enregistrer la valeur de toutes les flèches et ce n'est qu'ensuite que le juge modifiera la feuille de marque.

Si cela se produit, le carton rouge sera brandi à la fin de la volée.

4.16. Divergences entre signaux sonores de contrôle du tir

Le règlement dit que le signal sonore est valide s'il y a divergence avec les feux. Si la différence entre les deux est une affaire de seconde, le son est considéré comme la fonction valide.

Cependant, si le DOS (ou quiconque supposé devoir donner le signal sonore), par un manque d'attention oublie son travail de plusieurs secondes, vous devez utiliser votre bon sens : dans ce cas prendre une décision en donnant l'avantage à l'archer qui ne doit pas être pénalisé suite à une erreur d'un officiel.

Cela est même plus important si le signal sonore est donné avant la fin du temps accordé.

4.16.1. Signaux de contrôle du tir

Depuis longtemps, les juges discutent pour savoir comment appréhender les situations lorsqu'il y a eu une erreur avec le signal avertissant qu'il ne reste que 30 secondes de tir (feu jaune, etc...), ne permettant pas aux archers de tirer leur(s) dernière(s) flèche(s), le signal de fin de volée étant pourtant donné au bon moment.

Il y a une interprétation claire (décembre 2001) : l'archer a le droit qui lui soit indiquée la **totalité** des 30 dernières secondes avant la fin de la période de tir. Si on lui donne moins de 40 secondes, l'archer peut arrêter le tir et il bénéficiera de 40 secondes par flèche pour tirer les flèches manquantes.

Cependant, les archers ne seront pas autorisés à rattraper des flèches s'il y a d'autres moyens de chronométrage en fonction qu'ils peuvent voir (par exemple, s'il y a des pendules à compte à rebours clairement visibles).

Ayez un jugement équitable sur la situation et donnez le bénéfice du doute à l'archer impliqué.

Sachez, cependant, qu'il n'y a pas de feu jaune lors du tir alterné.

4.17. Position des juges lors de l'enregistrement des scores

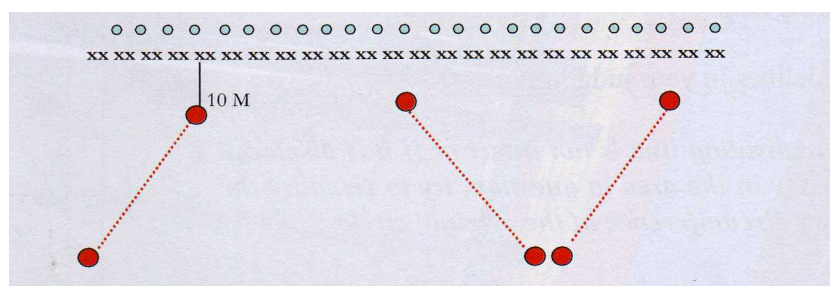
Après le signal indiquant l'enregistrement des scores, les juges se rendront aux cibles, en ligne. Ils resteront à leur position, 5 à 10m devant les cibles qui leur sont assignées. S'ils sont appelés pour une quelconque assistance, ils exécuteront leur tâche puis retourneront à leur position face aux cibles.

Si un juge, à vos côtés, est occupé et qu'une assistance est demandée à l'une ou l'autre de ses cibles, offrez-lui immédiatement votre assistance et quand vous avez terminé, revenez à votre position.

Quand tous les archers en ont fini avec l'enregistrement des scores, les juges s'assureront que personne ne se trouve derrière les cibles, qu'il n'y a pas de flèches oubliées sur leurs cibles et que les blasons n'ont pas besoin d'être changés.

A ce moment, les juges quitteront la zone des cibles, en ligne, et indiqueront au DOS que le terrain est prêt pour reprendre le tir.

EPREUVES QUALIFICATIVE ET ELIMINATOIRE



Archers enregistrant les scores aux cibles

Position des juges pendant l'enregistrement des scores

Les juges doivent se rendre aux cibles en ligne et s'arrêter à 10m derrière les archers pendant qu'ils procèdent à l'enregistrement des scores

4.18. Valeurs des flèches - Pas de deuxième jugement

Juger la valeur des flèches en cible est l'une des responsabilités les plus importantes des juges, spécialement depuis que le jugement d'un seul juge est définitif. Vous aurez la confiance et le respect des archers si vous faites cet important travail de manière professionnelle.

Il est primordial que vous abordiez le problème en agissant **toujours** ainsi :

- utilisez votre loupe en toute circonstance
- contrôlez la flèche des deux côtés
- contrôlez la flèche à partir d'une position aussi proche que possible du bon angle (90°)
- essayez de ne toucher ni la flèche, ni le blason
- donnez une valeur claire de la flèche
- vérifiez que la valeur que vous avez donnée est enregistrée;

Ne demandez jamais à qui appartient la flèche dont vous avez à juger la valeur et ne faites jamais de commentaires pour dire qu'il vous est difficile de juger la valeur de la flèche.

Soyez ferme dans l'annonce de votre décision : "cette flèche est un 9"

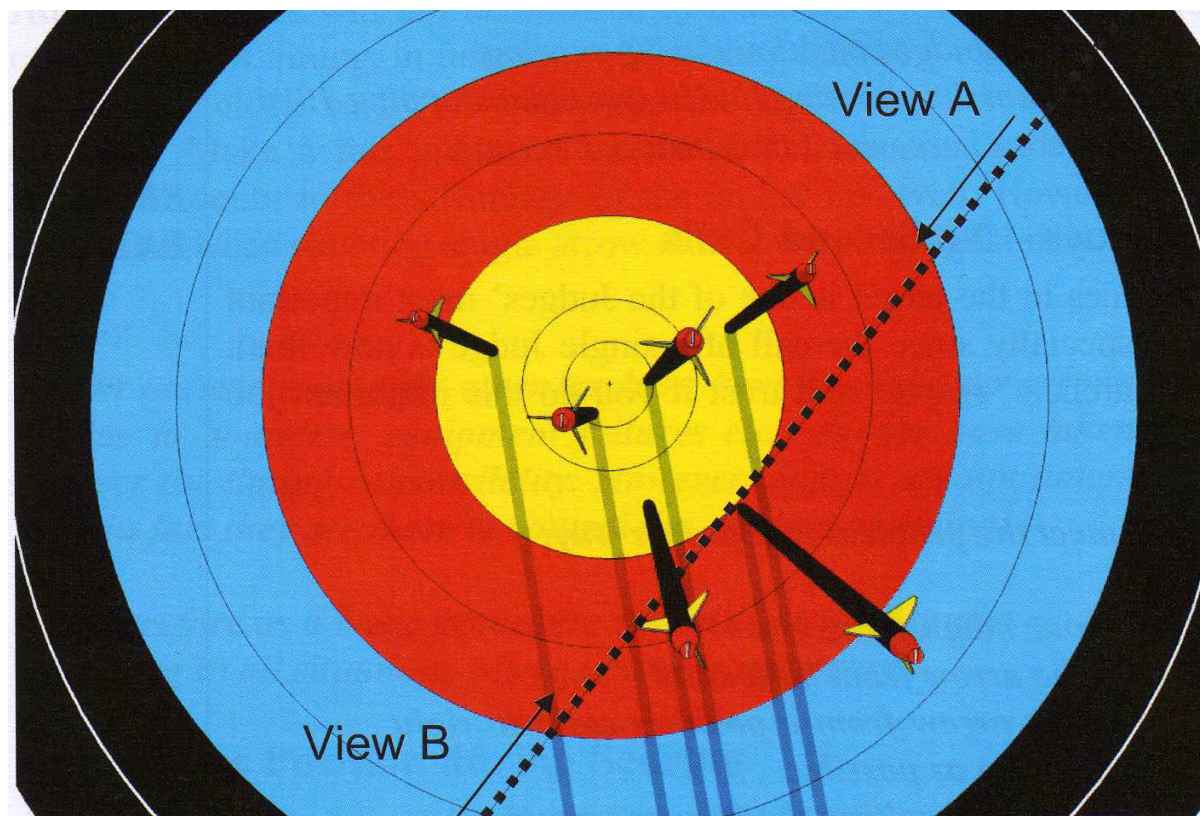
Lorsqu'il n'y a plus de ligne de séparation (cordon) entre deux zones de score, vous trouverez parfois nécessaire de regarder d'une position face à la cible, de laquelle vous estimez que vous serez plus apte à voir le rayon de la section manquante de la ligne. Ne le faites qu'après avoir essayé du juger la valeur de la flèche, à l'aide de votre loupe, des deux côtés.

Rappelez-vous toujours qu'il n'y a pas de ligne de séparation entre les valeurs 2 et 3, de même qu'entre les valeurs 4 et 5.

Nous sommes souvent surpris par le nombre d'archers, de par le monde, qui pensent que leur flèche est un 5 car elle touche une ligne plus noire sur le bord intérieur du noir : cette zone appartient au 4.

Appliquez ces directives lors de votre jugement :

- si le cordon n'est pas intact ou s'il est déplacé par une flèche, essayez de visualiser de manière imaginaire la circonférence du cercle original
- ne soyez pas trop long pour prendre votre décision. Si vous n'êtes pas sûr de vous, donnez la valeur supérieure : l'archer a droit au bénéfice du doute.



Jugement d'une flèche

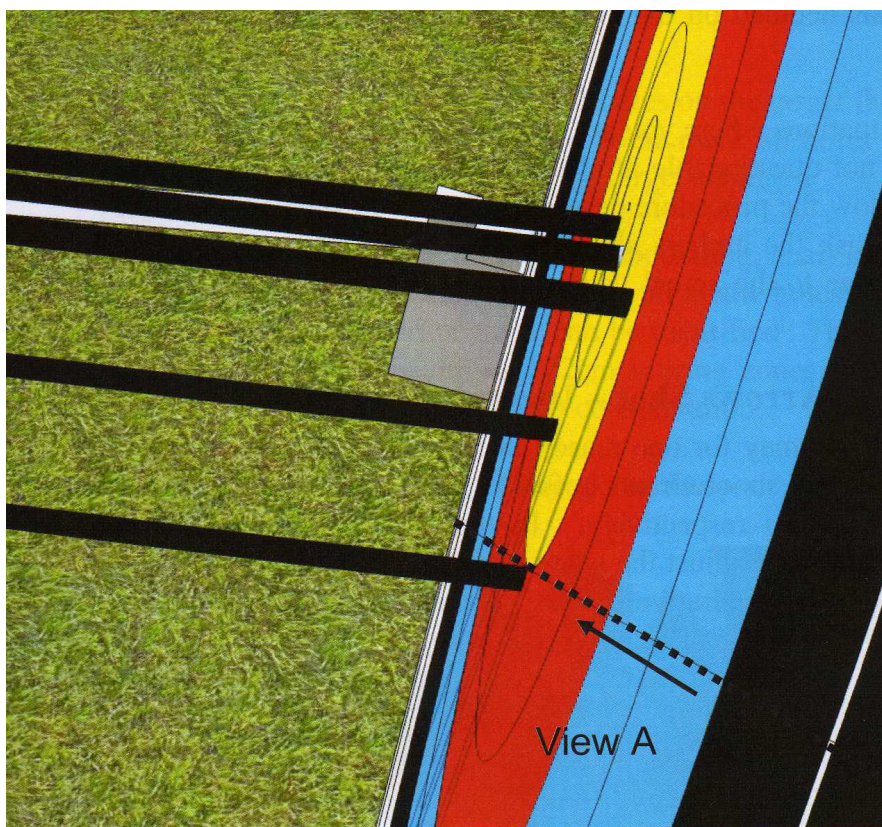
La flèche, en bas à droite du blason, est très près du cordon et demande que sa valeur soit donnée par un juge.

La première impression est une vue de face qui, dans la plupart des cas, peut être trompeuse. En effet, le jugement de la valeur de la flèche ne doit pas être déterminé par cette vue de face.

Il est toujours nécessaire de prendre la tangente entre la zone de score et le point d'impact à partir du coin droit du haut (vue A) et à partir du coin opposé du bas (vue B).

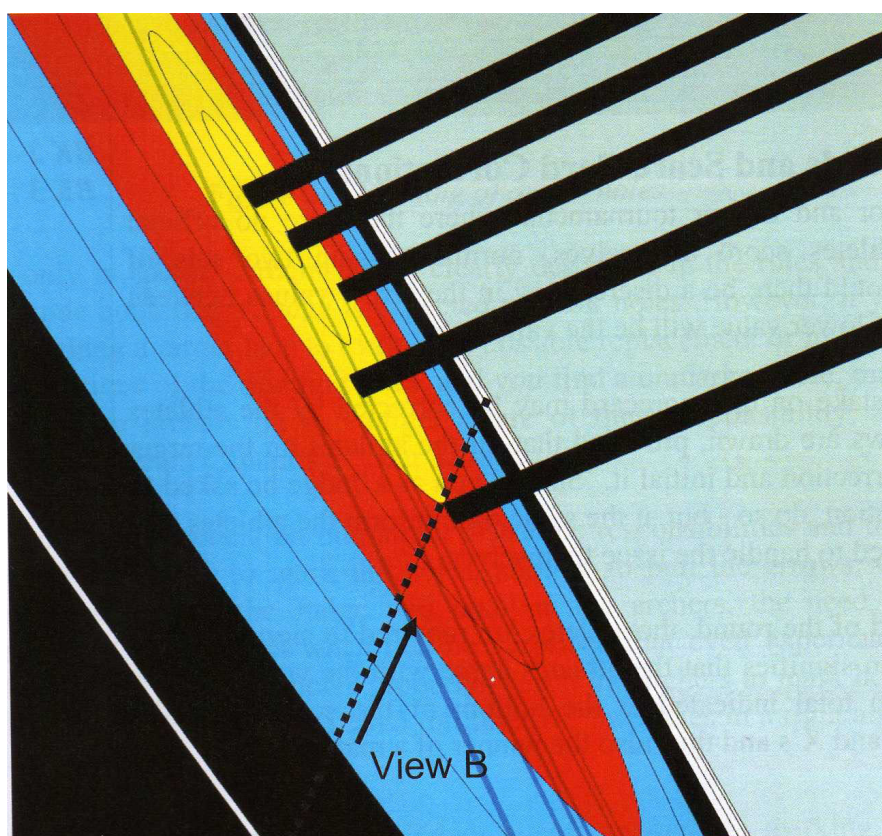
Un contrôle de face peut s'avérer nécessaire lorsqu'un morceau du cordon manque.

Voir les croquis page suivante.



Jugement d'une flèche à partir de la vue A (ci-dessus) et de la vue B (ci-dessous)

La valeur de la flèche doit être donnée en contrôlant la tangente à partir du haut et du bas, comme le montrent ces croquis;



Un seul juge décidera de la valeur d'une flèche. Ainsi, il ne peut pas y avoir de deuxième jugement ou d'appel.

Il peut arriver qu'on vous demande de juger une flèche alors que cela n'a pas lieu d'être et pour laquelle il serait vraiment ridicule de suivre la procédure décrite ci-dessus. Dans ce cas, il peut être judicieux de demander l'avis de l'archer qui devrait normalement admettre l'actuelle valeur de la flèche, sans autre assistance de votre part.

4.19. Nombre de flèches tirées - Dans le temps et hors temps

Parfois, les athlètes, pour une raison quelconque, tirent plus de flèches qu'il n'est permis ou même tirent une flèche avant ou après le signal de début ou de fin du tir.

Le juge doit agir pour corriger le score sur la feuille de marque.

Si une flèche est tirée hors temps, il est impératif que toutes les valeurs de flèches apparaissent sur la feuille de marque, au cas où l'action du juge fasse l'objet d'un appel.

4.19.1. Trop de flèches tirées

Si un athlète tire plus de flèches qu'il n'est permis dans le temps accordé, en fonction de l'épreuve en cours, ne seront enregistrées que les 6 (ou 3) valeurs les plus basses.

4.19.2. Multiples infractions

Si un athlète tire une flèche hors temps et tire également trop de flèches, ce sont de multiples infractions.

Dans ce cas, ne seront enregistrées que les 6/3 valeurs les plus basses selon leurs impacts en cible, et la plus haute valeur (des 6/3 flèches) sera barrée et corrigée par un M (= Miss, Manqué).

4.20. Feuilles de marques et Corrections

Lors de compétition en extérieur et en salle, lorsqu'il n'y a pas de marqueurs officiels, les archers enregistrent les points eux-mêmes en utilisant deux jeux de feuille de marque (marque et double marque).

S'il y a une différence dans les valeurs de flèches entre les deux feuilles de marque, la valeur la plus basse sera prise en compte.

Cependant, une erreur sur la feuille de marque peut être corrigée par les athlètes avant le retrait des flèches de la cible, à condition que tous les archers de cette cible soient d'accord sur la correction et apposent leurs initiales.

Si vous êtes appelé, comme juge, à faire la correction, faites le, mais en même temps informez les athlètes qu'ils sont supposés appréhender eux-mêmes le problème.

A la dernière volée du round, les athlètes doivent signer la feuille de marque ; cela signifie qu'ils sont d'accord avec les valeurs de flèches enregistrées, la somme totale indiquée au bas de la feuille de marque, le nombre de 10 et de X et sur le vainqueur du match.

4.21. Marquage des impacts

De nombreux archers pensent qu'il est nécessaire de marquer (cocher) tous les trous dans le blason, aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur des zones de scores.

Certains marquent tous les trous sur la butte de tir et même sur le bois des chevalets.

Le règlement stipule : " une flèche heurtant la cible et rebondissant sera comptée en fonction de son impact dans le blason, à condition que tous les impacts de flèches aient été marqués (cochés) et qu'un trou non coché puisse être identifié".

Le mot clé est "le blason", c'est-à-dire les zones de scores des blasons de 40, 60, 80 ou 122cm.

Les trous à l'extérieur des zones de scores ne seront pas pris en considération.

Le marquage des impacts n'est pas de la responsabilité des juges



Ce n'est que lors de circonstances spéciales, clairement décrites dans le règlement et dans ce guide, que l'on attend d'un juge qu'il coche les impacts.

Cependant, quand vous contrôlez un blason pour son éventuel remplacement ou contrôlez l'état des cordons, si vous trouvez un impact non marqué, cochez-le, et mettez les archers face à leur responsabilité tout en informant leur capitaine d'équipe.

Très souvent, les archers d'une cible se partagent les responsabilités : ils désignent un archer pour cocher les impacts, un autre pour retirer les flèches, etc... Vous devez insister auprès des archers pour qu'ils marquent les impacts. Vous serez souvent surpris de constater que même des archers expérimentés ne marquent pas les impacts de manière correcte. Enseignez aux archers de cocher les impacts par de courtes lignes, pas plus de 5mm. Deux lignes en angle droit sont suffisantes.

Attention : certains archers, le plus souvent lors des tirs en salle, marquent les impacts de manière trop visible, afin de se procurer un meilleur point de visée au centre du blason, ou même élargissent des trous dans le même but. Cela n'est certainement pas acceptable : changez le blason et avertissez les archers.

4.22. Flèches oubliées en cible

Si, par inadvertance, des flèches sont oubliées en cible, le tir ne sera pas interrompu. Un athlète peut tirer avec d'autres flèches (qu'il aura pris soin de monter à un juge) ou rattraper les flèches non tirées à la première opportunité.

Le juge affecté à cette cible participera à l'enregistrement des scores de cette volée en s'assurant que les flèches restées en cibles après la volée précédente ont été enregistrées sur la feuille de marque, avant que toute flèche ne soit retirée de la cible.

4.23. Problème de cible

Tout ce qui se passe aux cibles ne peut pas être appréhendé depuis la ligne de tir. Avec le vent, les blasons peuvent se détacher. Si une cible flotte au vent, par exemple un coin du blason pend sur une zone de score pendant une volée, les archers de cette cible doivent s'arrêter de tirer jusqu'à ce que tous les archers sur la ligne de tir aient terminé leur tir. Le juge se rend alors aux cibles avec les archers, reporte la valeur des flèches tirées sur son carnet, marque les impacts, fait retirer les flèches de la cible et fixe à nouveau le blason. Les flèches qui viennent d'être retirées de la cible seront laissées derrière la butte de tir.

Le juge reviendra sur la ligne de tir avec les archers et signalera au DOS le nombre de flèches restant encore à tirer par les archers concernés qui tireront alors leurs flèches non tirées avant que l'enregistrement des scores ait lieu. Le juge participera à l'enregistrement des scores de la cible ayant eu le problème.

4.24. Butte de tir qui tombe

Si un blason ou une butte de tir s'écroule (bien que fixée et amarrée au sol à la satisfaction des juges), le juge assigné à la cible prendra toutes les mesures estimées nécessaires et assurera le temps adéquat pour faire tirer le nombre de flèches non tirées sur cette cible quand la situation sera redevenue normale.

S'il est évident que les flèches ont été cassées ou délogées de leur position ou qu'il est impossible de déterminer l'impact précis et par conséquent la valeur des flèches, le juge décidera de l'action à entreprendre.

Seules les flèches pour lesquelles il est impossible de donner une valeur seront considérées comme n'ayant pas été tirées.

Cette situation est le deuxième cas, sur les deux seuls possibles, suite à laquelle un athlète peut être autorisé à tirer à nouveau ses flèches.

4.25. Epreuve de qualification - Procédure de barrage

Si des athlètes sont à égalité de points, à la fin de l'épreuve de qualification, à une position (classement) où tous les concurrents concernés sont qualifiés pour la phase suivante de la compétition (= à l'intérieur du "cut"), l'égalité sera résolue en comptant le nombre 10 (inclure les 10 et les X), puis si l'égalité persiste, le nombre de X.

Les juges n'ont pas à s'impliquer nécessairement dans cette procédure qui, normalement, est donnée par le système électronique des résultats.

Votre travail, ici, est de contrôler, avant que la compétition ne commence, que les ordinateurs peuvent résoudre actuellement les égalités selon la procédure suivante : si ces archers ont le même nombre de 10 et de X, le juge devra pratiquer un tirage au sort, à moins que cela ait été fait par ordinateur.

Jusqu'à ce que l'information officielle concernant les barrages soit donnée, les archers doivent rester sur le terrain de compétition.

Si un athlète n'est pas présent pour participer à un barrage annoncé, il sera déclaré perdant du match.

Si les archers sont à égalité de points à une position où un archer sera qualifié pour participer à l'épreuve suivante de la compétition et les autres éliminés, un tir de barrage sera nécessaire.

Le tir de barrage consiste en une volée d'une flèche à la dernière distance tirée lors de l'épreuve de qualification.

Les organisateurs prendront deux cibles au centre du terrain (ou ailleurs mais bien visibles du public).

Si la dernière distance tirée est le 30m sur des blasons réduits de 80cm (avec 3 ou 4 blasons réduits), le même type de blason sera utilisé pour le barrage : les archers tireront à la même position que sur le blason utilisé lors de la compétition (A, B, C ou D).

Les archers tireront leur flèche en même temps, dans le temps de 40 secondes.

Parfois ces cibles sont assez éloignées du poste du DOS et c'est le juge de ligne qui doit indiquer au DOS le moment où les archers sont prêts à commencer le tir.

Assurez-vous que personne, à part les archers, ne se trouve devant la ligne d'attente.

Chaque archer tirera 1 flèche pour le score. S'il y a égalité, les archers tireront une autre volée d'1 flèche pour le score. Si l'égalité persiste, ils tireront une 3^{ème} flèche. Le vainqueur sera l'archer dont la flèche sera la plus près du centre.

S'il est nécessaire de mesurer, ce doit être le même juge qui mesure les distances de chaque flèche. Si la distance par rapport au centre est de moins d'1mm, déclarez les deux archers encore à égalité et permettez leur de tirer une autre flèche au plus près du centre.

Si l'égalité va jusqu'au 3^{ème} (ou 4^{ème} barrage), assurez-vous que le centre du blason (+) est en parfaite condition pour prendre les mesures. Il est recommandé d'utiliser un blason neuf.

Chapitre 5.: Procédure pendant la Compétition

2. : Epreuve Eliminatoire et Finale

5.1. Introduction - Epreuve éliminatoire et finale

La deuxième étape d'une compétition (championnat) est la phase éliminatoire lors de laquelle les archers sont classés et rangés par paires pour disputer des duels en tête à tête, comme cela est spécifié dans le livre des règlements.

Les "cut" de qualification (= nombre de qualifiés) pour les différentes compétitions sont les suivants :

- 128 archers lors championnat du monde de tir en extérieur (Fita)
- 64 archers pour les coupes du monde
- 32 archers lors du championnat du monde de tir en salle

Aux Jeux Olympiques se déroule une épreuve de classement afin d'établir la position des concurrents et constituer les paires pour les duels. Dans ce cas, 64 archers sont pré qualifiés pour l'épreuve éliminatoire des Jeux.

5.2. Epreuves éliminatoires

Lors des 1/64, 1/32, 1/16 et 1/8 de finales, les archers tirent normalement en 2 volées de 6 flèches, chaque volée dans le temps de quatre (4) minutes. Les deux archers tirent leurs flèches simultanément.

Le chronométrage, pour cette partie de la compétition consiste en 2 signaux sonores pour appeler les archers sur la ligne de tir, suivi d'une période de 10 secondes après laquelle 1 signal sonore indiquera le début du temps de tir alloué.

Lors de l'inspection du terrain, il est important de vous assurer que l'horloge peut comporter les 10 secondes, au contraire de l'épreuve de qualification où nous avons une période de 20 secondes après les 2 signaux sonores appelant les concurrents sur la ligne de tir.

Cette réduction du temps de préparation sur la ligne de tir a pour but d'accélérer la compétition et d'éviter un retard non nécessaire pouvant être ennuyeux pour les spectateurs.

5.3. Epreuves finales

Lors des 1/4, 1/2 finales et des matchs pour les médailles, les archers tirent en quatre (4) volées de trois (3) flèches, Ils sont supposés tirer chaque flèche en tir alterné, 30 secondes par flèche.

Cependant, pour des raisons de programme/horaire, le tir alterné n'est organisé, quelquefois, qu'à partir des 1/2 finales et/ou des matchs pour les médailles, la décision incombant au Délégué Technique.

Des arrêts pour incidents d'équipement (matériel) ou pour raisons médicales ne sont pas autorisés à ce stade de la compétition, ni pour l'épreuve éliminatoire, ni pour l'épreuve finale.

5.4. Procédures pour le juge de ligne

Le juge de ligne est désigné par le Président des Juges pour prendre en charge le déroulement du match sur la ligne de tir. Il a de grandes responsabilités et il est très visible.

Avant le match, le juge de ligne peut être présenté au public par le DOS ou le commentateur : cela implique qu'il soit face au public et qu'il fasse une légère "courbette" à l'occasion de cette présentation. Les compétiteurs, lors de leur présentation, peuvent souhaiter se serrer la main, mais cela est de leur seule décision : le juge de ligne n'a pas à le leur demander, comme il n'a pas à prendre l'initiative de leur serrer la main.

Celui des deux archers ayant eu le meilleur classement de l'épreuve de qualification aura à décider qui commencera le match.

Afin d'obtenir une certaine uniformité dans les procédures, les points suivants peuvent aider, mais parfois, ils peuvent être modifiés pour des raisons de logistique :

- a) le juge de ligne "reçoit" les archers [équipes] qui sont précédés d'un "marshal" (accompagnateur), à l'entrée du terrain. Il demande à l'archer [équipe] ayant obtenu le meilleur classement à l'issue de l'épreuve de qualification s'il [elle] veut tirer le (la) premier(e) ou le (la) deuxième. Quand la décision est prise, le juge de ligne doit s'en rappeler (par exemple, en mettant quelque chose dans sa poche gauche - si la cible de gauche commence -, ou dans sa poche droite - si la cible de droite commence) et en informer le DOS. Il peut également s'assurer que le "marshal" en est informé, tout comme le service de présentation sportive qui supervise les tableaux de marque non officiels.
- b) Quand le signal est donné, le juge se rend vers la zone du match accompagné des archers et leur montre leur position où ils laissent leur arc et équipement.
- c) Il appelle les archers sur la ligne de tir où ils feront face aux cibles (et à la TV) et seront présentés. Quand le juge est présenté, il enlève sa casquette/son chapeau et effectue une légère "courbette" face aux tribunes (vers les deux ou trois côtés, selon le terrain).
- d) Quand les archers sont prêts, le juge contrôle les panneaux de marque et les horloges pour s'assurer que toutes les indications sont correctes. Toujours face à la cible, il indique par un signal du bras quel archer va commencer le tir.
- e) Le juge de ligne donne alors un signal au DOS en pointant son bras vers les cibles (photo ci-dessous) et rejoint rapidement sa position, derrière la zone des compétiteurs et sur le côté droit pour les matchs individuels, ou entre les deux équipes lors du tir par équipes.



Lors des volées suivantes, on répète les points d et e, ci-dessus.

Le juge de ligne doit faire attention au score cumulé le plus bas puisque l'archer [équipe] ayant le score cumulé le plus bas commencera le tir lors de la volée suivante. Si les scores sont égaux, l'archer [équipe] ayant commencé le match débutera le tir (de même pour les tirs de barrage). Les scores, sur le tableau de marque sont confirmés quand les valeurs de chaque flèche disparaissent et que seul le total apparaît.

Pendant le tir par équipes, il est primordial que le juge trouve sa position lui-même afin de voir clairement. Un pas sur la droite ou un pas en avant peut être nécessaire, et, en fait, cela peut être plus pour "arranger" la TV qu'un véritable statut.

Il est également très important que le juge tienne les cartons (jaune et rouge à la main, pas dans sa sacoche ou dans sa poche, mais discrètement à la main dans le dos.

Aussi bien lors du tir individuel que du tir par équipes, vous devez contrôler que le coach se tient à (ou dans) son emplacement désigné.

Si vous vous apercevez qu'un archer ou une équipe va commettre une faute, vous devez intervenir afin de prévenir cette faute et donc conduire le tir conformément au règlement.

Informez toujours le coach.

5.5. Le juge de cible

Quand des abris (pour les juges) sont utilisés lors de matchs de l'épreuve finale –tous les matchs lors des J.O.- afin de connaître immédiatement les scores, deux juges de cible seront désignés par match, puisque généralement, il y a deux cibles, une pour chaque archer. Cela permet au public des tribunes d'avoir une meilleure vue sur la compétition et sur les panneaux électroniques s'ils sont utilisés.

Dans la plupart des cas, on utilise 2 abris, un pour chaque cible.

Les abris doivent être aussi petits et aussi bas que possible, afin de ne pas gêner la vue des spectateurs. Cependant, ils doivent permettre la meilleure protection pour les personnes qui y sont positionnées durant le tir.

Ils ne doivent pas avoir plus de 2m de haut et être en forme de V, chaque côté ayant approximativement 1,50m de large, pour un total de 3m.

La construction des abris n'est pas de la responsabilité des juges. Ces derniers doivent cependant les contrôler pour s'assurer qu'ils sont corrects et qu'ils apportent toute la sécurité voulue, puisque le juge de cible est responsable de tous les déplacements pouvant se produire dans l'abri.

Le juge de cible fera attention au déplacement des personnes dans l'abri et supervisera le pré-enregistrement des scores par le marqueur, selon l'observation de la position des flèches en cible.

Quand toutes les flèches sont tirées et le signal de fin des tirs est donné (3 signaux sonores), le juge de cible de chaque abri se rendra à la cible suivi de l'agent de l'archer et du marqueur. Le juge s'arrêtera à environ 2m sur le côté extérieur de la cible, tandis que le marqueur et l'agent se rendront au milieu : le marqueur se tiendra derrière la ligne des cibles (puisque, à ce moment là, il n'a pas besoin de voir les scores).

Le juge annoncera la valeur des flèches que le marqueur cochera sur la feuille de marque en cas d'accord. Le marqueur confirmera les scores directement via le système de communication du terrain et les scores seront alors officiels.

Le juge peut avoir besoin de faire un pas en avant pour annoncer la valeur d'une flèche : faites le et reprenez votre place sur le côté. Si le juge ne sait pas quelle valeur donner à la flèche (cordon), il demandera aux deux agents de décider de la valeur. S'ils ne sont pas d'accord (ce qui arrive dans la majorité des cas), le juge donnera la valeur de la flèche en utilisant la procédure standard (loupe, regarder des deux côtés, etc...). S'il y a nécessité de modifier la feuille de marque, cela doit être réalisé par le juge qui se rend près du marqueur et fait la correction.

Lorsque l'enregistrement des scores est terminé, que le résultat officiel est donné, que l'agent de l'archer a retiré les flèches de la cible et marqué les impacts (ce qui doit être fait aussi rapidement que possible), tous quitteront la zone des cibles de manière ordonnée. Le juge de cible sera le dernier à le faire pour s'assurer que personne n'est resté derrière la cible et que la prochaine volée peut commencer.

S'il y a une égalité de points à la fin du match, ce qui doit être annoncé immédiatement, avant que les juges quittent la zone des cibles, le juge de cible 1 se positionnera entre les cibles, face aux archers, et indiquera qu'il doit y avoir un tir de barrage.

Durant le barrage, un seul juge se rendra aux cibles (juge de cible 1) et s'occupera du barrage. Le résultat est donné immédiatement, indiqué par des signaux avec les bras (ne pas attendre que le résultat soit annoncé). C'est "l'aspect spectacle" puisque les spectateurs et les média souhaitent connaître le résultat du barrage le plus rapidement possible.

En cas de 3^{ème} tir de barrage, le juge de cible doit s'assurer que le centre du blason (+) soit en parfaite condition pour une éventuelle mesure au plus près du centre.

5.6. Les marqueurs

Les marqueurs sont une partie importante des grandes compétitions. Probablement, l'organisateur leur aura enseigné leur travail bien à l'avance, à moins que les compétiteurs enregistrent les scores eux-mêmes.

Quand on utilise des marqueurs "indépendants", il est important que le Président de la Commission des Juges organise une petite réunion avec les marqueurs avant le début de la compétition. Les points à aborder :

- a) les marqueurs ne doivent pas s'impliquer dans les décisions concernant la valeur d'une flèche
- b) ils ne doivent s'impliquer dans aucune discussion sur le règlement, les interprétations
- c) ils doivent être certains d'avoir bien entendu les valeurs de flèches et les avoir bien reportées sur les feuilles de marque
- d) en aucun cas ils ne doivent modifier une valeur de flèche enregistrée. Si une valeur de flèche doit être modifiée, tous les archers de cette cible doivent être d'accord ou il faut faire appel à un juge avant que les flèches soient retirées de la cible. Le marqueur peut modifier un total : l'une de leur plus importante fonction est d'assurer des totaux corrects.
- e) Ils doivent savoir que les flèches seront annoncées individuellement, de la plus haute valeur à la plus basse, de manière claire et efficace. En cas de doute, le marqueur doit demander à l'archer de répéter la (les) valeur(s) de flèches.
- f) Pour enregistrer les scores, ils doivent appeler les archers par le nom écrit sur la feuille de marque. Il est extrêmement important qu'ils aient été entraînés pour savoir quoi faire en cas d'enregistrement des scores sur une autre feuille de marque que celle de l'archer concerné.
- g) Ils doivent bien savoir ce qu'est un X et un M.

Malheureusement, souvent les marqueurs n'ont pas d'entraînement avant la compétition. Cela aurait été beaucoup mieux s'ils avaient eu la chance de pratiquer leur travail avec des archers sur le terrain. Le jour de l'entraînement, avant la compétition, offre une bonne opportunité pour cet entraînement.

Les marqueurs désignés lors de matchs où il n'y a qu'un archer par cible doivent avoir été informés qu'ils doivent attendre que les deux archers soient arrivés aux cibles pour enregistrer les scores.

Les marqueurs doivent être capables d'enregistrer des valeurs de flèches annoncées en anglais.

Pendant l'épreuve finale, quand on utilise les abris, le marqueur, qui peut être un juge (international, continental, national) ou toute autre personne désignée, a la responsabilité d'enregistrer les scores à chaque cible.

Dès qu'une flèche arrive en cible, le marqueur doit clairement faire état de sa valeur. S'il s'agit éventuellement d'un cordon, le marqueur doit annoncer la valeur la plus basse. De nombreux systèmes perfectionnés (surtout aux J.O. ou lors des championnats du monde) permettent d'identifier cette flèche qui pose problème : normalement, la valeur clignote ou affiche une marque identifiable derrière elle.

S'il faut réaliser une modification d'une valeur de flèche à la cible, un changement pour une valeur supérieure aura un effet plus positif sur les spectateurs et les compétiteurs. Si la valeur de flèche annoncée depuis les abris est erronée, la correction sera faite par le marqueur et signée par le juge de cible : le responsable en charge du tableau de marque en sera avisé au moment où toutes les personnes chargées de l'enregistrement des scores reviennent dans les abris.

Le personnel de contrôle des scores affichera les scores corrects aussi rapidement que possible. Il doit être bien entendu que les scores affichés sur les petits tableaux de marque sous les cibles sont des résultats non officiels : la feuille de marque signée est le seul score officiel. Le DOS, tout comme le commentateur, en informera régulièrement les spectateurs et les compétiteurs.

L'annonce des valeurs de flèches n'étant pas officielle à ce moment là, il peut arriver que les annonces soient faites par des observateurs placés derrière les archers et regardant les cibles au moyen de longues vues. Dans ce cas, les marqueurs ont pour seul travail de reporter les valeurs de flèches sur la feuille de marque.

Puisque toute l'action depuis les abris consiste à présenter un résultat non officiel aussi rapidement (et bien sûr aussi correctement) que possible, il n'est pas besoin de mentionner les X. S'il y a un 10 ou un X, cela n'engage à rien pour le match : cela ne peut que prêter à confusion pour les spectateurs. De ce fait il est recommandé de n'annoncer que les 10 (et pas les X), mais il est cependant nécessaire d'enregistrer les X sur la feuille de marque, puisque cela peut avoir de l'importance pour le classement des perdants ou pour des records.

5.7. L'agent de l'archer

Pendant le tir, les agents des archers ont l'opportunité de voir l'impact de la flèche et feront tout de suite attention aux flèches dont la valeur est douteuse sur chaque cible. En arrivant à la cible, le juge de cible commencera l'annonce officielle des valeurs de flèche. L'agent de l'archer est chargé de voir si une valeur de flèche pose problème.

Le marqueur, qui tient toujours la feuille de marque, confirmera la valeur des flèches annoncées sur la feuille de marque de l'archer concerné en indiquant qu'elles ont bien été vérifiées par un "surlignage" au moyen d'un marqueur de couleur ou en apposant une légère marque près de chaque valeur. Puis il dira : "confirmé".

Lors de certaines compétitions, il n'y aura qu'un seul marqueur et même un seul juge de cible (pour deux cibles) : dans ce cas, il y a nécessité d'alterner le contrôle des cibles : une fois celle de droite en premier, une fois celle de gauche en premier.

L'agent de l'archer peut alors retirer les flèches de la cible et marquer les impacts. Bien entendu, il faut que l'entière procédure soit menée le plus rapidement possible.

Sachez que l'agent a tous les droits et toutes les responsabilités de l'archer qu'il représente et qu'ils peuvent vous appeler plus souvent que ce que vous pensez nécessaire. Acceptez cela sans vous poser de question : ils font cela pour bien montrer à leur encadrement d'équipe qu'ils font bien leur travail.

L'agent de l'archer doit contrôler le score final, le nombre de 10 et de X et signer à la feuille de marque au nom de l'archer.

5.8. Les coureurs

L'arbitre responsable doit réunir les coureurs désignés par l'organisation pour les informer de leur travail et la fréquence de leurs allers et retours vers et depuis les abris.

Il devrait y avoir deux coureurs par abri, mais seul l'un d'entre eux peut se trouver dans l'abri. L'arbitre de cible veillera à ce que les coureurs ne soient pas en mouvement quand les archers tirent. Les trois premières flèches (6 pour le tir par équipes - nouvelle règle à partir du 01/04/2006) sont rapportées aux archers pendant le marquage des points de la deuxième volée. Lorsque le coureur A court vers la ligne de tir (avec les flèches à rapporter), le coureur B court dans la direction opposée, vers l'abri, pour recevoir les flèches de la seconde volée. Il attend, dans l'abri.

Il court, avec les flèches, vers la ligne de tir pendant que l'on marque les points de la troisième volée. Ce n'est que lorsqu'ils ramènent les flèches que les coureurs peuvent être à l'extérieur des abris.

5.9. Les byes (exemptions)

Parfois, il y aura des "byes" (exemptions) lors des matchs, en fonction du nombre de participants ou suite à un retrait tardif d'un compétiteur.

Un bye n'est pas un match, mais une situation lors de laquelle un concurrent n'a pas d'adversaire.

Excepté lors du championnat du monde et aux J.O., et si le terrain le permet, les archers (équipes) ayant des byes peuvent s'entraîner sur les cibles qui leur sont assignées.

5.10. Les forfaits

Un match gagné par forfait est un match lors duquel l'un des concurrents ne se présente pas pour tirer son match ou qui abandonne en cours de match (pour quelque raison que ce soit).

Si cette situation se présente, voici ce qu'il y a lieu de faire :

- a) En tir alterné : si un archer ne se présente pas au moment où est déterminé lequel des deux concurrents doit commencer le match, l'archer présent sera déclaré vainqueur du match. Sauf au championnat du monde et aux JO, cet archer sera autorisé à tirer (entraînement) sur le terrain de compétition, mais il n'enregistrera pas ses scores.
- b) Epreuve éliminatoire : si un archer ne se présente pas quand le tir commence, il n'est pas facile pour le juge d'agir à ce moment là. Cependant, quand la première volée est terminée et si un seul des deux archers de la paire (duel) a tiré la volée et s'il est toujours présent sur le terrain, cet archer sera déclaré vainqueur du match. Rappelez-vous la règle : si un archer abandonne pendant un match, son adversaire ne pourra pas battre un record.

5.11. Tir alterné

La séquence de tir est déterminée, au départ, par l'archer ayant le meilleur classement : il a le choix de tirer le premier ou le deuxième.

Lors des volées suivantes,

- l'archer ayant le score cumulé le plus bas tirera le premier.
- en cas d'égalité lors des scores cumulés, l'archer ayant commencé lors de la première volée tirera le premier.

5.12. Compétition individuelle : égalités de points et barrages

Si les archers sont à égalité de points à la fin d'un match, les athlètes concernés doivent disputer un tir de barrage avant de connaître le vainqueur afin que ce dernier puisse passer à la prochaine étape de la compétition.

Dans ce cas, les juges sont directement impliqués dans la procédure du tir de barrage. Bien qu'il soit de la responsabilité des archers de contrôler les scores, notre travail est de contrôler également qu'il y a bien une égalité de points et que les concurrents n'ont pas fait d'erreur de calcul.

Les juges doivent se placer devant les cibles pour indiquer au public et au DOS qu'il y a égalité et qu'un tir de barrage est nécessaire



Pour indiquer le barrage, le juge met les bras en croix

Un tir de barrage, pendant l'épreuve éliminatoire et finale, consiste en 1 volée d'1 flèche tirée sur la cible où les athlètes ont concouru.

- tir simultané : chaque archer dispose de 40 secondes pour tirer sa flèche
- tir alterné : l'archer ayant commencé le match tirera le premier et chaque athlète dispose de 30 secondes pour tirer sa flèche.

Chapitre 6.: Le Tir par Equipes

6.1 Tir en extérieur et tir en salle

Le tir par équipes est très différent des matchs individuels et, de ce fait, le juge de ligne est beaucoup plus impliqué.

La compétition a deux phases bien distinctes :

- l'épreuve de qualification
- après classement, les équipes qualifiées disputent l'épreuve éliminatoire et finale du championnat.

Une équipe se compose de 3 archers : la composition de l'équipe doit être annoncée avant le début de l'épreuve de qualification. Ses trois (3) membres doivent y participer et ne peuvent pas être changés.

6.2. Epreuve de qualification par équipes

Le score définitif des 3 athlètes composant l'équipe sera pris globalement (addition des trois scores) et utilisé pour le classement.

Au cas où des équipes seraient à égalité de points à la fin de l'épreuve de qualification, le classement sera déterminé en prenant en compte le nombre total de 10 obtenu (les 10 + les X). Si les équipes sont toujours à égalité, on compte le nombre de X et s'il y a encore égalité le classement sera déterminé par un tirage au sort.

S'il s'agit d'une égalité pour accéder à la phase éliminatoire, il faut procéder à un tir de barrage.

6.3. Epreuve éliminatoire et finale par équipes

Pour la phase éliminatoire, les seize (16) premières équipes à l'issue de l'épreuve de qualification sont qualifiées. Leur position est déterminée par leur score total de l'épreuve de qualification (voir le tableau des matchs dans le livre 2 des règlements, annexe 1.3).

On tire (tir simultané) une série de matchs, chaque match consistant en 4 volées de 6 flèches (2 flèches par archer), chaque volée dans le temps de 2 minutes.

Pour le tir par équipes, une zone d'archers sera tracée derrière la ligne de 1m donnant un espace raisonnable pour 3 archers, leur équipement et leur entraîneur.

S'il y a suffisamment de place, on tracera un petit emplacement pour le juge entre les deux équipes en compétition. Si cela n'est pas possible, le juge trouvera sa position entre les deux équipes de manière à observer les équipes du mieux possible.

Lors de 1/8 et 1/4 de finales, on utilisera le tir simultané : les archers tireront 4 volées de 6 flèches, chaque volée en 2 minutes. Les archers tireront les flèches dans l'ordre de leur choix.

Avec le tir simultané, les archers vont sur la ligne de tir en utilisant la rotation : l'archer suivant ne peut aller sur la ligne de tir que lorsque son équipier est revenu en arrière de la ligne de 1 m.

Il n'y aura pas de temps supplémentaire accordé pour des incidents de matériel ou des problèmes médicaux non prévisibles. Cependant, l'archer ayant un incident de matériel peut quitter la ligne de tir afin de réparer ou remplacer son équipement, y revenir et tirer les flèches manquantes, si le temps de tir le permet.

Les autres équipiers peuvent tirer pendant ce temps.

6.4. Les infractions du tir par équipes

Lors du tir par équipe existent des possibilités d'infractions qui se traduisent par des pénalités.

Il est important qu'il n'y ait qu'un seul juge par match, afin que chaque équipe ait les mêmes conditions de tir.

6.4.1. Infractions mineures

Les infractions mineures font que le juge brandit le carton jaune : ainsi l'équipe écope d'une pénalité en temps. Lorsque :

- a) 2 archers se croisent dans l'espace compris entre la ligne de tir et la ligne de 1m. Afin que le jugement soit cohérent, cela doit avoir lieu lorsque les deux archers ont chacun un pied au sol dans la zone de 1m.
- b) un concurrent quitte la zone d'archer pour se rendre sur la ligne de tir en sortant sa flèche du carquois et qu'ainsi on voit la pointe de la flèche avant que l'archer soit en position sur la ligne de tir.

En cas d'infraction mineure, le juge brandit immédiatement le carton jaune en indiquant le nom de l'équipe : l'archer concerné devra revenir en arrière de la ligne de 1m et recommencer à nouveau son départ ou être remplacé par un autre archer ayant une ou des flèches à tirer.

La décision de donner un carton jaune n'est pas sujette à une réclamation (appel).

6.4.2. Infractions majeures

Quand une infraction majeure se produit, le juge brandit le carton rouge indiquant que l'équipe perdra la valeur de la flèche ayant réalisé le plus haut score de cette volée.

Le carton rouge sera donné lors des infractions majeures suivantes :

- a) ne pas avoir tenu compte du carton jaune (l'archer a tiré sa flèche sans être revenu en arrière de la ligne de 1m)
- b) tir d'une flèche avant ou après le temps de tir alloué
- c) tir hors de la séquence (lors du tir alterné)

Pendant le déroulement du match, le juge ne doit pas tenir les cartons de pénalité dans une position intimidante. Tenez-les derrière le dos. Si vous les utilisez, ils doivent être visibles par le coach : n'essayez pas de vous adresser à l'archer.

Quand la volée est terminée, le juge doit participer à l'enregistrement des scores ou informer le juge de cible, s'il y en a un.

6.5. Barrages par équipes - Epreuve de qualification

Pour les égalités qui doivent décider de l'accession aux matchs de l'épreuve éliminatoire, il y aura un tir de barrage pour résoudre l'égalité (le système du nombre de 10 et de X ne doit pas être utilisé).

- pour chaque équipe, une butte de tir (au centre du terrain) avec un blason de 80cm ou 3 blasons réduits de 80cm placés en triangle. Les archers décident eux-mêmes dans quel blason ils tireront (en cas d'utilisation de blasons réduits) : 1 flèche par blason.
- Les 3 archers de deux équipes tirent leurs flèches simultanément dans le temps de 40 secondes.

Cela se passe ainsi car, techniquement, les concurrents tirent encore, à ce moment là, comme des archers individuels. Ils tireront en "équipe" à partir de l'épreuve éliminatoire.

6.6. Barrages par équipes - Epreuve éliminatoire

Si deux équipes sont à égalité lors de l'épreuve éliminatoire ou l'épreuve finale, il y aura 1 volée de barrage de 3 flèches (1 tirée par chaque archer), au score, maximum 3 tirs de barrage.

Le barrage se tire sur la cible sur laquelle les archers ont concouru lors de leur match.

Si les scores sont encore à égalité lors du 3^{ème} barrage, l'équipe ayant la flèche la plus près du centre est déclarée vainqueur. S'il y a toujours égalité, la 2^{ème} ou la 3^{ème} flèche la plus près du centre déterminera le vainqueur.

Le temps limite accordé pour un barrage par équipes est de 1 minute, aussi bien en tir simultané qu'en tir alterné.

En tir alterné, l'équipe ayant commencé le match tirera en premier lors du tir de barrage : l'équipe tire ses 3 flèches (1 par archer) puis l'autre équipe fera de même.

Chapitre 7.: Procédures après la Compétition

7.1. Introduction

Le Président de la Commission des Arbitres présentera un rapport aux juges de la commission du tournoi afin de connaître leurs commentaires. Une fois revu et agréé, le Président des Juges adressera le rapport définitif aux membres de la commission des juges du tournoi et au Comité des Juges de la FITA qui le fera parvenir au Bureau de la FITA.

7.2. Le rapport de la Commission des juges

Le rapport est un document destiné aux archives de la FITA. Vous devez y rapporter toutes les informations que vous considérez importantes, le plus rapidement possible après la fin de la compétition.

Ce rapport ne doit comporter tout ce qui est arrivé pendant la compétition. Au contraire, il doit être court, compact et précis, concernant uniquement les problèmes techniques qui ont pu se produire. Très souvent, le Président des Juges rapporte l'heure à laquelle les juges ont vérifié les distances et en indiquant les variations trouvées. Il parle des conditions atmosphériques, de la nourriture, etc... Ces éléments ne sont pas demandés.

L'objet principal du rapport est de donner aux futures commissions des juges, à la FITA et aux organisateurs des observations constructives, parfois malheureusement critiques, concernant des problèmes qui se sont produits mais qui auraient pu être évités avec une meilleure préparation.

Le rapport doit également noter un important incident qui n'a pas pu être évité, afin de voir comment l'appréhender.

Exemple 1 : la partie statistique du rapport montre qu'il y a eu 36 rebonds pendant la compétition. Cela indique qu'il y a eu un problème précis concernant le matériau utilisé pour les buttes de tir. Les futures commissions de juges et les futurs organisateurs devront prendre ce problème en considération.

Exemple 2 : Trois cibles se sont affaissées. Cela indique certainement qu'elles n'ont pas bien été amarrées au sol, ou qu'elles ont été amarrées dans un sol trop meuble, ou qu'elles ont été mal construites.

Exemple 3 : 130 corrections de feuilles de marque. Cela indique certainement que les marqueurs n'ont pas été efficaces.

En conclusion, il n'est pas nécessaire de reporter toutes les tâches que vous êtes sensé de faire normalement : c'est votre travail. Encore une fois, votre rapport est un document que de futurs organisateurs pourront utiliser pour organiser de manière plus efficace leur compétition.

7.3. Rapport d'évaluation des juges

Ce rapport sera fait par le Président de la Commission des Juges lors de tous les championnats de la FITA ou lors de tournois majeurs et sera transmis au Comité des Juges de la FITA avec toute la confidentialité voulue.

Ce rapport permet au Président de juges d'être critique de manière constructive, si nécessaire, mais toujours réaliste dans l'évaluation de la performance d'un juge. Il est important de répondre aux questions honnêtement, sans prendre en compte des facteurs personnels. La qualité de jugement dépend de l'analyse correcte de la performance de nos juges.

Règlement français

Vous devez :

- ne signer le passeport de l'archer qu'après la proclamation des résultats (Beursault)
- aider le greffe pour les résultats et les classements
- signaler au greffe les éventuels records
- enregistrer les demandes de FITA STAR, FITA TARGET, ARROW HEAD (modèle des imprimés dans le Manuel de l'Arbitre, en annexe des Règlements Généraux)
- demander les résultats complets de la compétition
- rappeler aux organisateurs qu'ils doivent conserver un exemplaire des feuilles de marque pendant au moins 1 an
- adresser les documents demandés à la FFTA (voir ci-dessous)

Le rapport d'arbitre

Les imprimés des différents rapports d'arbitre doivent être disponibles auprès de votre PCRA. Vous en trouverez également un modèle dans le Manuel de l'Arbitre, en annexe des Règlements Généraux ;

Ils doivent également vous servir pour le contrôle du terrain.

Les rapports d'arbitre des compétitions sélectives ou qualificatives pour les championnats de France doivent être transmis à votre PCRA.

Cependant, si au cours de la compétition, s'est posé un problème important, l'arbitre doit transmettre son rapport à la FFTA (à l'attention du Président de la CNA) avec tous les détails.

Les arbitres des compétitions nationales doivent envoyer leur rapport à la FFTA (à l'attention du Président de la CNA). Ce rapport doit pouvoir fournir aux différentes Commissions Sportives des observations constructives, parfois des critiques sur des situations qui seront à améliorer ou tout simplement la connaissance d'incidents importants.

Résultats de la compétition :

Les arbitres doivent envoyer à la FFTA (Service des Activités Sportives) un exemplaire des résultats sur support "papier" dans un délai de 6 jours

ANNEXES

Annexe A.1. TIR EN CAMPAGNE

Compétitions - Inspection du parcours

A.1. 1 Sécurité

S'assurer que le parcours est sécurisé, est le point essentiel de toute inspection.

Tout accident, causé par un manque de précaution basique, serait intolérable et tout risque potentiel doit être corrigé avant la compétition.

Pour cette raison, il est important que tous les juges participent, en groupe, à l'inspection du parcours.

Nous avons les recommandations suivantes :

- Assurez-vous qu'il n'y ait pas de sentiers entre les postes de tir ou les positions de tir qui peuvent être des dangers si une flèche s'égare.
Contrôlez le terrain - ne faites pas confiance au croquis du parcours donné par les organisateurs.
- Assurez-vous que tous les sentiers soient signalés, afin que personne ne prenne une mauvaise direction ou si cela arrive que personne ne puisse pénétrer dans un couloir de tir.
C'est une bonne règle de sécurité que les archers quitte une cible par un cheminement à 90°, mais appliquez cette règle avec bon sens.
Soyez certain que vous prenez la bonne direction, sécurisée, entre les cibles quand vous contrôlez le signalement des sentiers.
Il est utile d'avoir des juges restant sur le pas de tir pendant que d'autres contrôlent le cheminement jusqu'à la cible pour s'assurer que personne ne peut se trouver, accidentellement, dans la ligne de tir.
- Les chemins utilisés par le public ne doivent pas croiser les couloirs de tir, ni devant les cibles, ni derrière. Si cela ne peut pas être évité, des gardes doivent s'y trouver ou ces chemins doivent être minutieusement barrés en plus des signaux d'avertissement.
- Assurez-vous que l'arrière plan d'une cible soit exposé entièrement face à l'archer en position de tir.
Si ce n'est pas le cas, prenez les mesures nécessaires pour sécuriser le tir à cette cible.
Qu'y a-t-il derrière la crête du monticule sur lequel est placée la cible ? Des protections peuvent être nécessaires. Attention, de simples filets n'arrêteront pas des flèches en carbone ratant la cible. Ainsi, d'autres précautions doivent être prises.
- D'ordinaire, les spectateurs sont contrôlés en étant amenés à stationner dans des emplacements spécifiques sur le terrain - tous les chemins étant balisés par des cordes ou de la rubalise. Normalement, un couloir de tir d'environ 25m de large, avec une distance d'à peu près 10m de chaque côté pour les spectateurs, offre suffisamment de sécurité. Cependant si les archers tirent dans un étroit couloir d'arbres, la distance doit être augmentée : une flèche heurtant un arbre peut facilement prendre une direction non prévue.
- Rappelez-vous également que les organisateurs doivent prendre en considération le fait qu'il doit être possible d'apporter les premiers soins à des personnes ou d'apporter des équipements de secours sans que la compétition ne soit arrêtée et sans mettre en danger le personnel pénétrant sur le terrain. L'organisateur doit avoir à disposition un personnel spécifique apte à guider des personnes sur le terrain ou à en sortir. Les juges doivent pouvoir se déplacer en toute sécurité entre les cibles et de ce fait, ils doivent étudier minutieusement l'espace qui leur a été alloué.

A.1.2. Installation des cibles

- Assurez-vous que chaque cible est correctement préparée.
- Avant de commencer l'inspection, vous devez être en possession du croquis du parcours remis par l'organisateur sur lequel sera mentionné s'il s'agit d'une distance connue ou inconnue, la taille du blason et les distance de tir pour chaque cible.
- Avant de pénétrer sur les installations, contrôlez rapidement que le nombre correct de cibles, avec les bons blasons, soit prévu et que les distances correspondent à la taille des blasons.
Note : excepté les juges désignés pour contrôler les distances inconnues, les autres juges doivent connaître les distances.
- A partir du croquis, vous devez être capable de voir si les variations d'altitude et la distance du point de rassemblement sont conformes aux règles.
- Il est prudent de signaler les tirs vers le bas ou vers le haut par de simples traits.
- Abordez chaque cible du point de vue de l'archer :
 - Le blason est-il bien visible des deux positions de tir ? Ne pas oublier que certains archers sont de petite taille
 - Chaque position de tir est-elle confortable pour archers droitiers et gauchers ?
 - Les positions de tirs sont-elles convenables, à droite et à gauche du piquet ?
 - Y a-t-il des branches pouvant gêner les archers ayant de faible puissance d'arc ? Essayer d'autoriser des modifications - la pluie peut faire que des branches soient plus basses
 - La distance entre le pas de tir et la cible est-elle correcte ? Si vous n'avez pas le temps de mesurer toutes les distances, faites en sorte d'en mesurer le plus possible. Rappelez-vous la tolérance de 1 m existant pour les distances supérieures à 15m.
 - La position du blason est-elle à la distance minimum au-dessus du sol et la butte de tir a-t-elle la taille minimum ? Afin que le blason soit entièrement face à l'archer, soyez certain que la position de la cible soit proche d'un angle droit par rapport à la ligne de vision.
 - C'est une bonne idée que de noter la taille du blason à l'arrière de la butte, à l'encre indélébile, au cas où la cible serait enlevée. Ainsi, la possibilité d'erreur serait réduite s'il faut préparer le parcours à la hâte le matin de la compétition. Cela est particulièrement important pour le parcours des distances inconnues
 - Contrôlez également que les blasons de remplacement, généralement placés derrière la butte de tir, soient protégés de l'humidité et soient de la bonne taille
 - Contrôle des blasons : même procédure que celle décrite en 4.1.3 et 3.12.1 de ce guide

A.1.3. Autres installations

Des toilettes doivent être placées, de manière stratégique, sur le parcours.

L'approvisionnement en eau et/ou des points de vente de boissons non alcoolisées doivent être prévus.

A.1.4. Emplacement des juges

Les juges doivent être placés sur le parcours afin que chaque cible soit accessible. Contrôlez que le cheminement pour se déplacer entre les cibles est sécurisé.

Le Président des Juges, ou son adjoint, désignera aux juges leur emplacement spécifique.

Avec deux parcours, il faut envisager de diviser le groupe des juges en deux, un groupe pour chaque parcours.

Afin de familiariser les juges avec leur espace qu'ils doivent contrôler, ils resteront sur le même parcours durant les deux journées de qualification.

A.1.5. Les procédures d'inspection

En tir en campagne, assurez-vous que les concurrents n'utilisent pas des éléments ajoutés utilisés uniquement pour estimer les distances ou des éléments modifiés dans le même but (mesure de la taille des blasons ou les angles).

Cela s'applique pour toutes les divisions.

Contrôlez le(s) stabilisateur(s) afin de prévenir une gêne éventuelle des autres archers. Ils ne doivent apporter aucune aide à l'estimation des distances, de la taille des blasons, des angles. Si des stabilisateurs de type pendulaire sont utilisés, ils ne doivent avoir aucune échelle (graduation) pouvant donner des informations sur les angles.

A.1.6. Application du temps limite de tir

D'une manière générale, la FITA n'a jamais eu l'intention, officiellement, de faire de ces compétitions des événements chronométrés. Si elle l'avait souhaitée, il aurait du y avoir un chronométreur officiel accompagnant chaque peloton.

Le temps limite accordé a du être imposé, il y a quelques années, car des concurrents très lents étaient la cause de bouchons et retardaient la compétition.

Ne pensez pas que vous soyez obligé, en votre qualité de juge, de vous positionner pour chronométrer tous les archers passant devant vous. La règle est là pour vous aider à contrôler et à prévenir un archer ou un peloton trop lent.

Usez de votre autorité en cette matière sensible.

Le règlement stipule : lors de l'épreuve de qualification et lors de l'épreuve éliminatoire, quand un archer (ou un peloton) cause un retard indu pour ce peloton ou les autres groupes, les jugent avertiront verbalement ce compétiteur (ou ce peloton). Par la suite, ils pourront chronométrer le concurrent (ou le peloton) durant cette étape de la compétition sans autre information.

Tout "avertissement verbal" doit être communiqué par radio aux autres juges, afin de prévenir plusieurs avertissements verbaux pour le même archer.

Si les communications radio sont difficiles, les juges peuvent se mettre d'accord, avant le début de la compétition, pour noter également l'avertissement verbal sur la feuille de marque, en indiquant l'heure, le numéro de cible et leurs initiales.

Si vous pensez nécessaire de chronométrer un archer, conformément à la règle [article 9.B) 5.1.12 du livre 4 ou du Manuel de l'Arbitre], voici la procédure à adopter :

- Si vous observez un archer dépassant le temps limite de 4 minutes, vous devez lui infliger un avertissement écrit, à condition qu'un avertissement verbal lui ait été donné auparavant : le juge doit signer la feuille de marque et indiquer l'heure à laquelle l'avertissement a été donné ainsi que le numéro de cible.
- Si l'archer commet un deuxième dépassement de temps, le juge notera l'avertissement précédent et supprimera la valeur de sa flèche ayant réalisé le plus haut score à cette cible. Cela sera également noté sur la feuille de marque.
- Toute infraction suivante commise par cet archer verra la perte de la valeur de la flèche ayant réalisé le meilleur score.
- En cas d'égalité à la fin de la compétition, ces flèches constituent des pertes de points, comme cela est indiqué.

Le temps limite commence à partir du moment où l'archer est en position au pas de tir, ce qu'il doit faire aussi rapidement que possible :

- le plus important : l'archer n'est pas autorisé à prendre du temps pour estimer la distance ou tout autre problème de terrain avant de prendre place au pas de tir

- dans ce cas, vous devez intervenir et demander à l'archer de se rendre au pas de tir. S'il n'obtempère pas, vous déclenchez le chronomètre à partir du moment où vous pensez que l'archer aurait du, raisonnablement, être positionné au pas de tir. Cependant, si les archers arrivent au poste de tir après une montée, vous pouvez leur donner un peu de temps afin qu'ils reprennent leur souffle.

- Les avertissements ne peuvent pas être reportés d'une étape à l'autre de la compétition
- L'épreuve finale de tir en campagne est chronométrée comme le tir sur cible et cela est décrit dans le livre des règlements.

A.1.7. Estimation des distances

Le Congrès a indiqué que l'archer n'est pas autorisé à utiliser son équipement uniquement pour l'estimation des distances. Il serait sage que ce point soit abordé lors de la réunion des capitaines d'équipes. Le Comité du Tir en Campagne de la FITA a donné quelques conseils sur ce qui est acceptable ou non en tir en campagne.

A.1.8. Parcours de l'épreuve finale en tir en campagne

Vous trouverez probablement le parcours des finales dans une position centrale du championnat. Cela veut dire que le parcours est prévu pour que les spectateurs accèdent facilement au terrain des finales. Pour les juges, cela représente deux challenges majeurs :

- la sécurité est à nouveau un facteur important. Utilisez les mêmes directives que celles décrites ci-dessus (A.1.1.).
Afin d'éviter des problèmes avec des gens croisant des couloirs de tir ou utilisant le cheminement des compétiteurs, il est préférable que les spectateurs soient placés d'un côté des barrières et que les directions de tir soient loin des barrières.
Cependant, le terrain peut offrir de lui-même des éléments de sécurité : utilisez votre bon sens
- Parce que le terrain des finales occupe une position centrale, il est probable que son installation ne soit pas terminée après l'ouverture du championnat. Les juges devront alors inspecter le terrain des finales après la fin des épreuves de qualification.
Du fait de l'intérêt des media et de spectateurs, l'accès aux cibles réservées aux tirs de barrage devra être d'accès facile.

A.1.9. La conduite du tir (épreuve finale)

La conduite du tir suit les procédures normales du tir en campagne, mais le règlement ne dit rien en ce qui concerne les intervalles entre les pelotons.

L'ordre de départ des divisions est le suivant :

- Arcs nus
- Arcs classiques
- Arcs à poulies

Dans chaque division, il y a deux groupes -hommes et dames- avec des pelotons de 4 archers chacun. Les intervalles de départ sont d'environ 15 minutes.

Il est recommandé que les organisateurs fixent les heures de départ pour chaque division.

Pour les média et les spectateurs, il est essentiel que les pelotons ne tirent pas en même temps : il faut éviter, par exemple, que les hommes tirent à la cible n°4 (demi finale) en même temps que les femmes terminent à la cible n°8.

Quelques moments d'attente peuvent être, de ce fait, institués, au bénéfice des media et des spectateurs.

A.1.10. Désignation des juges pour les pelotons (épreuve finale)

Ce qui suit est recommandé :

1. Un juge accompagnera chaque peloton en cas de flèches à juger
2. Un seul juge chronométrera les archers en indiquant "go", "il reste 30 secondes" et "stop". Les indications sont données verbalement, mais quand le juge indique les 30 dernières secondes, il brandit également un carton jaune. A la cible, un juge contrôlera immédiatement les scores et confirmera le résultat (le vainqueur du match). Un juge n'accompagnant pas les pelotons (s'il y en a) supervisera le changement entre les demi finales et les matchs pour les médailles.
3. Un autre juge supervisera l'activité des media.

A.1.11. Procédures lors des phases éliminatoires et finales

Pour ce qui concerne le règlement français voir le Manuel de l'Arbitre

Procédures de tir pour la phase éliminatoire par équipes

Les huit (8) premières équipes de la phase de qualification sont qualifiées pour la phase éliminatoire. Le classement des équipes est obtenu en totalisant les scores individuels de la phase de qualification. Les équipes sont positionnées selon leur classement et le tableau des matchs.

L'équipe ayant obtenu le meilleur classement tire de la position de fauche et tire en premier. Par la suite on applique la rotation normale.

L'ordre de tir sera : équipes dames suivies des équipes hommes.

A ce stade de la compétition, les tirs ont lieu de manière simultanée, chaque match est accompagné par un juge et un marqueur.

Chaque équipier tire 1 flèche du piquet réservé à sa division et l'équipe décide de l'ordre de tir.

Temps de tir : voir ci-dessous (A.1.12.2., A.1.12.3., A.1.12.4.).

A.1.12. Ordre de tir lors de l'épreuve finale

Matchs individuels : suite aux résultats définitifs des 1/2 finales de la phase éliminatoire, nous avons les matchs suivants pour chaque catégorie :

- match 1 : l'archer classé 1^{er} tire contre le 4^{ème}
- match 2 : le 2^{ème} tire contre le 3^{ème}

Les archers classés 1^{er} et 2^{ème} tirent de la position de gauche.

Le match 1 commence le tir à la cible 1. Par la suite, il y a rotation normale à chaque cible.

Les vainqueurs des matchs se qualifient pour la médaille d'or, les perdants pour la médaille de bronze.

Ces matchs se disputent sur les 4 dernières cibles.

A chaque cible, les archers pour la médaille de bronze tirent en premier

Barrages : S'il doit y avoir un tir de barrage en 1/2 finale, cela aura lieu sur la dernière cible tirée (cible n°4).

S'il doit y avoir un barrage lors des matchs pour les médailles, cela aura lieu sur la plus longue distance de la division concernée (cela peut être organisé sur la dernière cible ou sur une cible spécifiquement organisée pour le barrage).

A.1.12.1. Position des blasons

Tous les blasons seront placés comme lors de l'épreuve de qualification. Cependant pour les blasons de 60 et 80cm, il y aura 2 blasons sur chaque cible : 1 blason pour l'archer de gauche qui tirera sur le blason de gauche, 1 blason pour l'archer de droite qui tirera sur le blason de droite.

A.1.12.2. Temps de tir (individuels)

Trois (3) minutes est le temps de tir pour 3 flèches. Le juge fait démarrer le tir et arrêtera le tir verbalement.

A.1.12.3. Temps de tir (équipes)

Trois (3) minutes pour 3 flèches, chaque archer tirant 1 flèche.

Le chronomètre démarre au moment où le premier archer de l'équipe dépasse le n° de cible.

Le juge indiquera aux archers que la cible est libre.

A.1.12.4. Les 30 dernières secondes

Quand il reste 30 secondes de tir lors de l'épreuve finale, les archers en sont informés par un carton jaune brandi par le juge.

Une flèche tirée après expiration du temps limite fera que l'archer (équipe) perdra la valeur de la flèche ayant réalisé le plus haut score à cette cible.

A.1.13. Finales par équipes

Les archers peuvent tirer dans n'importe quel ordre, mais toujours un seul à la fois.

Il n'y a pas de temps supplémentaire accordé en cas d'incident de matériel : le capitaine d'équipe ou toute autre personne désignée peut apporter du matériel de remplacement.

Le premier peloton partira à une heure donnée, les pelotons suivants partiront approximativement avec un intervalle de 15 minutes.

Quand des pelotons approchent de la fin du tir, les pelotons suivants peuvent se tenir en arrière, afin que les médias et les spectateurs puissent se concentrer sur la dernière cible.

Un juge sera désigné pour accompagner chaque peloton.

A.1.14. Ce qui est autorisé et interdit sur les parcours aux distance inconnues

Notez qu'il est possible de tirer :

- une épreuve avec uniquement des distances inconnues
- une épreuve avec uniquement des distances connues
- une épreuve avec combinaisons de distances connues et inconnues.

Nous vous rappelons également, que lors des compétitions nationales, il peut y avoir des postes en "dégradé" ou en "éventail". Assurez-vous, cependant, que, s'il y a des postes en "éventail", le bon nombre de flèches soit tiré à la distance correcte, comme spécifié dans le livre des règlements.

Lors des championnats de la FITA, il y aura un parcours aux distances inconnues et un parcours aux distances connues pour les phases de qualification. Il y aura une combinaison de distances inconnues et connues pour la phase éliminatoire. Les raisons de ces variations sont en partie dues au fait que la majorité des archers de tir en campagne souhaitent tirer l'épreuve avec des distances inconnues et connues.

Nous savons également que, dans certaines parties du monde, quelques archers aimeraient tirer "comme au bon vieux temps", avec des postes en "dégradé" ou en "éventail", alors qu'ailleurs, ils ne préfèrent tirer que les distances connues. Comme la majorité aime tirer les distances inconnues, nous avons besoin de règles qui maintiennent les distances inconnues.

Ce qui suit peut être considéré comme NON AUTORISÉ sur les distances inconnues :

* Si vous possédez plus d'une échelle sur votre viseur, votre arc ou vos notes, cela indiquera que vous utilisez votre viseur comme un système de "zonage" et que vous estimez la distance, ce qui n'est pas la finalité du viseur.

Si vous avez des échelles sur votre viseur qui sont en contradiction avec le montage, vous pouvez être accusé d'avoir monté sur votre viseur une échelle supplémentaire pour zoner. Les arbitres et les compétiteurs chercheront à le savoir.

* Si vous avez des marques sur votre viseur suite à différentes utilisations, quelque chose que vous souhaitez conserver pour l'avenir, couvrez-les simplement d'un morceau de ruban : vous ne courez aucun risque.

Note : une récente interprétation stipule que vous pouvez avoir, sur votre viseur ou votre équipement, une échelle de marques personnelle en plus de l'échelle originelle du constructeur.

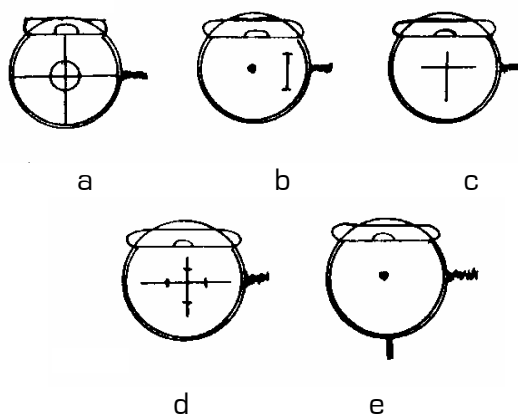
* On voit également que vous estimez les distances si vous levez l'arc, et l'abaissez sans vous mettre en position de tir. Si vous le faites, vous êtes également en infraction - peut-être en utilisant, en plus, beaucoup trop de temps et, par conséquent, en gênant celui qui tire avec vous.

* Si vous avez ajouté (collé ou vissé) un morceau de plume en plastique, ou quelque chose de similaire, à votre équipement, grâce auquel vous pouvez estimer la taille des blasons, vous contrevenez à la règle, bien que vous puissiez utiliser une partie de votre équipement standard. D'une manière générale, vous ne pouvez pas modifier votre équipement avec quelque chose dont le but est l'estimation des distances.

* Il n'est pas permis d'avoir un scope avec une croix et plusieurs lignes sur cette croix, d'avoir un scope avec plus d'un cercle, ou plus d'une ligne dans l'une ou l'autre direction, ou une combinaison d'un cercle et d'une croix (croix passant à travers le cercle).

Vous ne devez rien avoir sur votre viseur ou au niveau de la fenêtre de l'arc ayant plusieurs lignes ou points qui ne sont pas naturels.

Quelques exemples de scopes non autorisés :



- a) une croix à travers le cercle
- b) un point et une ligne séparée
- c) une croix dont les lignes sont de tailles différentes
- d) une croix avec une échelle
- e) une "plume" séparée ajoutée au-dessus du scope

* utiliser, pour estimer la distance ou la taille d'un blason, votre pouce ou une règle tenue devant vous n'est pas acceptable.

* avoir des notes avec des courbes ou des croquis montrant la relation entre votre viseur (ou flèche) et le blason, n'est pas acceptable. Vous pouvez les utiliser lors de l'entraînement, mais ne les apportez pas avec vous sur le terrain de compétition.

* de la même façon, les archers bare bow (arc nu) ne sont pas autorisés à avoir une image ou une courbe avec ses repères sur la palette ou une liste lui indiquant quels sont ses repères sur la palette. Cela est possible lors de l'entraînement, mais ne l'apportez pas sur le terrain de compétition.

Ces archers doivent être prêts à "protéger" leur fenêtre d'arc s'il y a des marques à l'intérieur : elles pourraient servir d'aide à la visée.

*** avoir des notes relatant la relation d'angle de montée ou de descente avec le viseur, n'est pas autorisé, de même que tout système pour mesurer les angles.**

* vous ne pouvez pas utiliser de radio (talky walky) ou un téléphone mobile sur le parcours

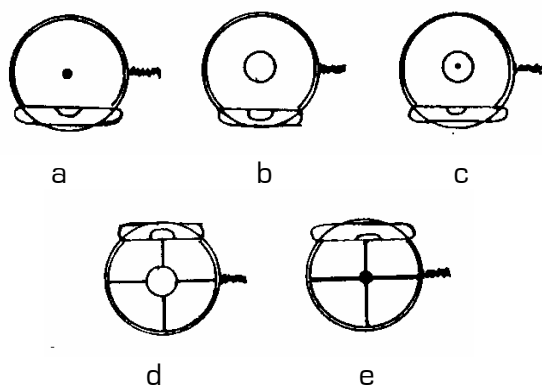
* les jumelles (ou tout autre appareil optique) ne peuvent pas comporter d'échelle ou des fonctions permettant d'estimer les distances.

* sur les parcours de tir en campagne, l'esprit de la règle ne permet pas d'utiliser des appareils électroniques de stockage d'informations.

Ce qui peut être considéré comme AUTORISÉ

* tout viseur n'ayant qu'un seul point de visée, ou cercle, ou croix. Un point avec un cercle est à la limite, mais assimilé à un viseur normal avec un niveau. Cela est autorisé.

Quelques exemples de scopes autorisés :



- a) un point
- b) un cercle
- c) un cercle et un point
- d) un cercle et une croix coupée jusqu'aux extrémités
- e) un point et une croix avec les lignes jusqu'aux extrémités.

* tout système de visée confectionné par un fabricant sérieux, dans la limite de ce qui est mentionné ci-dessus. Ainsi, par équité pour les autres archers et pour économiser un peu d'argent, réfléchissez quand vous achetez un nouvel équipement.

* toutes notes qui sont des copies ou des extraits du livre des règlements, telles que les distances en fonction des différents blasons.

* toutes notes qui contiennent vos repères de viseur, dans les limites ci-dessus.

Par exemple :

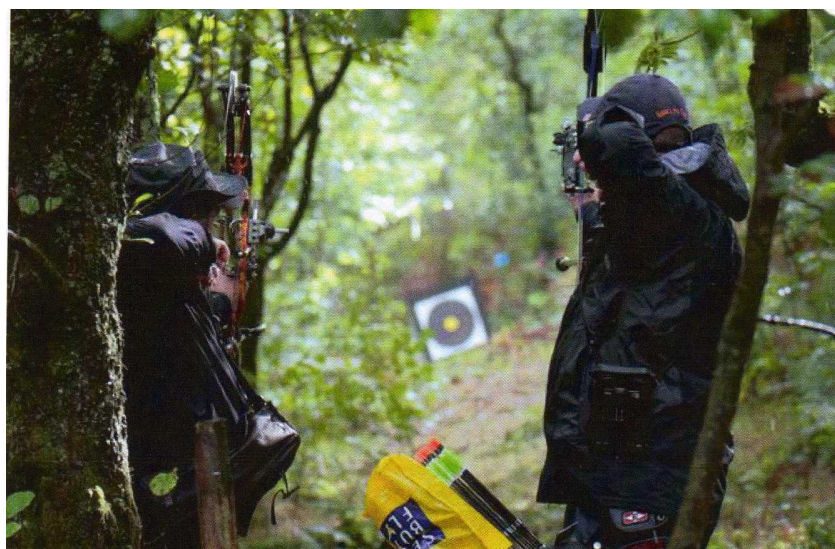
5m	= 2.30
10m	= 2.10
15m	= 2.30
20m	= 2.55
25m	= 2.90

et ainsi de suite....

Conclusion

Quiconque contourne une règle en est probablement conscient. A notre avis, il n'y a pas d'excuse à le faire, car si vous avez un doute, vous pouvez toujours demander conseil.

Afin de rendre les compétitions de la FITA équitables, il est demandé aux archers de rapporter aux arbitres ce qu'ils observent ou pensent comme non acceptable pour ce qui est de l'équipement, du chronométrage ou de l'application des règles. Les arbitres sont là pour contribuer à d'agréables compétitions plus équitables : ne pas rapporter ce que l'on observe, n'est ni amical, ni habile, ni sportif.



Annexe A.2. TIR 3D

Par Neil DIMMOCK

Pour les règlements français, consulter le manuel de l'Arbitre

Brève introduction

Le tir 3D est une forme de tir en campagne : c'est une discipline relativement nouvelle et se trouve dans un processus de développement. De ce fait, il est important que vous possédiez un exemplaire du règlement.



Une cible 3D

D'une manière générale, le tir en campagne ressemble un peu au tir sur cible dans le fait qu'on utilise des cibles circulaires fixées sur les buttes de tir. Dans les pays adeptes du tir 3D, les cibles simulent des animaux : elles sont de différentes tailles et sont constituées de matériaux pouvant arrêter les flèches.

Les animaux sont placés de telle sorte qu'on les trouve proches de leur habitat naturel.

Les types d'arc acceptés sont assez proches du concept d'arcs de chasse.

Les arcs à poulies et les arcs traditionnels sont utilisés en 3D : il n'y a pas place pour les arcs classiques avec viseurs.

Toutes les distances de tir sont inconnues.

Certains archers ont l'expérience du tir sous les auspices d'autres organisations et de ce fait n'ont pas connaissance des règles de la FITA. C'est ici qu'intervient notre rôle de tuteur. Comme lors de toutes les compétitions de la FITA, les règles suivent un modèle uniforme avec quelques variations pour couvrir la compétition considérée.

A.2.1. La compétition

La compétition consiste en deux épreuves de 20 cibles chacune, tirées en une journée. Les archers tirent un parcours le matin et un parcours différent l'après-midi.

La compétition se poursuit avec une épreuve éliminatoire et une épreuve finale, comme pour le tir en campagne, finissant par les matchs pour les médailles.

Au championnat de monde, les archers ne tirent qu'une seule flèche par cible. Lors des autres compétitions, une deuxième flèche peut être autorisée dans la mesure où la première flèche a manqué la cible. La deuxième flèche compte comme la première flèche moins 3 points. Voir le livre des règlements.

A.2.2. Le parcours

Comme en tir en campagne, il y a des positions de tir au poste de tir : des piquets bleus sont utilisés pour les longbow (arcs droits), les bare bow (arcs nus) et les arcs instinctifs. La distance maximum de tir est de 30m. Les archers tirent 1 flèche, en contact avec leur piquet respectif. Quand vous contrôlez un parcours, il est important de vérifier qu'un archer peut toucher le piquet dans toute direction.

La sécurité est d'une importance capitale. Comme les cibles sont recouvertes de matière irrégulière, les possibilités de rater la cible sont plus nombreuses. Il n'y a pas de butte de protection derrière la cible. De ce fait, la flèche manquée peut être perdue lors d'un tir au-dessus de la cible.

Quelques fabricants produisent des "arrêts de flèches" fabriqués du même matériau que celui utilisé pour les cibles mais aux couleurs du camouflage. Cela ne doit pas diminuer "l'image" que l'on peut avoir de la cible depuis le piquet de tir.

Un sentier sécurisé pour les juges est vital et doit recevoir une attention spéciale.

Le facteur temps doit être pris en considération quand vous faites le tour du parcours. Comme il faut tirer 20 cibles en une matinée, 20 cibles en une après-midi, et que chaque archer tire individuellement (un par un), les cibles ne doivent pas être trop éloignées les unes des autres.

Chaque archer disposant de 1 minute pour tirer sa flèche (les pelotons peuvent avoir entre 3 et 6 archers), avec le temps pour l'enregistrement des scores, chaque cible peut être tirée en 10 minutes : cela fait plus de 3 heures de tir.

A.2.3. Les cibles

Il existe de nombreux modèles d'animaux, avec une large panoplie de tailles et de spécificités. Les organisateurs doivent prendre en considération la taille de chaque animal en fonction de la distance tirée.

Les zones de scores sont clairement tracées sur chaque animal dont une photo, avec ses zones de scores, est placée à chaque piquet. Il est très important de contrôler que la photo correcte est affichée avec les zones bien tracées.

Les zones de scores correspondent à une zone "tué" (cœur et poumons) et une zone "blessé".

- le X est le petit cercle (25% du 10) tracé à l'intérieur du 10. Il compte pour 10 points
- l'autre partie de la zone "tué" vaut 10 points.
- à l'extérieur, c'est la zone vitale comptant 8 points
- Le reste de l'animal vaut 5 points
- Les cornes et les sabots sont considérés comme des tirs manqués (0 point)

Si possible, arrangez-vous avec les organisateurs pour voir les animaux avant qu'ils ne soient placés sur le parcours. Avec l'autorisation des organisateurs, il est possible de tracer, au stylo à bille ou autre, la jonction des sabots et des cornes avec le corps de l'animal lorsque cette bordure n'est pas bien définie.

Les animaux les plus grands ont des centres que l'on peut remplacer. Cela consiste en une partie de cible fixée dans le corps de l'animal. Elle est plus large d'environ 10mm que la zone vitale marquant 8 points. Le cordon de cette partie de cible ne doit pas être exactement à la hauteur de la surface du corps. Elle doit être similaire à un cordon d'une zone de score.

Soyez attentif, certains archers peuvent réclamer que la partie de la cible soit la zone de score et non la zone légèrement plus petite. Rappelez-vous le problème entre le cordon "bleu/noir" sur les blasons du tir sur cible.

A.2.4. Les arcs

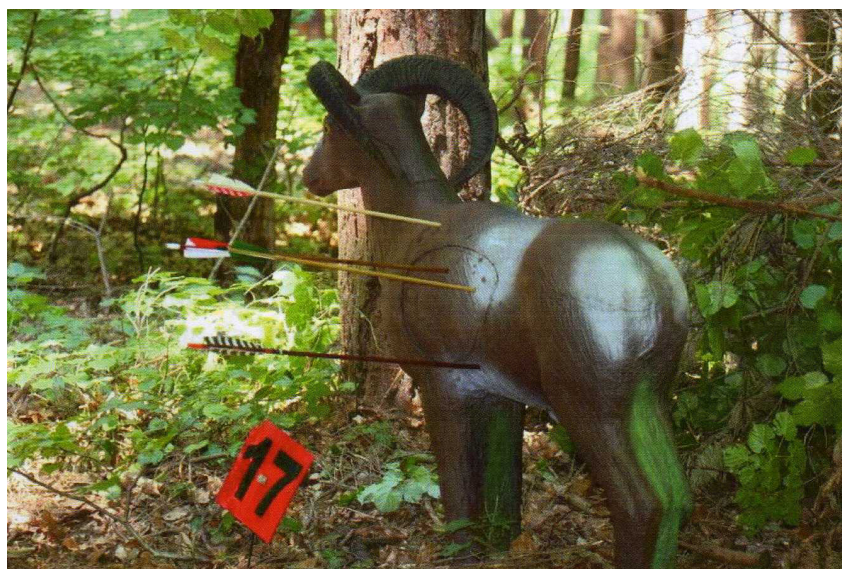
- a) **le bare bow** (arc nu) : même description que pour le tir en campagne
- b) **L'arc instinctif** : similaire à l'arc nu, mais seul un simple repose flèche collé est autorisé. La puissance de l'arc ne doit pas dépasser 60 livres, un petit stabilisateur (longueur maximum de 13cm) peut être utilisé mais monté directement sur la poignée (pas d'absorbeurs de chocs). La palette ne doit pas avoir de cale et un doigt doit toucher l'encoche au moment du tir. Les restrictions du tir en campagne, concernant les flèches, s'appliquent, mais les pointes doivent avoir un poids minimum de 125 US grains pour les hommes et 100 US grains pour les dames. Ce sont des pointes à visser qui doivent être contrôlées au moment de l'inspection du matériel : il existe de petites balances électroniques (de la taille d'un paquet de cigarettes). Demander à l'organisateur de vous en fournir une ou un système équivalent.
- c) **L'arc à poulies** : similaire à celui utilisé en tir en campagne, la corde doit être tirée directement à l'aide des doigts, une palette à cale peut être utilisée.
- d) **Le long bow** (arc droit) doit correspondre à la forme traditionnelle du long bow, sans aucune courbure. Cela veut dire que lorsque l'arc est bandé, la corde ne peut toucher aucune partie de l'arc excepté les poupées.
Le tir par le centre n'est pas autorisé.
Pour les dames, l'arc doit avoir une longueur minimale de 150cm, 160cm pour les hommes. La longueur de l'arc est définie par la distance séparant les poupées, la mesure étant prise en suivant la courbure extérieure des branches.
Si l'arc dispose d'une fenêtre d'arc avec un plateau de flèche, ce plateau de flèche peut être utilisé comme repose flèche qui peut être recouvert de cuir ou d'un matériau similaire.
L'arc doit être nu, aucun élément pouvant y être attaché n'est autorisé (carquois, etc...).
Les flèches doivent être en bois avec des plumes naturelles collées : elles doivent avoir la même longueur, le même poids et la même couleur (sauf usure).

A.2.5. Barrages

Si un barrage est nécessaire, il peut être rapidement organisé sur le terrain d'entraînement. Placez la cible et les piquets de tir au dernier moment, afin que les archers n'aient pas la possibilité de mesurer la distance : faites leur la surprise !

A.2.6. Conclusion

Cette forme de tir en campagne donne une variation intéressante au format conventionnel. Elle est proche de l'utilisation originelle de l'arc et des flèches : survivre plus que faire du sport.



Annexe A.3. LE JURY D'APPEL

En France, tous les membres du jury d'appel, y compris le Président, sont nommés par l'arbitre responsable de la compétition.

L'ensemble du jury d'appel des championnats de la FITA est nommé par la FITA. Dès que les membres et le Président du Jury d'Appel ont été nommés et qu'ils arrivent sur les installations de la compétition, ils doivent se préparer à leurs responsabilités.

Le jury d'appel :

- doit se familiariser avec le terrain de compétition
- s'assurer qu'un local lui a été réservé et qu'il dispose du matériel nécessaire pour préparer et faire des copies des décisions prises
- doit être sur le terrain de compétition jusqu'à au moins 30 minutes après la fin du tir, chaque jour. Si, pour une raison quelconque, cela n'est pas possible et qu'un membre du jury doit s'absenter, cette personne doit informer de l'endroit où il peut être joint.
 - le Président et les autres membres du jury
 - le Comité d'Organisation
 - le Délégué Technique
 - le Président de la Commission des Juges

Un appel peut affecter la qualification d'un archer ou sa position pour une autre étape de la compétition. Ainsi, les membres du jury doivent rendre leur verdict le plus rapidement possible.

Dès que le jury est réuni pour une réclamation

Il doit, dans cet ordre :

- bien comprendre la réclamation
- rechercher les règles afin d'avoir à sa disposition toutes les informations et références pouvant l'aider dans sa décision
- en fonction du contenu de la réclamation, quel témoin peut être appelé.
- à de rares exceptions près, la réclamation est l'objet de considérations totalement extérieures aux règles et peuvent avoir une solution clairement définie. Si c'est le cas et en cas d'accord unanime, une décision écrite, immédiate, doit être préparée.

Dans tous les autres cas, des témoins peuvent être entendus :

- celui qui pose la réclamation, accompagné de son capitaine d'équipe si nécessaire
- d'autres personnes qui peuvent avoir été témoins de l'événement. Il est important de ne pas écouter les "on dit".
- l'arbitre ou l'officiel qui est en cause.
- Le président des arbitres peut être entendu pour mettre en évidence l'action de l'arbitre en cause et donner des détails de procédure. Si la décision est difficile à prendre, le témoin doit rester à la disposition du jury, au cas où il serait de nouveau appelé.

La procédure

1. La notification de l'intention de poser une réclamation doit être précisée à l'arbitre responsable par l'appelant dans les 5 minutes qui suivent l'incident ou dans les 5 minutes qui suivent la fin de l'épreuve de classement ou du match. La réclamation écrite doit suivre aussi rapidement que possible.

La réclamation doit être faite par écrit par le plaignant, de préférence en anglais ou en français, selon le modèle officiel et donnée à l'arbitre responsable.

L'étude de la réclamation doit être faite avant de passer à l'étape suivante de la compétition ou dans les 15 minutes après que l'archer ait indiqué son intention de déposer une réclamation.

L'arbitre responsable transmet la réclamation au président du jury d'appel qui aura réuni les deux autres membres et, si nécessaire, un remplaçant, au cas où l'un des membres du jury aurait un conflit d'intérêt avec le plaignant.

Il est très important que le président du jury fasse tous les efforts possibles pour "décontracter" les témoins. Cela peut être fait en disant que le jury ne demande qu'un simple éclaircissement de l'événement. Dites également que le but du jury est de protéger, si cela est possible, les droits et les scores de tous.

Quand tous les témoins ont été entendus, le jury doit étudier le cas et donner les arguments de la décision. La décision doit être, de préférence unanime, et si cela ne peut pas être le cas, la décision majoritaire prévaut.

2. Distribution de l'information

Une copie de la décision sera remise au plaignant, à l'arbitre responsable et à l'organisateur.

Si cela s'avère nécessaire, la décision du jury d'appel sera communiquée à l'ensemble des participants.

Informations générales

Une réclamation peut être déposée contre une décision d'un (des) juge(s), une position du Délégué Technique ou du comité d'organisation, sauf en ce qui concerne la décision finale de la valeur d'une flèche en cible.

Dans la mesure du possible, les membres du jury d'appel ne devraient pas être des capitaines d'équipes ou des membres de l'organisation, afin d'avoir des décisions claires.

Un des pouvoirs du jury est de considérer les circonstances atténuantes qui peuvent affecter le compétiteur ou l'officiel accusé. Le jury doit s'assurer que "la justice est rendue", dans le meilleur intérêt de tous.

C'est un travail difficile. En qualité de membre du jury, vous devez vous rappeler que si vous donnez une suite favorable à la réclamation, vous pouvez donner des points à un archer et de ce fait, vous en enlevez à un autre.

Annexe A.4. Inspection des installations - Tir sur cibles

Date :Lieu :

Nom de la compétition :

1. La sécurité
2. Les distances
3. Séparation entre Hommes et Dames, entre les divisions - Les couloirs de tir
4. Ligne des cibles - Ligne de tir - Ligne d'attente - Ligne des 3m et 1m
5. Les buttes de tir
6. Les blasons (à mesurer) - Position des blasons sur la cible
7. Hauteur des centres
8. Angle des buttes de tir
9. Fixation des buttes de tir
10. Numéros de cible
11. Drapeaux pour le vent - Drapeaux pour les arbitres à la cible - Drapeaux pour les arbitres sur la ligne de tir
12. Position de tir marquée sur la ligne
13. Numéros sur le pas de tir
14. Signaux sonores et visuels
15. Système pour indiquer l'ordre de tir
16. Tableaux d'affichage
17. Feuilles de marque
18. Sonorisation
19. Poste du directeur des tirs, du commentateur
20. Chaises ou bancs pour les archers
21. Abris pour les archers (dais ou parasols)
22. Parasols et chaises pour les arbitres
23. Chaises et tables pour les arbitres
24. Poubelles
25. Installations sanitaires
26. Buttes de tir de réserve
27. Blasons de réserve
28. Terrain d'entraînement
29. Contrôle de l'équipement des archers
30. Règles sur la tenue
31. Contrôle des média
32. Jury d'appel
33. Publicité (possibilité de reflet du soleil sur les panneaux)
34. Secours (n° de téléphone)
 - Médecin
 - Ambulance
 - Pompiers
 - Hôpital
 - Local de premier secours
 - Emplacement du téléphone
35. Les marqueurs, entraînement, connaissance de leur travail
36. Système de résultats
37. Provision d'eau.
38. Local des arbitres et du jury d'appel
39. Système de communication Juges / DOS

Annexe A.5. Inspection des installations - Tir en Campagne

Date :Lieu :

Nom de la compétition :

1. La sécurité
2. Les buttes de tir (fixation, taille)
3. Les blasons (mesure, taille)
4. Position des blasons
5. Trajectoire des flèches
6. Les distances (connues et inconnues)
7. Les numéros de cible
8. Les postes de tir - les piquets de tir
9. Les zones d'attente - Indications visibles du cheminement des archers
10. Les dossards
11. Les tenues vestimentaires
12. Le point de rassemblement
13. Marquage des points et feuilles de marque - Résultats - Panneaux de scores
14. Equipement pour les communications (radios)
15. Terrain d'entraînement
16. Contrôle des média et des spectateurs
17. Jury d'appel :
 - i. Président
 - ii. Membres
18. Service médical : facilité d'accès sur le parcours
19. Publicité
20. Inspection des parcours
21. Contrôle de l'équipement des archers
22. Chronométrage
23. Les capitaines d'équipes
24. Installations sanitaires
25. Buttes de tir de réserve, facilité d'accès
26. Blasons de réserve
27. Secours (n° de tel)
 - Médecin
 - Hôpital
 - Ambulance
 - Pompiers
 - Local des premiers secours
 - Emplacement du téléphone
28. Provision d'eau
29. Local pour les juges et le jury d'appel

Annexe A.6. ARCHERS HANDICAPES

Par Morten B. WILMANN, Président du Comité des Juges de la FITA

Depuis toujours, la participation des archers handicapés à nos compétitions a été une réalité. Depuis des années, le nombre d'archers handicapés a augmenté, aussi bien à l'occasion de compétitions de la FITA que lors de concours organisés par diverses organisations pour handicapés.

La FITA ne fait référence qu'à deux règles pour les archers handicapés :

- ils sont autorisés à tirer en position assise
- en terme d'espace sur la ligne de tir (en référence aux 80cm minimum sur la ligne de tir), il faut prendre en considération les archers handicapés qui ont besoin d'un petit peu plus de place pour leur fauteuil roulant (cela est récent).

Des accords nationaux pour les archers handicapés placent nos arbitres dans des situations non détaillées dans nos règlements ou nos procédures.

Nous allons essayer de donner, ici, quelques recommandations, afin que les arbitres appréhendent une telle situation avec bienveillance,

A.6.1. Qui est handicapé selon les règles ?

D'abord, il n'est pas exigé des arbitres de connaître quoi que ce soit sur les conditions médicales ou les différents handicaps.

L'intention de la règle est de permettre aux personnes ayant un handicap permanent de participer aux compétitions de tir à l'arc selon des conditions particulières.

Ensuite, le bon sens nous dit que le handicap doit être l'impossibilité de tirer debout ou de se mouvoir avec difficulté.

A.6.2. Quel espace sera alloué, sur la ligne de tir, à une personne en fauteuil ?

Il est important de comprendre que l'espace indiqué de 80cm par archer est un minimum. L'idée de la règle est d'empêcher que l'équipement d'un archer touche celui d'un autre pendant le tir.

Si l'on considère qu'un archer en fauteuil roulant peut avoir besoin de 1m à 1,20m d'espace, de petits ajustements sont généralement suffisants pour régler les problèmes possibles sur la ligne de tir.

Certains organisateurs ont souvent conscience de la situation en utilisant des places libres ou en plaçant l'archer en fauteuil près de la zone à une extrémité de la ligne de tir.

Afin de prévenir une mauvaise ambiance au début de la compétition, il devrait y avoir un accord sur les positions de tir qui devraient être marquées, sur la ligne de tir, à la verticale du milieu du fauteuil.

A.6.3. Les archers handicapés peuvent-ils rester sur la ligne de tir à la fin de leurs volées ?

Selon les procédures utilisées depuis plusieurs années, et même aux Jeux Olympiques, la réponse est oui.

L'autre question concerne les compétitions qui se déroulent en deux vagues. Là aussi, on peut faire des ajustements comme au point A.6.2 ci-dessus.

Comment signaler au directeur des tirs qu'un archer en fauteuil, sur la ligne de tir, a terminé sa volée ? La procédure la plus souvent utilisée est que cet archer place son arc horizontalement sur ses genoux ou sur le sol, à côté du fauteuil.

A.6.4. Si cela s'avère nécessaire, un archer handicapé est-il autorisé à avoir un assistant, près de lui sur la ligne de tir, afin de placer l'encoche sur la corde ?

En présumant qu'une telle aide ne crée pas une gêne inacceptable pour les autres archers de la zone de tir, il n'y a aucune raison pour la refuser. Pratiquement, cette aide est silencieuse et ne donne pas à l'archer un avantage sur ses adversaires.

De plus, la FITA autorise maintenant la communication entre l'archer et son encadrement d'équipe. Ainsi, la "suspicion" de coaching n'a plus cours pour refuser une telle assistance.

A.6.5. Enregistrement des points, retrait des flèches de la cible

Parfois, on pose la question suivante : un autre archer de la cible, ou un membre de l'organisation, est-il obligé de s'occuper du marquage des points ou du retrait des flèches de la cible d'un archer handicapé ?

La réponse à cette question est "non". C'est de la responsabilité de l'archer handicapé ou de son équipe de voir si un agent (ou le capitaine d'équipe) peut s'occuper de cela à la place de l'archer.

A.6.6. Tirer la corde au fauteuil

Occasionnellement, vous avez pu voir un archer handicapé tirant la corde contre les roues du fauteuil et la question est de savoir si ce support est permis.

Nous pouvons discuter pour savoir si c'est un avantage ou non. Peut-être quand il y a du vent. Mais les organisations pour archers handicapés, aujourd'hui, n'imposent pas son interdiction, comprenant qu'il est pratiquement impossible de juger la situation. En conséquence, nous ne sommes pas concernés par cet aspect.

Cependant, que se passe-t-il si l'archer tire sa corde jusqu'à ses genoux ou ses cuisses ? Comme ce n'est pas un support fixe, nous pouvons faire un parallèle avec les archers valides qui tirent la corde jusqu'à leur plastron, et nous l'acceptons.

A.6.7. Archers handicapés lors du tir par équipes

Encore une fois, l'archer, si nécessaire, est autorisé à être assis sur la ligne de tir. Comme l'archer handicapé ne franchit pas la ligne de 1m, quand a lieu la rotation ? La procédure est la suivante : l'archer handicapé lève la main au-dessus de sa tête lorsqu'il a tiré sa (ses) flèche(s). Placer "l'arc sur les genoux" pour indiquer que cet archer a terminé son tir et qu'il peut être remplacé sur la ligne de tir, prend à peu près autant de temps que de franchir la ligne de 1m pour se mettre en position de tir.

Cette procédure est considérée comme donnant une compétition équitable.

La règle, qui veut que la flèche ne doit pas être sortie du carquois, s'applique ici également.

Le tir par équipes aux Jeux Paralympiques est lors des championnats pour handicapés

Durant ces dernières années, lors des compétitions pour handicapés, les équipes étaient formées d'archers en fauteuil roulant et d'archers se tenant debout.

Tous les archers de l'équipe se trouvent sur la ligne de tir en même temps durant la volée.

Ainsi a été instituée une manière spécifique de rotation : quand un archer a terminé son tir, il lève le bras comme signal de rotation et, à la suite de ce signal, l'archer suivant peut sortir la flèche de son carquois, etc... jusqu'à ce que les archers de l'équipe aient tiré leurs flèches.

Grâce à cette procédure, la compétition par équipes a été considérée comme équitable par tous, indépendamment des différents handicaps.

A.6.8. Archers amputés

Certains archers, amputés de leur bras d'arc, ont développé un système permettant de fixer l'arc à leur bras d'arc. Selon nos règles, l'arc ne peut pas être fixé à la main. Les archers peuvent utiliser une courroie d'arc, même bien serrée, mais il doit toujours y avoir une certaine flexibilité que l'on ne retrouve pas quand l'arc est fixé au bras. Ce système peut donner un avantage certain à l'encontre des autres compétiteurs et ne peut pas être accepté avec les règles actuelles de la FITA.

Cependant des règles différentes peuvent s'appliquer lors des compétitions contrôlées par l'IPC.

Sur le plan international, les différentes organisations de handicapés sont regroupées sous le sigle IPC (comité international paralympique).

Nous pouvons dire que la FITA est au début d'une relation proche avec l'IPC et nous sommes fiers que les arbitres participent à des compétitions de haut niveau pour les handicapés. Nous recommandons aux arbitres de participer à ces compétitions, avec de légers ajustements à apporter aux règles de la FITA.



Annexe A.7. MANUFACTURIERS AYANT OBTENU LES LICENCES DE LA FITA POUR LES BLASONS

[Site de la FITA - Mai 2009]

Bjorn Bengston	Suède
JVD Distribution	Pays-Bas
Maple Leaf Press Inc.	USA
Geologic	France
Arrowhead	Grande Bretagne (= Blasons Temple)
Krueger Targets	Allemagne
FIVICS Archery	Corée du Sud (= SOMA)



Licence officielle de la FITA

Annexe A.8. LE DIRECTEUR DES TIRS (DOS)

(Par Skip PHILLIPS, Juge FITA Emérite)

Le Directeur des tirs était placé, il y a quelques temps, au centre du terrain, au niveau du couloir de séparation entre hommes et dames. Des tests récents ont montré qu'il est préférable que le DOS soit placé à l'une des extrémités de la ligne de tir : cela gêne moins les spectateurs. Il doit pouvoir, sans gêne, voir l'ensemble de la ligne de tir.

La plate forme du DOS doit être assez grande pour contenir confortablement le DOS et ses adjoints avec leur équipement. Elle doit être assez haute afin de voir la ligne de tir dans son intégralité, d'une extrémité à l'autre, sans la gêne de personnes ou de matériel (parasols par exemple). Elle doit être couverte pour protéger contre le soleil ou les intempéries. Il est déconseillé de permettre au commentateur d'utiliser cette plate forme, cela ne peut créer que des confusions et distraire le DOS.

La qualité d'une compétition est directement proportionnelle à la façon dont le DOS va assumer son travail et ses responsabilités. Le tournoi doit se dérouler sur un rythme uniforme jusqu'à la fin (avec les seules interruptions dues aux incidents de matériel, aux rebonds, etc...). La compétition peut prendre du retard à la suite des interruptions, si le DOS n'est pas bien préparé à assurer un événement de qualité.

Le travail du Directeur des tirs est varié :

- contrôle du temps de tir de chaque volée
 - diriger l'ordre selon lequel les compétiteurs vont occuper la ligne de tir
 - contrôler la sonorisation et les annonces faites
 - s'assurer que toutes les mesures de sécurité soient prises pour les compétiteurs et le public.
 - le DOS doit travailler constamment en étroite collaboration avec le directeur du tournoi, les juges et l'équipe de terrain, de telle manière que la compétition se déroule harmonieusement
-
- le DOS ne doit pas quitter sa plate forme pour aller s'occuper des cibles ou des buttes de tir. Ce contrôle appartient aux arbitres qui doivent travailler de concert avec l'équipe de terrain désignée par le comité d'organisation.
 - le Dos doit participer aux réunions de la commission des arbitres avant le début de la compétition pour offrir son aide et s'assurer que le contrôle de la compétition est bien détaillé.
 - le DOS est l'un des officiels les plus importants du tournoi, mais il doit réaliser que le travail d'équipe, avec les arbitres et les organisateurs, est essentiel pour avoir une compétition de qualité.
 - le DOS ne doit pas faire de différence entre un tournoi local et une grande compétition nationale ou internationale. Toutes les compétitions doivent être dirigées de la même façon et sur le même rythme, afin que les compétiteurs soient accoutumés à une "routine" standardisée.
 - le DOS devrait arriver au moins 30 minutes avant d'annoncer le compte à rebours précédant le début de la compétition. Ainsi, un contrôle de l'équipement et du système de chronométrage peut être réalisé. Il est primordial que tous les systèmes de contrôle du temps de tir soient vérifiés avant le début de chaque session. Souvent, le déplacement des cibles et des buttes de tir peuvent affecter l'équipement électronique et causer un incident. Il faut donc faire ce contrôle pour éviter des retards peu plaisants.
 - il est important qu'un compte à rebours soit annoncé avant chaque session du matin ou de l'après-midi. Le DOS annoncera : "le tir débute dans 15 minutes" et ensuite, successivement dans 10, 5, 1 minutes. Cette pratique assurera que tous les participants (compétiteurs, arbitres et toutes les autres personnes concernées) sont prêts.

- immédiatement avant la fin d'une distance (de préférence juste avant que les archers se rendent aux cibles pour marquer leurs points), le DOS, après concertation avec les arbitres et l'organisateur, annoncera l'heure de la reprise des tirs. Il est important que tous les participants travaillent avec la même heure.

Une annonce supplémentaire peut être faite pour permettre aux photographes de se rendre aux cibles. Cela ne peut se faire à aucun autre moment, sauf si une demande spécifique a été faite et que le président des arbitres a donné son accord et nommé un arbitre pour contrôler le déplacement des photographes.

- durant la compétition, seuls les événements suivants devraient occasionner des retards :
 - incidents de matériel
 - rebonds, passages à travers, flèches pendantes
 - problèmes de terrain, de buttes de tirs ou de cibles

Une annonce doit détailler la raison du retard, mais cette annonce ne doit pas être faite tant que les compétiteurs n'ont pas quitté la ligne de tir. Le président des arbitres doit aider le DOS et s'informer de la longueur du retard. Lors des interruptions, le DOS doit informer les compétiteurs de la raison de cet arrêt et du temps nécessaire à résoudre le problème.

- des raisons climatiques peuvent causer de sérieux problèmes : buttes de tir renversées par le vent, blasons qui s'envolent, etc....Le DOS a la responsabilité de protéger les archers de ces accidents. Si une cible se renverse, le DOS doit faire retentir le signal d'alarme immédiatement (une série d'au moins cinq coups de klaxon). Dans ce cas, il ne peut pas attendre que la ligne de tir soit libre ou que les archers ne soient plus en pleine tension. Nos règles prévoient qu'un temps adéquat supplémentaire sera donné aux archers affectés par une telle interruption. Il doit être clair que n'importe quel arbitre, voyant une situation de danger sérieuse, a le droit et le devoir de stopper la compétition immédiatement en utilisant son sifflet.
- Si une pluie torrentielle affecte la vue des cibles ou si la lumière est insuffisante, le DOS doit retarder la compétition, mais il doit s'assurer que tous les compétiteurs ont tiré le même nombre de flèches. Malgré le retard, la compétition doit se terminer avec tout son programme. Nos règles permettent d'allonger le temps de tir d'une volée. Cependant, si les conditions climatiques sont si mauvaises, qu'elles ne permettent pas aux compétiteurs de tirer leurs flèches dans le temps imparti, ils ne pourront vraisemblablement pas les tirer avec un temps limite allongé. Ainsi, nous ne recommandons pas d'utiliser cette possibilité, sauf en cas de situation extraordinaire.
- le DOS devrait toujours prendre le temps de réfléchir avant d'utiliser la sonorisation. La seule exception est la situation de danger si un problème important se présente. Toutes les annonces importantes devraient avoir été préparées à l'avance. Faites toutes les annonces lentement, de manière précise et claire. Répétez celles qui sont importantes. Pour appeler les archers pour leur match, prononcez leur nom clairement et correctement: demandez de l'aide si cela vous cause une difficulté.
- le DOS et ses assistants doivent rester toujours concentrés. Il est important que le DOS fasse savoir aux organisateurs, capitaines d'équipes, arbitres et à tous les officiels de ne pas le perturber pendant la compétition. L'accès au poste du directeur des tirs doit être impossible pendant une volée (sauf problème d'urgence). On ne peut communiquer avec le DOS que lorsque les archers sont aux cibles ou au repos. L'affirmer lors de la réunion des capitaines d'équipes.
- le DOS doit éviter de prendre des photos ou d'observer des archers: cela pourrait affecter sa concentration et donner une mauvaise image de son travail.

Le directeur des tirs et ses assistants doivent être bien préparés à leur travail. Ils doivent connaître parfaitement les règles de tir.

Ils doivent être vêtus avec soin et si possible de manière uniforme.

Leurs responsabilités sont différentes de celles des arbitres et il ne doit pas y avoir de confusion de la part des compétiteurs ou des spectateurs.

Annexe A.9. LA REUNION DES CAPITAINES D'EQUIPES

La réunion des capitaines d'équipes a lieu [généralement] le jour précédent l'entraînement officiel, de préférence dans la soirée (fin d'après-midi), quand toutes les équipes sont arrivées. Cette réunion permet à la FITA et aux organisateurs de détailler toutes les informations importantes pour la compétition.

Elle est présidée par le délégué technique, assisté par le président des arbitres et un représentant du comité d'organisation.

Après les transports, la première image importante donnée par la FITA et le comité d'organisation est la réunion des capitaines d'équipes.

Afin de donner la meilleure image possible, les organisateurs, le délégué technique et le président des arbitres doivent soigneusement préparer la réunion des capitaines d'équipes.

Pour bien préparer la réunion des capitaines d'équipes, une réunion préalable est nécessaire :

- un document écrit est préférable à un discours (tout le monde ne parle pas ou ne comprend pas l'anglais ou le français).
- ce document écrit, avec toutes les informations clé devrait être distribué au moins 12 heures avant le début de la réunion.
- le but de la réunion est de clarifier toutes les éventuelles difficultés. Les informations doivent être données avant la réunion afin de pouvoir les expliquer pendant la réunion.
- toutes les parties impliquées peuvent être présentes mais seules les personnes désignées dans le document peuvent prendre la parole.
- ne vous précipitez pas pour répondre. Il est préférable de donner une réponse correcte tardivement plutôt que d'aller vite et de se tromper.
- organiser une seconde réunion n'est pas un problème, si tout le monde est averti
- la réunion doit être courte : les capitaines d'équipes sont là pour aider leur équipe, pas pour passer leur temps en réunion.

ORDRE DU JOUR SUGGERE

Ouverture

La réunion est ouverte par le délégué technique qui présente le président de la FITA ou son représentant en lui souhaitant la bienvenue.

1 Appel des équipes (DT)

Si des représentants d'équipes participantes sont absents, le DT doit demander à un volontaire de donner toutes les informations aux absents.

2 Présentation des officiels

- Président de la FITA ou son délégué (DT)
- Commission de coordination (DT)
- Président du comité d'organisation (DT)
- Représentants médicaux de la FITA (DT)
- Arbitres de la compétition (Président des arbitres)
- directeurs des tirs (Président des arbitres)
- Jury d'appel (Président des arbitres)

3 Aspects techniques de la compétition (président des arbitres et DT)

- Programme, horaires
- Entraînements (où, quand ?)
- Nombre de qualifiés par catégories et divisions
- Inspection du matériel (où, quand ?)
- Phase qualificative avec information sur l'enregistrement des scores
- éliminatoires,
- finales,
- tir par équipes
- Tenue des archers

4 Aspects logistiques (comité d'organisation)

- Transport (terrain, aéroport)
- Hébergement (hôtels)
- Repas durant l'entraînement officiel, les jours de compétition, quel prix, qui paie ?
- Banquet
- autres services

5 Protocole et cérémonies (comité d'organisation)

6 Aspects médicaux (représentant médical)

7 Eléments techniques (président des arbitres et DT)

- Système de chronométrage
- Résultats
- Procédures pour résoudre les égalités
- Clarification de règles qui ont posé problèmes auparavant
- Changements récents des règles
- Interprétation de certaines règles

8 Clôture de la réunion (DT)

Pour plus de détails, voir le manuel de l'organisateur.

Annexe A. 10 LE PRESIDENT DE LA COMMISSION DES JUGES D'UN TOURNOI

(Championnat ou compétition internationale)

Auparavant, nous n'avions que peu de consignes pour l'arbitre responsable d'un tournoi, laissant en fait chaque arbitre responsable nommé, à réinventer la fonction.

Lors de la conférence de 2004, les juges ont souhaité avoir la description de ce qui est demandé à cette personne, ainsi que ses responsabilités.

Ce qui va suivre n'est pas nécessairement complet.

Dès sa nomination, le Président des Juges doit demander les informations suivantes à la FITA (ou à l'EMAU) :

- noms et adresses (postales et électroniques) de tous les juges nommés
- nom et adresse du directeur des tirs et, éventuellement, de ses adjoints
- nom et adresse de la personne du Comité d'Organisation à contacter
- nom et adresse du Délégué Technique pour avoir toutes les informations qu'il a pu recueillir lors de sa visite
- noms des membres du jury d'appel
- un programme détaillé de la compétition pour connaître ses dates d'arrivée et de départ et de celles des juges
- information sur le transport des juges, leur hébergement en souhaitant que tous bénéficient de chambres individuelles, si possible
- une mise à jour des règlements, s'il y a eu des modifications récentes.

Ainsi, le Président des Juges peut transmettre les informations suivantes aux juges (et remplaçants)

- une lettre d'introduction en y incluant des informations sur les règlements ou procédures qu'il juge nécessaire de rappeler
- la situation géographique de la compétition avec les dates et les lieux d'arrivée
- le programme de la compétition
- l'hébergement et les repas
- tenue vestimentaire demandée pour la compétition
- équipement
- vêtements appropriés en fonction du climat du lieu de la compétition
- date et heure de la première réunion de travail : ainsi chacun, sauf les remplaçants, peut organiser son voyage et sa date d'arrivée et de départ qui sont à communiquer au Chairperson pour organisation du transport.

Après son arrivée et durant la compétition, le Président des Juges sera responsable de ce qui suit (il peut déléguer certaines tâches à son adjoint - qu'il aura désigné lui-même - ou à d'autres membres du groupe) :

- préparer un document à l'intention des juges pour la première réunion avec un programme/horaire détaillé, les horaires de transport, la répartition des tâches
- préparer la réunion des capitaines d'équipes pour tout ce qui concerne le tir, les contrôles, la marque. C'est un grand avantage de préparer un document écrit qui sera transmis à l'avance à tous les capitaines d'équipes.
- avoir une réunion avec les juges à la fin de chaque journée afin de discuter de ce qui s'est passé et de préparer la journée suivante
- coordonner tout ce qui concerne la compétition avec le Comité d'Organisation et le DT
- réunion avec l'équipe de terrain et les marqueurs (s'il y en a) pour discuter de leur travail sur le terrain et clarifier les éventuels problèmes
- fournir à temps aux juges une liste complète des compétiteurs, les résultats, les tableaux de matchs, etc....
- prendre note des discussions les plus importantes lors des réunions des juges
- créer une atmosphère de travail en équipe grâce à des informations claires, positives et des attitudes encourageantes
- surveiller le travail des juges sur le terrain en s'assurant que toutes les procédures et consignes sont suivies consciencieusement
- travailler avec le juge lorsqu'une de ses décisions a précipité une réclamation.

A la fin de la compétition, le Président des Juges doit :

- * préparer un rapport à adresser à la FITA (Comité des Juges) sur les moments les plus importants de la compétition du point de vue de l'arbitrage
- * esquisser l'évaluation des juges et la soumettre au Comité des Juges de la FITA.

Annexe A.11. LE PRESIDENT DE LA COMMISSION DES ARBITRES

Arbitre Responsable d'une compétition nationale

Ce qui suit concerne essentiellement les arbitres qui auront la charge de diriger une compétition nationale. Pour les autres compétitions officielles, on pourra s'en inspirer en adaptant les consignes.

Le Président de la Commission des Arbitres d'une compétition nationale est désigné par le Comité Directeur de la FFTA, sur proposition de la CNA (Commission Nationale des Arbitres).

1. Avant la compétition

Dès que l'arbitre responsable a connaissance de sa nomination, il doit contacter le PCRA de la ligue sur le territoire de laquelle se déroulera la compétition pour lui indiquer :

- le nombre d'arbitres qu'il souhaite avoir à sa disposition
- les dates et horaires auxquelles les arbitres devront être présents (directeur des tirs, entraînement officiel, compétition individuelle, compétition par équipes)

D'autre part, prendre contact avec l'organisateur pour :

- ✓ se tenir à sa disposition pour tout renseignement
- ✓ demander le programme, les horaires définitifs
- ✓ informer de demandes spécifiques (chronomètres, marqueurs, matériel)
- ✓ le greffe (informatique ou manuel)
- ✓ s'informer sur la saisie des scores, l'affichage des résultats
- ✓ les feuilles de marque
- ✓ l'hébergement des autres arbitres
- ✓ les repas sur le terrain de compétition

Désigner tous les membres du Jury d'Appel, y compris le président.

Enfin prendre contact avec le Délégué Technique pour avoir toutes les informations qu'il a pu recueillir lors de sa (ses) visite(s) et pour préparer la réunion des capitaines d'équipes (s'il y en a une de prévue).

3. Le jour de la compétition, avant le début des tirs

Pour les disciplines de parcours, adapter ce qui suit à la spécificité de la compétition. Envoyer les arbitres sur les cibles dont ils auront la responsabilité une 1/2 heure avant le départ des pelotons pour un nouveau contrôle des postes de tirs et des cibles (n° de cible, piquets de tir, blasons de réserve, etc...)

Arrivée des arbitres : au moins 1 heure avant le début des flèches d'entraînement

Réunion des arbitres (avec le directeur des tirs) :

- ✓ donner les consignes pour l'inspection de l'équipement des archers
- ✓ distribuer les tâches à effectuer
- ✓ comment résoudre les incidents de tir, les incidents de matériel (utilisation des 15 ou 30 minutes)
- ✓ informer de la constitution du jury d'appel
- ✓ rappel des dernières nouveautés en matière de règlement et d'interprétation
- ✓ donner l'affectation des cibles ou des postes de tir
- ✓ organisation d'éventuels remplacements des arbitres (toilettes ou autres)
- ✓ information pour le repas de midi
- ✓ être à l'écoute des questions des arbitres et y répondre
- ✓ dernière inspection rapide du terrain (amarrage des buttes de tirs, blasons, drapeaux, etc...)
- ✓ fournir aux arbitres une liste complète des participants
- ✓ s'assurer que chaque arbitre possède son équipement personnel (loupe, chronomètre, cartons jaune et rouge, stylo rouge et noir, etc...)

Avant le début des flèches d'entraînement ou avant le départ des pelotons (disciplines de parcours)

- ✓ annoncer la composition du jury d'appel aux compétiteurs + affichage
- ✓ donner aux compétiteurs toutes les consignes nécessaires
- ✓ rappel aux compétiteurs des dernières nouveautés et/ou interprétations en matière de règlement
- ✓ annoncer les possibilités de service médical
- ✓ se concerter avec le commentateur de la compétition quant au travail de ce dernier
- ✓ se concerter avec le directeur des tirs
- ✓ faire vérifier par les arbitres la tenue vestimentaire

Pendant le tir des flèches d'entraînement ou avant le départ des pelotons (disciplines de parcours)

- ✓ faire vérifier par les arbitres le nombre d'archers par cibles ou par pelotons, trouver une solution si nécessaire
- ✓ faire vérifier les personnes habilitées à se trouver sur le terrain
- ✓ installation des feuilles de marque

Après l'entraînement ou pendant le rassemblement des pelotons (disciplines de parcours)

- ✓ Procéder à l'inspection de l'équipement des compétiteurs.

4. Pendant les tirs

- ✓ être constamment attentif aux problèmes pouvant se poser
- ✓ être vigilant sur la conformité de l'équipement des archers (par exemple la puissance des arcs à poulies)
- ✓ agir en sorte que les arbitres se comportent en "équipe"
- ✓ suivre le travail de l'équipe de terrain
- ✓ superviser l'utilisation de la sonorisation, veiller à que cela ne gêne pas les compétiteurs
- ✓ superviser le travail des arbitres
- ✓ contrôler le déroulement des tirs
- ✓ faire contrôler par les arbitres l'établissement des scores (tricheries possibles)
- ✓ régler les différents qui peuvent survenir
- ✓ décisions qui s'imposent. Ne pas craindre d'interrompre la compétition et de se concerter avec tous les arbitres (et le directeur des tirs) en cas de décision difficile à prendre : en cas de vote, vote à la majorité simple. En cas d'égalité de voix, la voix du président de la commission des arbitres est prépondérante.
- ✓ transmettre au jury d'appel une réclamation qui n'a pas pu être résolue, se tenir à la disposition du jury pour toute information
- ✓ veiller à l'affichage des résultats intermédiaires et finaux

5. A la fin de la compétition

- ✓ si nécessaire, aider le greffe pour les résultats finaux et les classements
- ✓ signaler les records (Monde, Europe, France) et/ou les meilleures performances françaises
- ✓ désigner 1 ou 2 arbitres pour récolter les demandes de FITA STAR, FITA TARGET, ARROW HEAD
- ✓ récupérer les résultats finaux
- ✓ récupérer les demandes de distinctions internationales

6. Après la compétition

- ✓ envoi, dans les 10 jours, au responsable national les demandes de distinctions internationales
- ✓ envoi du rapport d'arbitre et des résultats finaux à la FFTA dans les 6 jours