

II.1 - LE TIR A L'ARC EXTERIEUR

Sommaire

A. Généralités

- [A.1](#) La responsabilité
- [A.2](#) Les dispositions médicales
- [A.3](#) L'entraînement
- [A.4](#) Le règlement concernant la tenue
- [A.5](#) Les catégories
- [A.6](#) Les divisions
- [A.7](#) Les épreuves de Tir à l'arc Extérieur
- [A.8](#) Les Distinctions et Records
- [A.9](#) Les contrôles de dopage hors compétition
- [A.10](#) Les compétiteurs handicapés
- [A.11](#) Lieu du Tir alterné

Règlement spécifique des épreuves fédérales

- [C.1](#) Les Championnats de France individuels
- [C.2](#) Réservé
- [C.3](#) La Filière Sportive par Équipes de Clubs
- [C.4](#) Les Tournois Nationaux Jeune (TNJ)
- [C.5](#) Le Tir Beursault
- [C.6](#) Le Tir au Drapeau

B. Règlement

- [B.1](#) L'aménagement des terrains
- [B.2](#) Les équipements des sites de tir
- [B.3](#) Les équipements des archers
- [B.4](#) Le tir
- [B.5](#) L'ordre de tir et le contrôle de temps de tir
- [B.6](#) L'établissement des scores
- [B.7](#) Le contrôle des tirs et la sécurité
- [B.8](#) Les conséquences du non-respect des règles
- [B.9](#) L'arbitrage
- [B.10](#) Réclamations - Litiges
- [B.11](#) Appel
- [B.12](#) Les annexes
- [Annexe 1](#) :
Tableaux des matchs / Grille de répartition
- [Annexe 2](#) :
Les dispositions des terrains
- [Annexe 3](#) :
Les feuilles de marque
- [Annexe 4](#) :
Les blasons



A. GENERALITES

A.1 LA RESPONSABILITE

La FFTA n'est en aucune manière responsable des dommages résultant des blessures causées à des spectateurs ou à des membres des Associations Membres de la FFTA. De même, elle n'est pas responsable des dommages causés par la perte ou la détérioration des biens, lors de la participation ou de la présence à des championnats, tournois, compétitions ou autres évènements organisés, sponsorisés qu'elle reconnaît.

A.2 LES DISPOSITIONS MEDICALES

Les archers concourant dans toutes les épreuves reconnues, contrôlées, dirigées par la FFTA doivent accepter de se soumettre à des contrôles anti-dopage ou d'autres tests médicaux qui pourraient être demandés par la FFTA. [Voir Chapitre I – Règlements Généraux – Paragraphe D – Dispositions Médicales.](#)

A.3 L'ENTRAINEMENT

A.3.1 : Lors des championnats de tir à l'arc extérieur, l'entraînement peut se dérouler sur le terrain de compétition.

A.3.2 : Lors des championnats de tir à l'arc extérieur, l'**entraînement** aura une **durée minimum de 20 minutes et de 45 minutes maximum** pour toutes les journées de l'épreuve de qualification et la compétition débutera dès que possible.

L'entraînement prend fin avec le retrait des flèches d'entraînement. Les cibles d'entraînement seront placées à la première distance tirée par chaque catégorie.

Pour le tir des phases éliminatoires et finales, les organisateurs peuvent décider de la durée de la période d'entraînement pour tenir compte du programme de chaque journée.

A.3.3 : *Réservé*

A.3.4 : Dans les championnats de tir à l'arc extérieur, on doit mettre à la disposition des tireurs un terrain d'entraînement pendant les jours des épreuves finales, pour que les archers éliminés puissent s'entraîner pour participer au tir par équipes.

A.3.5 : Des cibles, présentées dans la même direction que sur le terrain de compétition, doivent être mises à la disposition des concurrents (et des équipes) pour permettre l'entraînement lors des exemptions ou forfaits. Cela peut être une partie non utilisée du terrain de compétition.

A.3.6 : *Réservé*

A.3.7 : *Réservé*

A.3.8 : Un directeur des tirs doit être en charge du terrain d'entraînement officiel à tout moment : il signale, par des signaux sonores l'arrêt des tirs, pour permettre aux archers de reprendre leurs flèches, ainsi que la reprise des tirs.

A.3.9 : Au signal sonore du directeur des tirs, tous les archers doivent aller chercher leurs flèches. Aucun archer ne peut tirer pendant ce temps. Les archers enfreignant ce règlement peuvent être exclus de la séance d'entraînement.

A.3.10 : Tous les changements concernant la distance des cibles doivent se faire avec l'autorisation du directeur des tirs. Il peut demander à des archers qui s'entraînent de l'aider à déplacer les cibles, si nécessaire.

Note : Les archers ne perdront pas de points pour des flèches tirées hors temps lors de l'entraînement officiel. Ils seront avertis et en cas de récurrence, le Directeur des tirs et/ou le Président des arbitres pourra leur interdire la poursuite de l'entraînement.

Cependant, une flèche tirée après que le directeur des tirs ait officiellement arrêté la session d'entraînement (après le retrait des flèches d'entraînement, ou pendant les pauses entre les distances ou

les épreuves, sera considérée comme faisant partie de la volée marquante suivante et vaudra au compétiteur de perdre la valeur de la flèche marquant le plus haut score de cette volée.

A.3.11 LES CHAMPIONNATS

A.3.11.1 : Les championnats de tir à l'arc extérieur consistent en :

- Pour la division arc classique, une épreuve de qualification à 70 m ou à la distance adaptée à la catégorie (2x36 flèches) suivie d'une épreuve en duels (épreuve olympique).
- Pour la division arc à poulies, une épreuve de qualification à 50 m (2x36 flèches) suivie d'une épreuve en duels arc à poulies.

Le programme dépendra du nombre de compétiteurs, par divisions et catégories, et de l'espace disponible.

A.3.11.1.1 : Si le nombre d'archers inscrits est inférieur à celui qui est requis pour chaque épreuve éliminatoire, les exemptions sont autorisées.

A.3.11.2 : Les compétitions de tir à l'arc peuvent se tirer de nuit, à condition que les organisateurs soient en mesure de fournir un éclairage adéquat et que l'entraînement puisse se dérouler dans les mêmes conditions.

A.3.11.3 : Le Délégué Technique, en accord avec le Président de la Commission technique, peuvent ajuster le programme selon les demandes du réalisateur TV. Cet ajustement doit se faire en coopération avec les organisateurs, mais doit tenir compte, en priorité, de l'intérêt des compétiteurs qui doivent être informés du changement le plus rapidement possible.

A.4 LE REGLEMENT CONCERNANT LA TENUE

A.4.1 :

Cf. [Article C.12.1](#) des Règlements Généraux

A.4.2 : Pendant la compétition :

- Les femmes doivent porter des robes, des jupes, des jupes-culottes, des shorts (ceux-ci ne peuvent pas être plus courts que la position du bout des doigts lorsque l'athlète a les bras et les doigts tendus le long du corps) ou des pantalons non serrés et des chemisiers ou des hauts (qui devront couvrir le devant et le dos du corps), correctement ajustés sur chaque épaule et couvrant le ventre en pleine allonge.
- Les hommes doivent porter des pantalons (qui descendent jusqu'en dessous des chevilles) ou des shorts (ceux-ci ne peuvent pas être plus courts que la position du bout des doigts lorsque l'athlète a les bras et les doigts tendus le long du corps) et des chemises à manche longues ou courtes couvrant le ventre en pleine allonge.
- Aucun jean ou pantalons trop grands, trop larges (Baggy) ne sont autorisés.
- Pendant la compétition de matchs par équipes, les chemises/chemisiers, les pantalons/shorts, jupes, doivent être de la même couleur et du même style.
- Si les conditions météorologiques le demandent, des habits de protection tels que pullovers, survêtement, hauts de sport en lycra, habits contre la pluie, etc, peuvent être portés avec l'aval du Délégué Technique ou, en son absence, du Président de la Commission des Juges.
- Les casquettes/chapeaux ne sont pas obligatoires, mais si les athlètes en portent, ils doivent être du même design et style pour l'ensemble de l'équipe. Ils peuvent avoir des patches au nom d'un sponsor en conformité avec les règles d'éligibilité.

A.4.3 : Pendant les épreuves de tir à l'arc extérieur, les archers et les entraîneurs doivent porter des chaussures de sport. Les chaussures de sport peuvent être de style différent mais doivent couvrir le pied entièrement.

A.4.4 : Cf. [C. 12.1 § Dossard](#)

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

A.4.6 : Aucune publicité ne peut apparaître sur les vêtements des compétiteurs et des officiels, si ce n'est ce qui est prévu dans les règles d'éligibilité. Cf [E.2 des Règlements Généraux](#)

A.5 LES CATEGORIES

A.5.1 : Cf. [C.5.1.3 des Règlements Généraux § 3. Catégories reconnues](#)

A.5.2 : *Réservé*

A.5.3 : *Réservé*

A.5.4 : *Réservé*

A.5.5 : *Réservé*

A.5.6 : *Réservé*

A.5.7 : *Réservé*

A.6 LES DIVISIONS

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

A.6.2 : Pour le Tir à l'Arc Extérieur :

- division Arc Classique (recurve) avec l'équipement défini dans [l'article B.3.1](#) ;
- division Arc Nu (Barebow) avec l'équipement défini dans [l'article B.3.2](#) et dans [l'article II.3.B.3.](#)
- division Arc à Poulies (compound) avec l'équipement défini dans [l'article B.3.3.](#)

A.7 LES EPREUVES DE TIR A L'ARC EXTERIEUR

A.7.1 : On peut tirer les épreuves de tir à l'Arc Extérieur dans les divisions "arcs classique" et "arcs à poulies". La division "Arcs Nus" est uniquement pratiquée en Tir à l'Arc Extérieur Distances Nationales.

Il y a 2 catégories d'épreuves :

- **les concours sélectifs** avec les distances et les catégories d'âge du tableau ci-dessous, avec ou sans duels ;
- **les Championnats de France Elite et Championnats de France, de régions (duels obligatoires) et de Départements** (duels souhaités), avec les distances et les catégories d'âge du tableau ci-dessous. Les duels ne se font que si le nombre d'archers est égal ou supérieur à 4.

Tableau n°1	Tir à l'Arc Extérieur Distances internationales et Olympique			
	Arc Classique		Arc à Poulies	
	Distances	Blasons	Distances	Blasons
Catégories				
Poussins(U11) (1)	20 m	80 cm (1-X)		
Benjamins(U13)	30 m	80 cm (1-X)		
Minimes(U15)	40 m	80 cm (1-X)		
Cadets(U18)	60 m	122 cm	50 m	80 cm (5-X)
Juniors(U21)	70 m	122 cm	50 m	80 cm (5-X)
Seniors 1 ⁽²⁾	70 m	122 cm	50 m	80 cm (5-X)
Seniors 2	70 m	122 cm	50 m	80 cm (5-X)
Seniors 3	60 m	122 cm	50 m	80 cm (5-X)

(1) jusqu'au niveau régional (hauteur du centre du blason à 1,10m)

(2) regroupe les cadets(U18), Juniors(U21), S1, S2, S3 ayant tiré à la distance de la catégorie S1 pour le championnat de France Elite de Tir à l'Arc Extérieur

Tableau n°2 :	Tir à l'Arc Extérieur Distances Nationales					
	Arc Classique		Arc Nu ⁽³⁾		Arc à Poulies	
	Distances	Blasons	Distances	Blasons	Distances	Blasons
Catégories						
Benjamins(U13) ⁽³⁾	20 m	80 cm (1-X)				
Minimes(U15) ⁽³⁾	30 m	80 cm (1-X)				
Cadets(U18) ⁽³⁾	50 m	122 cm	30 m	80 cm	50 m	122 cm
Juniors(U21) ⁽³⁾	50 m	122 cm			50 m	122 cm
Seniors 1	50 m	122 cm			50 m	122 cm
Seniors 2	50 m	122 cm			50 m	122 cm
Seniors 3	50 m	122 cm	50 m	122 cm	50 m	122 cm

(3) jusqu'au niveau régional

A.7.2 : L'épreuve 1440 de tir à l'arc extérieur consiste à tirer 36 flèches à chacune des distances suivantes et dans cet ordre :

- 70, 60, 50 et 30m pour les Seniors 1 et 2 femmes, les Juniors(U21) femmes, les Cadets(U18) hommes et les Seniors 3 hommes ;
- 90, 70, 50 et 30m pour les Seniors 1 et 2 hommes, les Juniors(U21) hommes ;
- 60, 50, 40 et 30m pour les cadettes(U18) et les Seniors 3 dames.

ou dans un ordre inverse (de la plus courte à la plus longue)

Le blason de 122cm sera utilisé aux distances de 90, 70 et 60m (et 50m pour les cadettes(U18) et les Seniors 3 dames). Le blason de 80cm sera utilisé aux distances de 50 (autre que pour les cadettes(U18) et les Seniors 3 dames), 40 et 30m. Le blason multi faces de 80cm (en triangle ou horizontal) peut être utilisé à la distance de 50m, 40m et 30 m.

L'épreuve 1440 peut se tirer en une journée ou en deux jours consécutifs et dans ce cas, les deux plus longues distances se tirent le premier jour et les deux plus courtes le deuxième ou inversement.

L'épreuve 1440 et l'épreuve 1440 par équipe peuvent être organisées sans possibilité d'apparition dans aucun classement national. Il n'y a donc pas de possibilités de sélection pour une compétition de niveau national (championnats de France)

A.7.3 : *Réserve*

A.7.4 : L'épreuve de qualification du tir à l'arc Extérieur (discipline internationale) pour les arcs classiques consiste à tirer 72 flèches (2x36 flèches) à la distance et sur la taille de blasons adaptés à chaque catégorie cf. [A.7.1 Tableau n°1](#). Elle peut être suivie de phases éliminatoires et finales. Les matchs se tirent à la même distance et sur la même taille de blasons que les qualifications de la catégorie concernée.

A.7.4.1 : Les épreuves éliminatoires et finales, arcs classiques, consistent en :

L'épreuve éliminatoire dans laquelle les 104 meilleurs athlètes (maximum) sont positionnés en fonction de leurs résultats lors de l'épreuve de qualification (voir tableau des duels). Ils tirent une série de duels par groupes. Chaque duel se tire au meilleur des 5 sets de 3 flèches.

***Note** : Lors des phases éliminatoires des compétitions avec phases finales des compétitions sélectives pour le Championnat de France et lors du Championnat de France : on garde au maximum les 56 meilleures dames et les 56 meilleurs hommes (les exemptions sont possibles).*

Dans l'épreuve finale, les 8 meilleurs archers, issus de l'épreuve éliminatoire, tirent des duels-individuels. Chaque duel se tire au meilleur des 5 sets de 3 flèches et ceci jusqu'à la finale pour l'Or. Lors du championnat de France, les duels sont tirés l'un après l'autre à partir des matchs pour l'obtention des médailles (finale pour le Bronze et finale pour l'Or). Les compétiteurs alterneront des tirs d'une flèche.

Le nombre d'équipes qualifiées pour l'épreuve éliminatoire dépend du championnat (se référer aux chapitres correspondants). Dans tous les cas, les équipes de 3 archers qualifiées sont positionnées selon leurs résultats des épreuves de qualification et tirent simultanément une série de duels. Chaque duel se tire au meilleur des 4 sets de 6 flèches (2 flèches par archer), 2 minutes par volée, à la distance et sur la taille de blasons adaptées à la catégorie concernée.

Dans l'épreuve finale par équipes, les 4 meilleures équipes, issues de l'épreuve éliminatoire, tirent des duels. Chaque duel se tire au meilleur des 4 sets de 6 flèches (2 flèches par archer), 2 minutes par volée, à la même distance et sur la même taille de blasons que l'épreuve éliminatoire et ceci jusqu'à la finale pour l'Or. Lors de certains championnats (voir règlement spécifique), les équipes alterneront le tir des séquences de 3 flèches. Pour les autres épreuves, le tir alterné n'est pas obligatoire. La période de tir débute et se termine lorsque le compétiteur franchit la ligne de 1 m.

Le nombre d'équipes mixte qualifiées pour l'épreuve éliminatoire dépend du championnat (se référer aux chapitres correspondants). **Les équipes participantes à cette épreuve par équipe mixte** sont composées des 2 meilleurs athlètes (1 Dame et 1 Homme) du même club et sont positionnées en fonction de leurs résultats lors de l'épreuve de qualification (voir tableau des duels). Ils tirent une série de duels, chaque duel se tire au meilleur des 4 sets de 4 flèches (2 flèches par athlète), 80 secondes par set.

Le format de compétition peut être modifié pour s'adapter à des stades ou emplacements particuliers très attractifs pour le tir à l'arc.

A.7.5 : L'épreuve de qualification du tir à l'arc Extérieur (discipline internationale) pour les arcs à poulies consiste à tirer 72 flèches (2x36 flèches) à la distance de 50m sur blasons de 80cm réduits à six zones. Elle peut être suivie de l'épreuve éliminatoire et finale en duels arcs à poulies. Les matchs de l'épreuve éliminatoire et finale arcs à poulies se tirent à 50m sur blasons de 80cm réduits à 6 zones

A.7.5.1 : Les épreuves éliminatoires et finales d'arc à poulies consistent en :

- * **L'épreuve éliminatoire**, dans laquelle les 104 meilleurs athlètes (maximum) sont positionnés en fonction de leurs résultats lors de l'épreuve de qualification à 50m (voir tableau des duels). Ils tirent simultanément une série de duels, chaque duel se tire en 5 volées de 3 flèches (score cumulé des points et non pas en sets).

***Note** : Lors des phases éliminatoires des compétitions avec phases finales des compétitions sélectives pour le Championnat de France et lors du Championnat de France : on garde au maximum les 32 meilleures dames et les 56 meilleurs hommes (les exemptions sont possibles).*

- * **Dans l'épreuve des Finales**, les 8 meilleurs archers issus de l'épreuve éliminatoire tirent des duels individuels. Chaque duel se tire en 5 volées de 3 flèches (score cumulé), et ceci jusqu'à la finale pour l'or. Lors du championnat de France, les duels sont tirés l'un après l'autre à partir des matches pour l'obtention des médailles (finale pour le Bronze et finale pour l'Or). Les compétiteurs alterneront des tirs d'une flèche.
- * **Le nombre d'équipes qualifiées pour l'épreuve éliminatoire** dépend du championnat (se référer aux chapitres correspondant). Dans tous les cas, les équipes de 3 archers qualifiées sont, positionnées selon leurs résultats après l'épreuve de qualification et tirent simultanément une série de duels. Chaque duel se tire en 4 volées de 6 flèches (2 flèches par archer) au score cumulé, 2 minutes par volée.
- * **Dans l'épreuve finale par équipes**, les 4 meilleures équipes, issues de l'épreuve éliminatoire, tirent des duels. Chaque duel se tire en 4 volées de 6 flèches (2 flèches par archer) au score cumulé, 2 minutes par volée et ceci jusqu'à la finale pour l'Or. Lors de certains championnats (voir règlement spécifique), les équipes alterneront le tir des séquences de 3 flèches. Pour les autres épreuves, le tir alterné n'est pas obligatoire. La période de tir débute et se termine lorsque le compétiteur franchit la ligne de 1 m.
- * **Le nombre d'équipes mixte qualifiées pour l'épreuve éliminatoire** dépend du championnat (se référer aux chapitres correspondant). **Les équipes participantes à cette épreuve par équipe mixte** sont composées des 2 meilleurs archers (1 Dame et 1 Homme) du même club et sont positionnées en fonction de leurs résultats lors de l'épreuve de qualification (voir tableau des duels). Ils tirent une série de duels, chaque duel consiste en 4 volées de 4 flèches (2 flèches par athlètes) au score cumulé, 80 secondes par volée.

Le format de compétition peut être modifié pour s'adapter à des stades ou emplacements particuliers très attractifs pour le tir à l'arc.

A.7.6 : Constitution des équipes arcs classiques et arcs à poulies

Pour les épreuves éliminatoires et finales par équipes, les équipes sont composées des trois (3) meilleurs athlètes (deux (2) pour les équipes mixtes) après l'épreuve de qualification à moins que le Capitaine de l'équipe informe le Directeur des tirs ou le président de la Commission des arbitres du remplacement d'un athlète par un autre ayant lui aussi tiré l'épreuve de qualification et ce, par écrit et au moins une heure avant le début de l'épreuve. Une infraction à ce règlement entraînera la disqualification de l'équipe. Les médailles ne sont attribuées qu'aux archers ayant tiré l'épreuve par équipe et non à ceux ayant tiré l'épreuve de qualification.

A.7.7 : Réservé

A.7.8 : Réservé

A.7.9 : Réservé

[A.8](#) LES DISTINCTIONS ET RECORDS cf. [Article C.7 des règlements Généraux](#)

A.8.1 : Réservé

A.8.2 : Réservé

A.8.3 : Réservé

A.8.4 : Réservé

A.8.5 LES DISTINCTIONS DE LA WORLD ARCHERY

A.8.5.1 : Pour l'octroi de distinctions de la World Archery et pour l'enregistrement des records du monde, la World Archery peut reconnaître un certain nombre de tournois organisés par les Associations Membres, comme spécifié au [paragraphe A.8.6](#).



A.8.5.2: Les distinctions sont octroyées lorsque l'archer établit, pour la première fois, un score donnant droit à une distinction lors de l'épreuve concernée.

Les diverses distinctions sont définies et attribuées selon les tableaux ci-après.

A.8.5.3: Une seule récompense peut être demandée pour chaque score.

A.8.5.3.1: Dans la discipline du Tir à l'Arc Extérieur, les étoiles WA en relation avec les scores obtenus lors d'une épreuve 1440, comme suit :

A.8.5.3.2: Pour la division "arc classique", les étoiles sur un fond en forme de bouclier :

ETOILE WA - ARCS CLASSIQUE						
Etoile		Fond Noir	Fond Bleu	Fond Rouge	Fond or	Fond violet
H et D	1000	1100	1200	1300	1350	1400

A.8.5.3.3: Pour la division "arc à poulies", les étoiles sur un fond circulaire :

ETOILE WA - ARCS A POULIES						
Etoile		Fond Noir	Fond Bleu	Fond Rouge	Fond or	Fond violet
H et D	1000	1100	1200	1300	1350	1400

A.8.5.3.4: Etoile d'argent pour les Cadets(U18) (voir A.5.3) et les Seniors 3 : arcs classiques et arcs à poulies

ETOILES D'ARGENT Arc classique et arc à poulies						
Hommes et Femmes	Etoile	Etoile sur fond Noir	Etoile sur fond Bleu	Etoile sur fond Rouge	Etoile sur fond Or	Etoile sur fond Pourpre
	1000	1100	1200	1300	1350	1400

A.8.5.4.2: Dans la discipline du Tir à l'Arc Extérieur, les distinctions WA TARGET, épinglettes sur un arrière fond rond en couleur, pour les scores indiqués dans le tableau ci-dessous et pour les épreuves suivantes:-

- épreuve à 70m (72 flèches) ; arcs classiques seulement
- épreuve arcs à poulies à 50m (72 flèches); arcs à poulies seulement

Tableau relatif au tir extérieur

WA TARGET Hommes et Dames Arcs classiques et arcs à poulies						
Cible	Sur Blanc	Sur Noir	Sur Bleu	Sur Rouge	Sur Or	Sur Pourpre
Arc classique 2x70m	500	550	600	650	675	700
Arcs à Poulies 2x50m	500	550	600	650	675	700

A.8.5.4.3: Pour la division arc classique les Target Argent pour les catégories Cadets(U18) (voir A.5.3) et Seniors 3

- Épreuve à 60m (72 flèches) ;

TARGET ARGENT Arc classique						
Target	Sur Blanc	Sur Noir	Sur Bleu	Sur Rouge	Sur Or	Sur Pourpre
Epreuve 2x60m	500	550	600	650	675	700

A.8.6 LES COMPETITIONS POUR L'OBTENTION D'UNE DISTINCTION WA

A.8.6.1: On peut obtenir une Etoile WA dans une simple Épreuve 1440, dans chaque épreuve d'une double Épreuve 1440, lors de l'épreuve de qualification de l'épreuve olympique lorsque ces épreuves sont organisées en conformité avec les règles de la World Archery.

A.8.6.2: Réservé

A.8.6.3: La distinction WA TARGET peut être gagnée pour les scores indiqués dans [l'article A.8.5.4.2](#), pour une des épreuves mentionnées dans cet article.

A.8.6.4: Les distinctions définies dans le paragraphe [A.8.5](#) peuvent être gagnées lors de tournois organisés par des Associations Membres et pour lesquels elles ont payé des cotisations établies par le Conseil de la World Archery et dont le montant maximum est fixé par le Congrès de la World Archery.

A.9 LES CONTROLES DE DOPAGE HORS COMPETITION cf. [Article D.4 des Règlements Généraux](#)

A.9.1 : Des contrôles de dopage, hors compétition, sont réalisés sans préavis durant la période d'entraînement de l'athlète.

A.9.2 : Des contrôles de dopage hors compétition peuvent être demandés par le Comité Médical de la WA pour les concurrents d'une Association Membre quelconque de la WA

A.9.3 : Les contrôles de dopage hors compétition sont organisés et conduits conformément aux dispositions énoncées dans le code antidopage du mouvement olympique.

A.9.4 : Les contrôles de dopage hors compétition ne porteront que sur la présence ou non de stéroïdes anabolisants, d'hormones peptides en relation avec des agents composés et masquant, tels que la probénécide et les diurétiques.

A.9.5 : Le refus de se soumettre à un contrôle de dopage autorisé hors compétition donne lieu aux mêmes conséquences disciplinaires qu'un résultat positif à l'analyse des stéroïdes anabolisants.

A.10 LES COMPETITEURS HANDICAPES

Voir [Cf. I Les Règlements Généraux – Article C.2.](#)

A.11 LIEU DU TIR ALTERNE**A.11.1 : RESERVE****A.11.2 : POUR LES COMPETITIONS OÙ LA TELEVISION EST PRESENTE**

- les parasols ou autre(s) structure(s) fournissant de l'ombre ne seront pas autorisés sur le terrain de compétition ;
- les archers et les entraîneurs ne disposeront pas de chaises sur le terrain de compétition ;
- les archers ne passent que 15 à 22 minutes sur le terrain pour le tir individuel, 22 minutes pour le tir par équipes ;
- les sacs et les caisses d'arc ne sont pas autorisés sur le terrain de tir, le petit matériel pouvant être porté dans les poches ou par l'entraîneur dans un sac de ceinture ;
- Des bouteilles d'eau froide seront disponibles sur le terrain de tir et dans la zone d'attente des archers dans le stade ;
- pas d'appareils de photo et de caméras personnelles autorisés sur le terrain de tir ;
- pas de téléphone cellulaire autorisé sur le terrain de tir ;
- un seul coach (entraîneur) n'est autorisé par archer ou équipe sur le terrain de tir.

A.11.3 : Pour les Championnats de France, les télescopes sont autorisés, mais leur hauteur doit être ajustée de telle façon à ce que le haut du télescope ne dépasse pas les épaules de l'archer : si le télescope est plus haut, il masque le visage de l'archer pour les images télévisées.

B. LE REGLEMENT

B.1 L'AMENAGEMENT DES TERRAINS

Les détails concernant l'organisation des championnats figurent dans le cahier des charges pour l'organisation du championnat concerné.

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

B.1.2 : Une ligne d'attente devra être tracée à 5m au moins de la ligne de tir. Une ligne pour les médias sera tracée un mètre devant la ligne d'attente.

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

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

B.1.5 : *Réservé*

B.1.6 *Réservé*

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

B.1.7 : Tous les concurrents doivent être placés sur une seule ligne.

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

B.1.9 : Un point de la ligne de tir, directement opposé à chaque cible, sera marqué du n° correspondant à cette cible et placé entre 1 et 2 m devant la ligne de tir. Si 2 archers, ou plus, tirent en même temps sur la même cible, les positions de tir seront marquées sur la ligne de tir et un minimum d'espace de 80 cm par archer sera garanti. En cas de participation d'archers en fauteuil roulant, leur besoin d'espace sera de 1,25 m.

Interprétation de la World Archery:

Marquage des positions de tir :

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

La ligne de tir ne doit pas être couverte, ni pour protéger les compétiteurs du soleil, ni pour les protéger de la pluie.

B.1.10 : Des lignes formant des angles droits avec la ligne de tir, allant de cette ligne de tir à la ligne formée par les cibles, seront tracées, formant des couloirs de tir. Chaque couloir peut contenir de 1 à 4 buttes de tir.

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

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



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

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

B.1.13 : Lors des épreuves éliminatoires et finales, chaque catégorie en lice tirera sur des cibles contigües.

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

B.1.15 : Pour les épreuves éliminatoires et finales par équipes, une ligne sera tracée nettement à 1 m en arrière de la ligne de tir. Cette ligne n'aura pas moins de 3 cm de large.

B.1.16 : Pour les épreuves éliminatoires et finales par équipes, des emplacements pour les athlètes seront aménagés derrière la ligne de 1 m, mettant à disposition assez de place pour 3 athlètes et leur équipement, ainsi qu'une case aménagée pour les entraîneurs derrière la zone des athlètes. S'il y a suffisamment de place, un emplacement sera également aménagé pour le Juge entre les deux équipes (Cf. [Annexe 2](#)).

B.2 LES EQUIPEMENTS DES SITES DE TIR

B.2.1 LES BLASONS

Il y a 3 types de blasons pour le Tir à l'Arc Extérieur :

- 122 cm de diamètre ;
- 80 cm de diamètre [1 - X] ;
- 80 cm blasons réduits aux zones de scores de 5 à 10 (6 zones - 5 - X)

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

B.2.1.1 DESCRIPTION

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

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

Ces lignes de division, et toutes les lignes de division qui pourraient être utilisées entre les couleurs, doivent se trouver entièrement à l'intérieur de la zone de score la plus élevée.

La ligne marquant la partie extérieure de la zone blanche doit se trouver entièrement dans la zone de score. La largeur de ces petites lignes de division, ainsi que la ligne extérieure, ne dépasseront pas 2mm pour les blasons de 122 et 80 cm. Le centre de la cible est appelé "pinhole" et doit être indiqué par une petite croix (+) dont les traits ne peuvent pas excéder 1 mm de largeur et 4 mm de longueur. Un "10 intérieur" (marqué X sur les feuilles de marque) de 6,1 cm de diamètre sera tracé sur les blasons de 122 cm et un "10 intérieur" de 4 cm de diamètre sera tracé sur les blasons de 80 cm de diamètre. Le "10 intérieur" (X) sera utilisé pour départager les égalités de score pour le classement.

- Des blasons de 80 cm à 6 anneaux peuvent être utilisés aux distances de 50, 40 et 30 m. Les anneaux doivent avoir la même dimension que sur les blasons World Archery de 80 cm, mais les zones marquantes de 1 à 4 ont été supprimées. Le score le plus bas est le 5 bleu clair.

B.2.1.2: Valeurs des scores et spécifications des couleurs :

Valeur des scores	Couleurs	Echelle Pantone
10	Jaune	107 U
9	Jaune	107 U
8	Rouge	032 U
7	Rouge	032 U
6	Bleu clair	306 U
5	Bleu clair	306 U
4	Noir	Process Black
3	Noir	Process Black
2	Blanc	
1	Blanc	

B.2.1.3: Tolérance dans les mesures : les variations permises dans les mesures des 10 zones doivent être mesurées sur le diamètre de chaque cercle entourant chaque zone. La tolérance dans ces mesures ne peut dépasser + ou - 1 mm, pour les zones 10, 9, 8 et + ou - 2mm pour les autres zones, mesurées du centre vers la périphérie.

Zone	Diamètre des blasons et des zones de score en cm		Zone	Diamètre des blasons et des zones de score en cm		Tolérance mm
	122	80		60	40	
			Salle(Tir à 18m)			
10X	6,1	4	10 poulies	3	2	1
10	12,2	8	10 classiques	6	4	1
9	24,4	16	9	12	8	1
8	36,6	24	8	18	12	1
7	48,8	32	7	24	16	2
6	61	40	6	30	20	2
5	73,2	48	5	36	24	2
4	85,4	56	4	42	28	2
3	97,6	64	3	48	32	2
2	109,8	72	2	54	36	2
1	122	80	1	60	40	2

B.2.1.4: [Cf. II.1 - Tableaux n°1 et n°2 du § A.7.1](#)

B.2.1.4.1: Le centre du jaune devra être à 1,30 m du sol en estimant de manière uniforme le niveau. La tolérance dans la mesure est de + ou - 5 cm. Pour la catégorie Poussin(U11), le centre du jaune devra être à 1,10 m du sol.

B.2.1.4.2: Lorsque des blasons multifaces à disposition triangulaires (6 anneaux) sont utilisés à 50, 40 et 30 m, ou pour les blasons de 4 cibles, la distance maximale au-dessus du sol du centre de la (des) cible(s) la (les) plus haute(s) sera de 172 cm et la distance minimale au-dessus du sol du centre des cibles les plus basses sera de 90 cm. La distance minimale entre les zones de marque de deux cibles à la même hauteur sera de 2 cm.

Le respect de ce règlement est préconisé (voir [article B.2.1.4.2](#) ainsi que [l'annexe 4](#) pour la position des blasons). Cependant, au cas où un organisateur ne posséderait que des buttes de tir rondes, ce type de ciblerie est accepté. De ce fait, le positionnement des 3 blasons (rythme A-B-C) ou des 4 blasons (rythme AB/CD) doit respecter les dispositions indiquées en [annexe 4](#)

B.2.1.4.3: Disposition des blasons pour les duels en arcs à poulies :

Les blasons de 80cm à 6 zones (5 - X) seront disposés sur les buttes de tir de la manière suivante :

- * **Pour les Épreuves Éliminatoires** (sans tir alterné) : 1 blason sera placé horizontalement à gauche du centre (l'athlète de gauche devra y tirer 3 flèches) et 1 blason sera placé à droite du centre (l'athlète de droite devra y tirer 3 flèches).
- * **Pour les Finales** (tir alterné), 1 blason sera placé sur chaque cible.
- * **Pour les Équipes ou Équipes Mixtes**, chaque équipe aura une cible avec 2 blasons placés horizontalement sur la même cible, 1 blason pour 3 flèches (Équipe) ou 2 flèches (Équipe Mixte). Les athlètes d'une équipe peuvent choisir sur quel blason tirer, pour autant que chaque blason ait 3 flèches (Équipe) ou 2 flèches (Équipe Mixte).

B.2.1.4.4: Réservé

B.2.1.5: Matériaux des blasons : les blasons seront en papier ou tout autre matériau adéquat. Tous les blasons, utilisés pour la même classe de compétition, seront confectionnés dans le même matériau et de couleurs identiques.

B.2.2 LES BUTTES DE TIR

La dimension d'une cible (butte de tir), qu'elle soit ronde ou carrée, ne doit pas être inférieure à 124cm, dans tous les sens, de manière à ce que, si une flèche venait à manquer de justesse la zone de score la plus basse, la flèche puisse se planter toujours dans la cible.

B.2.2.1: Les buttes de tir doivent être solidement fixées au sol, de manière à ne pas être renversées par le vent. Toute partie de la cible, ou de son support, qui pourrait endommager une flèche, doit être protégée. Une attention particulière doit être portée lors de l'utilisation de blasons multiples, afin qu'une flèche qui traverse ne soit pas endommagée par le support (chevalet).

B.2.2.2: Les buttes de tir doivent être numérotées. Les n° auront 30cm de hauteur. Ils seront noirs sur fond jaune et jaunes sur fond noir alternativement (par exemple : n°1, noir sur fond jaune, n°2 jaune sur fond noir, etc...). Les n° de cible doivent être placés à la verticale de l'or, au-dessus ou en dessous de chaque cible, en dégageant bien le blason.

B.2.3 LES MOYENS DE CONTROLE DE TEMPS

B.2.3.1 SONORES ET VISUELS

Le directeur des tirs contrôle le tir :

- le début et la fin de chaque période de tir avec un sifflet ou tout autre appareil émettant un signal sonore ;
- chaque temps limite avec des horloges digitales, des feux, des drapeaux, des panneaux et/ou tout autre moyen simple visuel en complément des signaux sonores ;

B.2.3.2: Dans le cas où il y aurait une légère discordance entre le signal sonore et le signal visuel, le signal sonore prévaut.

B.2.3.3: Les équipements suivants peuvent être utilisés :

- **Les feux**

Ils seront verticaux, rouge, jaune et vert, dans cet ordre avec le rouge au-dessus. Ils doivent être synchronisés et à aucun moment, il ne pourra y avoir deux couleurs allumées en même temps. Lors des compétitions nationales de la FFTA, les feux doivent être reliés au système sonore de manière à ce que, au premier son émis par l'équipement sonore, les feux deviennent rouges et que le chronomètre digital marque 0.

- **Les chronomètres digitaux**

Quand le temps de tir est contrôlé par des chronomètres digitaux, les chiffres doivent avoir au moins 20 cm de haut et doivent pouvoir être lus clairement à 100 m de distance.

Ils doivent pouvoir être arrêtés et remis à 0 à tout moment. Le chronomètre doit fonctionner selon le principe du décompte. Tous les autres paramètres (position, nombre, etc..) seront les mêmes que pour les feux.

Quand des chronomètres digitaux sont utilisés, les feux ne sont pas obligatoires.

Quand les deux systèmes sont utilisés, ils doivent être synchronisés. S'il y a une divergence entre les deux, les chronomètres digitaux ont la priorité.

- **Les indicateurs d'ordre de tir lors des matchs**

Lors du tir alterné lors des matchs, pour chaque archer, il y aura des lumières vertes / rouges séparées, des chronomètres séparés ou d'autres signaux visuels utiles pour indiquer quel archer doit tirer.

- **L'équipement d'urgence**

Quand le temps de tir est contrôlé électriquement, des panneaux, drapeaux ou un autre moyen manuel simple doivent être disponibles, sur le terrain, en cas de défaillance de l'équipement électrique. Des feux et/ou des chronomètres digitaux, ainsi que du matériel de secours, sont absolument indispensables lors des compétitions nationales de la FFTA

Quand le contrôle du temps de tir se fait manuellement avec des panneaux, ces panneaux ne doivent pas avoir moins de 120 x 80cm. Ils doivent être construits solidement pour résister au vent et doivent pouvoir être tournés facilement pour en montrer l'autre côté. Une des faces de ces panneaux doit être verte. L'autre face doit être entièrement jaune.

Note : pendant le tir, la face entièrement verte sera montrée aux archers et quand il restera 30 secondes de tir, la face jaune sera montrée aux archers

Les deux panneaux doivent être placés des deux côtés du terrain, de manière à ce que tous les athlètes puissent voir en même temps la même face du panneau.

B.2.4 ÉQUIPEMENTS DIVERS

Les équipements suivants sont obligatoires pendant les compétitions nationales de la FFTA. Ils sont recommandés en fonction de l'importance des autres tournois :

B.2.4.1 : **Les numéros d'enregistrement** (dossards) portés par tous les concurrents.

B.2.4.2 : **Un dispositif indiquant l'ordre de tir** (ABC, CAB, BCA ou AB/CD, CD/AB, si tous les concurrents ne tirent pas tous en même temps). Les lettres doivent être assez grandes pour être lues par tous les concurrents de leur position de tir. Deux ou plus de ces dispositifs peuvent être nécessaires.

B.2.4.3 : **Un grand tableau d'affichage** pour afficher les résultats partiels après chaque volée, pour au moins les huit meilleurs archers de chaque catégorie, ainsi que les scores limites de qualification ou un affichage informatique (défilement du classement sur écran ou accès à un site internet dédié)

B.2.4.4 : **Un autre panneau pour marquer les résultats partiels** de chaque concurrent après chaque série peut être ajouté en supplément du grand tableau d'affichage.

B.2.4.5: *Réservé*

B.2.4.6 : **Un afficheur de scores** de trois ou quatre chiffres sera placé au-dessous de chaque cible lors des épreuves éliminatoires. Les chiffres (4 pour les équipes) n'auront pas moins de 25cm de haut. Ce système rendra la mise à jour du tableau d'affichage facultatif.

B.2.4.7 : **Un afficheur de scores** par compétiteur (équipe) sera placé à chaque cible lors des épreuves finales. Ce tableau doit comporter des chiffres pour marquer les scores des 3 flèches individuelles et 3 chiffres pour marquer le total ou le nombre de sets de chaque duel. Il doit aussi y avoir de la place pour inscrire le nom de l'archer et de son pays (club) ou le nom du pays (club) pour le tir par équipes.

B.2.4.8: On installera **des abris** près des cibles lors des épreuves finales. Ils seront utilisés par les arbitres, les marqueurs et les agents des archers.

B.2.4.9: *Réservé*



B.2.4.10: Des fanions, en tissu léger et de couleur facilement visible (ex : jaune), servant **d'indicateurs de direction du vent** doivent être installés au-dessus de chaque centre de la cible, 40 cm au-dessus du point le plus haut de la cible ou du n° de cible. Pour chaque cible, les dimensions des fanions doivent être de 30 cm maximum et de 25 cm minimum.

B.2.4.11: Des manches à air doivent être installés pour toutes les compétitions nationales de la FFTA. Ces manches à air seront au nombre minimum de 2 sur chaque terrain de tir, aux extrémités du terrain, entre la ligne de tir et les cibles à 1/3 de distance des cibles.

B.2.4.12: Une plate-forme surélevée, équipée de sièges pour le directeur des tirs.

B.2.4.13: Une sonorisation, ainsi que des téléphones, des radios (ou tout autre appareil similaire) doit servir à faciliter la communication entre les officiels lors des grands tournois.

B.2.4.14: Sur les terrains de tir autres que le terrain des finales ou la zone des finales du terrain principal, des chaises ou des bancs, en nombre suffisant pour tous les athlètes, les capitaines d'équipes, les entraîneurs et les autres officiels devront être placés derrière la ligne d'attente.

Les chaises pour les juges, avec un abri contre les intempéries, devront être placées aux endroits appropriés le long de la ligne d'attente pour les épreuves de qualification et d'élimination.

B.2.4.15: Un signal d'attente, pour indiquer une interruption du tournoi, consistant en un feu rouge clignotant, peut être utilisé sur le terrain de tir par le directeur des tirs en cas de panne, de ricochet de flèche, de problème aux cibles. Un tel dispositif peut être intégré aux feux de contrôle de temps ou en être indépendant, mais placé à proximité.

B.2.4.16: Un tableau d'affichage ou tout dispositif semblable, portant le n° du concurrent et/ou de la cible, peut remplacer le tableau nominatif et le totalisateur pour les résultats intermédiaires après chaque volée. Quand un tel dispositif est utilisé, il doit être placé sur le sol, au pied de chaque cible. Il doit être solidement fixé pour résister au vent. Il doit être changé par le marqueur, aidé par les autres archers de la cible, lorsque les points sont enregistrés et les flèches retirées de la cible, avant de quitter la cible.

B.2.4.17: Un système automatique de scores ne peut être utilisé que lors des épreuves finales.

B.2.4.18: Une caméra de télévision de petit diamètre pourra être installée au centre de la cible.

B.3 LES EQUIPEMENTS DES ARCHERS

Cet article décrit le type d'équipement que les archers sont autorisés à utiliser lorsqu'ils tirent dans des épreuves de la FFTA. Il est de la responsabilité du compétiteur d'utiliser un équipement en conformité avec les règles. En cas de doute, l'archer montrera cet équipement au(x) juge(s) avant de l'utiliser en compétition. Tout archer utilisant du matériel non conforme aux règles de la FFTA peut être disqualifié.

Nous donnerons tout d'abord les règles générales qui s'appliquent à toutes les disciplines de la FFTA. Puis viendront les règles spéciales qui ne s'appliquent qu'à certaines disciplines. Pour les archers handicapés, se référer au Chapitre I – [Les Règlements Généraux – Article C.2.](#)

B.3.1 L'ARC RECURVE (ARC CLASSIQUE)

Dans la division "arc recurve" (ou arc recourbé ou arc classique), sont autorisés :

B.3.1.1: Un arc de n'importe quel type pourvu qu'il réponde aux principes et à la définition de l'arc utilisé dans le tir à l'arc sur cibles, c'est-à-dire : un instrument comprenant une poignée (grip), un fût (sans passage possible de la flèche à l'intérieur du fût), deux branches flexibles aux extrémités desquelles se trouve un embout (poupée) où vient se fixer la corde. L'arc est tendu par une seule corde venant se loger directement dans les deux poupées. Lors de la traction, il est tenu par une main sur la poignée, pendant que les doigts de l'autre main tirent sur la corde, maintiennent la traction et, enfin, lâchent la corde.

B.3.1.1.1: Les fûts multicolores et les marques de fabrique localisées sur la face interne de la branche supérieure sont autorisés.

Les marques de fabrique, les inscriptions, la publicité ou des dessins, sur la fenêtre d'arc faisant face à l'archer, sont autorisés uniquement pour les divisions arcs classiques (recurve) et arcs à poulies.

B.3.1.1.2: La poignée et la courbure de l'arc ne doivent toucher ni la main ni le poignet.

Précision de la WA : le Comité Technique de la WA a décidé que la **poignée AXIS des arcs HOYT** n'est pas admise dans les catégories suivantes : arc nu, arc standard et run archery. Elle est admise pour les catégories arcs classiques et arcs à poulies. Cependant, si un archer emploie systématiquement le dos de la poignée comme support de son bras, il utilise un support supplémentaire, ce qui est illégal.

Le fabricant a informé que la poignée a été dessinée de façon à ce que la main ou le poignet de l'archer ne touche pas la poignée, dans des conditions normales de tir. Cela a été testé et reconnu par le Comité Technique.

Il est illégal d'augmenter artificiellement la taille de cette poignée de façon à ce qu'il y ait un contact entre la main/poing et la poignée.

Est-ce que l'utilisation d'un arc classique, muni d'accessoires normalement dévolus aux arcs à poulies, est autorisée dans la division arcs à poulies ?

Réponse de la WA : Le Comité Constitution et Règlements de la WA a décidé que, selon les articles A.6, B.3.1 et B.3.3, les divisions arcs classiques et arcs à poulies font partie de deux types de compétition bien différents. La division arcs à poulies n'est pas ouverte : l'arc à poulies est clairement défini dans l'article B.3.3.1, l'arc classique est décrit dans l'article B.3.1.1.

Selon ces règles, les compétiteurs arcs classiques peuvent uniquement disputer les épreuves de la WA et recevoir des récompenses ou améliorer des records de la WA dans leur propre division en utilisant des équipements tels que décrits dans l'article B.3.1. Un équipement différent ne fait pas d'un arc classique un arc à poulies.

Cependant, un tel matériel pourrait être utilisé lors de compétitions non reconnues par la WA.

B.3.1.2 : Une corde :

Elle peut être faite de n'importe quel nombre de brins qui peuvent être de différentes couleurs et de n'importe quel matériau choisi à cet effet. Elle comprend un tranche fil pour permettre aux doigts de glisser, un point d'encochage (on peut ajouter un ou plusieurs fils sur le tranche fil pour ajuster l'encoche) où vient se fixer la flèche. Pour localiser ce point d'encochage, un ou deux arrêts peuvent être positionnés.

A ses extrémités, il y a une boucle qui vient se fixer dans la poupée de la branche quand l'arc est bandé. En plus, on peut fixer sur la corde 1 repère pour la bouche ou le nez ("sucette" ou nasette").

La fin du tranche fil ne peut se trouver à la hauteur des yeux de l'archer quand l'arc est en pleine tension. Une corde ne peut, en aucune manière, porter de repère (par exemple un œilleton), quel qu'il soit, pour servir d'aide à la visée.

B.3.1.3 : Un repose flèche. Il peut être réglable.

On peut placer n'importe quel bouton de pression mobile ou écarteur, pourvu qu'il ne soit ni électrique ni électronique et qu'il n'offre pas d'aide supplémentaire à la visée. Le point de pression ne sera pas placé à plus de 4cm (à l'intérieur) de la gorge de la fenêtre du fût (point pivot).

B.3.1.4 : Un contrôleur d'allonge (clicker) sonore et/ou visuel, mais ni électrique, ni électronique.

B.3.1.5 : Un viseur : il ne peut y avoir plus d'un système de visée.

B.3.1.5.1 : Il n'y sera pas incorporé de prisme, lentille ou tout autre système grossissant, ni d'appareil électrique ou électronique. Il ne pourra procurer qu'un seul point de visée.

B.3.1.5.2 : La longueur totale du viseur, dans la ligne de visée (tunnel, tube, point de visée ou tout autre élément allongé), n'excèdera pas 2cm.

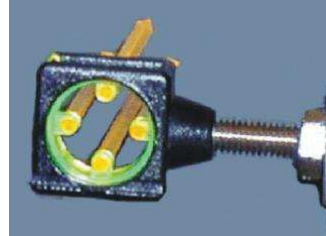
B.3.1.5.3 : Un viseur fixé à l'arc pour aider à la visée doit pouvoir se régler latéralement et verticalement. Il est sujet aux clauses suivantes :

- une rallonge est autorisée ;
- une plaquette, ou une bande, sur laquelle sont autorisées les distances peut être fixée sur l'arc comme repère de distances, mais ne peut, en aucun cas, servir d'aide supplémentaire à la visée ;
- le point de visée peut être une fibre optique. La longueur totale de la fibre optique peut excéder 2cm à condition que son attache ou son extrémité ne soit pas dans la ligne de visée du compétiteur en pleine allonge. Elle ne peut procurer qu'un seul point lumineux en pleine allonge. La mesure de la fibre optique est indépendante du tunnel.

Précision de la World Archery : Tunnel "Beiter" à fibres optiques :

Le Comité Technique de la World Archery a décidé, à l'unanimité, que le tunnel de viseur "Beiter" à fibres optiques (4 au total), voir illustration ci-dessous, ou tout autre instrument de visée rallongé, n'est pas légal dans la division arc classique selon les règles en vigueur actuellement, car il peut représenter une aide à la visée. En effet, en raison de la longueur du point de visée, le viseur est capable d'être utilisé pour indiquer les effets de torsion de l'arc et représente ainsi la perception du plan de tir.

Ce matériel est admis dans la division arc à poulies.



Tout viseur constitué d'un capot, tunnel ou autre partie allongée, avec un point de visée simple ou multiple, ayant une longueur supérieure à 2 cm, n'est pas réglementaire dans la division arc classique.

La longueur maximale d'un tube, capot ou tunnel de visée (circulaire, carré ou de toute autre forme géométrique), pour la division arc classique est de 2 cm.

Note : une seule fibre optique est autorisée pour l'arc classique. La fibre optique ne doit pas procurer plus d'un point de visée. Par conséquent, seul le point lumineux doit être visible en pleine allonge.

Un seul et long point de visée (comme c'est le cas avec une fibre optique), qui s'attache ou se termine en dehors de la ligne de vue de l'archer, est autorisé.

Précision de la World Archery : Fibre optique

Si la fibre optique du viseur est droite, elle ne peut pas avoir une longueur supérieure à 2cm.

Si la fibre optique est attachée à deux parties du viseur (en demi-cercle), ce système est légal.

B.3.1.6 : Des stabilisateurs et des compensateurs sont autorisés.

B.3.1.6.1 : pourvu qu'ils :

- ne servent pas de guide de corde ;
- ne touchent pas autre chose que l'arc ;
- ne soient pas un obstacle pour les autres archers sur la ligne de tir.

Note : les stabilisateurs pendulaires sont autorisés.

B.3.1.7 : Des flèches de n'importe quel type à condition qu'elles répondent aux principes et à la définition du mot flèche utilisé lors du tir sur cibles. Les flèches ne doivent pas abîmer exagérément les blasons ou les cibles.

B.3.1.7.1 : Une flèche se compose d'un tube, d'une pointe, d'une encoche, d'un empennage et, éventuellement, d'une décoration de couleurs différentes. Le diamètre maximum du tube de la flèche n'excèdera pas 9,3mm. Les décorations adhésives (wraps) ne font pas partie de cette limitation pour autant qu'elles n'excèdent pas 22cm mesurés à partir du fond de l'encoche jusqu'à l'avant de la décoration adhésive. La pointe de ces flèches peut avoir un diamètre maximum de 9,4mm.

Les flèches doivent être marquées, sur le tube, du nom de l'archer ou de ses initiales. Toutes celles qui font partie d'un groupe de 3 ou 6 flèches, servant lors d'une volée, doivent être identiques. Elles doivent porter des plumes de la même combinaison de couleurs, les mêmes encoches et les mêmes décorations.

Les encoches traçantes (encoches électriquement ou électroniquement lumineuses) ne sont pas autorisées.

Le Comité Technique de la World Archery a déterminé qu'une tolérance de 0,05mm est acceptable lors de la fabrication des gabarits servant à ces contrôles. Cette tolérance est suffisante pour compenser la contraction ou l'agrandissement des différents métaux dû à des variations de température.

B.3.1.8 : Une protection pour les doigts : que ce soit un protège doigt, un doigtier, un gant ou une palette. Elle ne doit servir qu'à tendre, tenir et lâcher la corde. En aucune manière, on ne peut y incorporer un objet pour tendre, tenir ou lâcher la corde.

B.3.1.8.1 : Un séparateur de doigts peut être utilisé pour ne pas pincer l'encoche.

A la main d'arc, on peut porter un gant (ou une mitaine ou toute autre protection similaire) qui ne sera pas attaché à la poignée.

Une plaquette d'ancrage ou tout autre dispositif similaire, attachée sur le protège doigt, servant à aider le positionnement au point d'ancrage, est autorisé.

B.3.1.9 : Des jumelles, une longue vue ou d'autres moyens optiques peuvent être utilisés pour voir les impacts des flèches.

B.3.1.9.1 : Pourvu qu'elles ne soient pas un obstacle pour les autres archers sur la ligne de tir, en terme d'espace.

Les longues vues doivent être ajustées de manière à ce que la plus haute partie de la longue vue ne dépasse pas la hauteur des aisselles de l'archer.

L'usage d'une longue vue électronique sur la ligne de tir est autorisé au même titre que les longues vues traditionnelles utilisées en compétition pour autant qu'il n'y ait pas de pièce dans le circuit électronique de la longue vue servant d'appareil de communication.

De plus, l'appareil est légal, dans la mesure où l'écran de la longue vue électronique est utilisé strictement pour observer l'impact des flèches en cible, de la même façon que d'une longue vue traditionnelle.

B.3.1.9.2 : Dans les épreuves éliminatoires et finales par équipes, les entraîneurs, placés dans leur emplacement, peuvent utiliser des jumelles ou des longues vues sur pieds.

B.3.1.9.3 : Les athlètes peuvent porter des lunettes de vue, de tir ou de soleil mais celles-ci ne peuvent pas comporter de micro-objectif (dans un tout petit trou) ni d'autre appareil similaire ni présenter de marque pouvant servir d'aide à la visée.

B.3.1.9.4 : Il est autorisé de recouvrir le verre de lunette, du côté de l'œil qui ne vise pas, avec du ruban ou un autre matériau. Un bandeau peut être utilisé pour cacher l'œil qui ne vise pas.

B.3.1.10 : Des accessoires sont autorisés.

B.3.1.10.1 : Tels qu'une dragonne, un protège-bras, un plastron, un bandoir, un carquois (à porter à la ceinture ou à poser sur le sol), un pose arc, des marques pour les pieds (qui ne peuvent dépasser le sol de plus de 1 cm), des systèmes pour surélever (en partie ou entièrement) les pieds, attachés ou indépendants de la chaussure, sont autorisés, dans la mesure où ces systèmes ne sont pas un obstacle pour les autres compétiteurs se trouvant sur la ligne de tir et ne dépassent pas de plus de deux (2) cm de l'empreinte de la chaussure.

Des protections de branches (limbs savers), un trépied pour une longue vue (qui peut être laissé sur la ligne de tir entre les volées, pour autant qu'il ne soit pas un obstacle pour un autre archer), des indicateurs de vent (non électriques, non électroniques) qui peuvent être attachés à l'équipement utilisé sur la ligne de tir (par ex : rubans lumineux), des indicateurs de vent électroniques placés derrière la ligne d'attente.

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

B.3.2 L'ARC NU (BAREBOW)

POUR LA DIVISION ARC NU SEULEMENT

L'arc mentionné ci-dessus doit être nu, dépourvu de tout accessoire à l'exception du repose flèche, exempt d'œilletons, d'aspérités, repères, marques, tâches ou pièces métalliques (dans la zone de la fenêtre d'arc) qui pourraient être utilisés pour viser. L'arc, non tendu, complet avec les accessoires autorisés, doit pouvoir passer par un trou ou un anneau de 12,2cm de diamètre intérieur, tolérance de +/- 0,5mm.

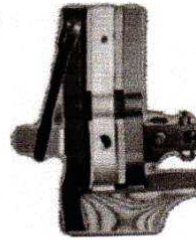
Interprétation de la WA : le Comité Technique de la WA a décidé que la forme actuelle de la poignée "Révolution" de Spigarelli n'est pas autorisée dans la division arc nu de la WA, du fait de l'entaille dans la fenêtre d'arc. Cette décision a été approuvée par le Comité Constitution et Règlements.

Depuis, il existe une nouvelle poignée "Révolution" de Spigarelli qui n'a plus d'arrondi dans la fenêtre du viseur. Cette version est donc légale pour tirer en arc nu. Voir croquis ci-dessous.

AUTORISÉ:



NON AUTORISÉ:



B.3.3 L'ARC COMPOUND (ARC À POULIES)

En principe, il est permis d'utiliser n'importe quels dispositifs additionnels, sauf s'ils sont à actionnement électrique ou électronique, compte tenu des limitations ci-après :

B.3.3.1 : Un arc compound (arc à poulies), avec passage possible de la flèche à l'intérieur du fût. Son allonge est réglée mécaniquement par un système de poulies et/ou de cames. Il ne comporte, soit qu'une seule corde attachée directement aux deux branches, soit que celle-ci soit attachée à des câbles qui font partie du système.

B.3.3.1.1 : Sa puissance ne peut pas dépasser 60 livres.

B.3.3.1.2 : Les écarteurs sont autorisés. Il ne comporte, soit qu'une seule corde attachée directement aux deux branches, soit que celle-ci soit attachée à des câbles qui font partie du système.

B.3.3.1.3 : Des renforts ou câbles dédoublés sont autorisés à condition qu'ils ne touchent pas constamment ni la main, ni le poignet, ni le bras d'arc de l'archer.

B.3.3.2 : Une corde composée d'un nombre quelconque de brins qui peuvent être de couleurs différentes dans n'importe quel matériau choisi à cet effet, d'un tranche fil pour permettre aux doigts ou à un décocheur de lâcher la corde. On peut y fixer un point, positionné à l'aide d'un ou deux repères.

En plus, on peut fixer sur la corde un repère pour la bouche, pour le nez, un œilleton (avec ou sans appareil d'orientation), boucle de corde, etc.,...

Le Comité Technique de la WA a précisé que l'utilisation du système « Magnock » (à savoir une flèche munie d'une encoche magnétique dont une partie reste sur la corde après le tir) est autorisée, mais uniquement pour la division arc à poulies.

B.3.3.3 : Un repose flèche réglable, n'importe quel bouton de pression mobile ou écarteur de flèche, pourvu qu'il ne soit ni électrique, ni électronique. Le point de pression ne sera pas placé à plus de 6cm à l'intérieur du point pivot.

B.3.3.4 : Un contrôleur d'allonge : voir [l'article B.3.1.4](#).

B.3.3.5 : Un viseur, fixé à l'arc.

B.3.3.5.1 : Il peut être réglé latéralement et verticalement et peut comporter un niveau, une lentille et/ou un prisme. Les appareils électriques ou électroniques ne sont pas autorisés. Les viseurs « peep elimination » peuvent être utilisés dans les divisions arc à poulies tant qu'ils ne comprennent pas de système électrique ou électronique.

B.3.3.5.2 : Une rallonge est admise. Le point de visée peut être en fibre optique.

B.3.3.6 : **Des stabilisateurs et compensateurs** : voir [articles B.3.1.6 et B.3.1.6.1](#).

B.3.3.7 : **Des flèches** : voir articles [B.3.1.7 et B.3.1.7.1](#).

B.3.3.8 : **Une protection pour les doigts** : voir articles [B.3.1.8 et B.3.1.8.1](#). De plus, on peut aussi utiliser un décocheur, pour autant qu'il ne soit pas attaché à l'arc et qu'il ne comporte pas de parties électriques ou électroniques.

B.3.3.9 : **Des jumelles, une longue vue** : voir articles [B.3.1.9 et B.3.1.9.1 à B.3.1.9.4](#). Les longues vues électroniques sont autorisées.

B.3.3.10 : **Des accessoires** : voir articles [B.3.1.10 et B.3.1.10.1](#).

B.3.4 POUR TOUTES LES DIVISIONS

Il est défendu :

B.3.4.1 : De porter devant la ligne d'attente tout appareil électronique de communication et des casques d'écoute ou d'appareils pour atténuer les bruits (réduction sonore).

B.3.5 : Aucun système de communication électronique n'est autorisé sur le terrain de compétition, sauf ceux nécessaires au comité d'organisation.

B.4 LE TIR

Rappel : Lorsqu'une compétition donne droit à des distinctions de la World Archery (ETOILE WA, WA TARGET, ARROW HEAD, Record du Monde), les règlements de la World Archery doivent être intégralement appliqués afin que les compétiteurs, en différents endroits ou pays, suivent les mêmes règles de tir.

B.4.1 : Chaque archer doit tirer ses flèches par volées de 3 ou de 6 flèches, sauf indication contraire.

B.4.1.1 : On ne peut tirer que dans une seule direction.

B.4.1.2 : L'Épreuve 1440 de Tir à l'Arc Extérieur peut être tirée en 1 ou 2 jours. Si on tire en 2 jours, on peut tirer les deux longues distances le premier jour et les courtes le deuxième jour ou le contraire.

B.4.1.3 : La double Épreuve 1440 de Tir à l'Arc Extérieur sera tirée en 2 ou 4 jours consécutifs.

B.4.1.4 : Réservé

B.4.1.5 : L'épreuve olympique sera tirée selon les articles du § A.7 (article 4.5.1.4 du Livre 1)

B.4.1.6 : L'épreuve arcs à poulies sera tirée selon les articles du § A.7 (articles 4.5.1.5 du livre 1)

B.4.2 : Il y a un temps limite alloué au compétiteur pour tirer une volée de 3 ou 6 flèches (voir aussi les articles du paragraphe B.5.4. et suivants).

B.4.2.1 : Le temps maximum autorisé pour tirer une volée de 3 flèches est de 2 minutes. Il est de 4 minutes pour tirer une volée de 6 flèches.

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

B.4.2.3 : Une flèche tirée sur le terrain de compétition, après que le directeur des tirs ait officiellement clôturé la séance d'entraînement sur ce terrain, après le retrait des flèches d'entraînement des cibles, ou pendant les pauses entre les distances ou les épreuves, sera considérée comme faisant partie de la prochaine volée et entraînera la perte de la valeur de la flèche ayant le plus haut score à la volée suivante.

B.4.2.4 : Dans le cas d'un problème d'équipement, l'archer devra appeler un arbitre en se retirant de la ligne de tir. Du temps supplémentaire (jusqu'à 15 minutes) peut être accordé à un concurrent pour faire les réparations nécessaires ou changer l'équipement endommagé. L'archer rattrapera le nombre approprié de flèches à la première opportunité, sous la supervision d'un arbitre.

B.4.2.5 : Un problème d'équipement ne doit, à aucun moment, retarder le tournoi de plus de 15 minutes ou permettre un quelconque entraînement.

B.4.2.6 : Au cas où un compétiteur ne serait pas capable de continuer le tir à la suite d'un problème médical non prévisible qui a lieu après le début des tirs, un maximum de 15 minutes sera alloué à l'archer pour déterminer le problème et décider s'il peut poursuivre la compétition sans assistance. Le compétiteur rattrapera le nombre de flèches approprié à la première opportunité sous la supervision d'un juge, mais a un maximum de 15 minutes pour agir ainsi.

B.4.2.7 : Lors des épreuves éliminatoires et finales, il n'y aura pas de temps supplémentaire accordé pour un problème d'équipement ou pour le traitement d'un problème médical non prévisible. Cependant, le compétiteur peut quitter la ligne de tir, réparer ou remplacer son matériel (même changer d'arc) et regagner la ligne de tir pour poursuivre le tir, si le temps restant le permet. Dans le tir par équipes, les autres membres de l'équipe peuvent tirer durant ce temps.

B.4.2.8 : Les scores des archers individuels (ou les équipes) ayant des exemptions ou des matchs forfaits ne seront pas comptés et ils progresseront vers l'épreuve suivante.

Ils peuvent s'entraîner sur des cibles désignées (attribuées) à moins qu'un terrain d'entraînement adjacent soit disponible.

Précision de la WA: Forfait, Exemption

En match, quand le directeur des tirs donne 2 signaux sonores et que l'arbitre constate qu'un archer est seul (sans adversaire), l'archer bénéficie d'une exemption.

Lorsque le match commence par un tirage au sort (tir alterné), l'archer, qui est sans adversaire au moment du tirage au sort, bénéficie d'une exemption.

B.4.2.9 : Dans les épreuves éliminatoires et finales par équipes, si un des 3 archers d'une équipe tire une flèche avant ou après le signal marquant le début ou la fin d'une volée, cette flèche sera considérée comme faisant partie de cette volée et entraînera pour l'équipe la perte de la valeur de la flèche ayant le plus haut score et sera enregistrée comme une flèche manquée (M).

B.4.2.10 : L'entraînement sur le terrain de compétition pendant les exemptions sera limité à 3 flèches par volée et au maximum à 3 sets pour les arcs classiques et à 5 volées pour les arcs à poulies.

Si l'archer tire plus de 3 flèches par volée, après avoir été averti par un juge, il peut être exclu de cet entraînement, mais une telle infraction restera sans effet sur le match suivant.

B.4.3 : Les compétiteurs ne peuvent pas lever leur bras d'arc avant que le signal de début du tir ne soit donné.

B.4.4 : Exception faite pour les personnes qui sont handicapées, les archers doivent tirer debout et sans support. Les pieds doivent être placés de part et d'autre de la ligne de tir ou les deux pieds sur la ligne de tir.

B.4.5 : Une flèche ne peut être tirée à nouveau sous aucun prétexte.

B.4.5.1 : Cependant, une flèche n'est pas considérée comme tirée :

- si la flèche est tombée ou que le tir est raté et que le tube de la flèche se trouve à l'intérieur de la zone délimitée par la ligne de tir et la ligne des 3m, pour autant que la flèche n'ait pas rebondi (voir 1, note importante, ci-dessous) ;

- si le blason ou la butte tombe (bien qu'ayant été fixé à la satisfaction des arbitres). Les arbitres prendront les mesures qui s'imposent et donneront le temps nécessaire pour tirer les flèches concernées. Si le blason glisse simplement, les arbitres décideront des mesures à prendre.

(1) Note importante concernant B.4.5.1

- la zone des 3m, délimitée par la ligne des 3m et la ligne de tir, doit être considérée comme un espace 3 dimensions (et non une surface deux dimensions). Ainsi, une flèche, plantée dans le sol à l'extérieur de la ligne des 3m mais avec sa partie arrière derrière la ligne des 3m, sera considérée comme non tirée, même si elle ne repose pas à plat sur le sol ;
- la largeur de la ligne des 3m fait partie de la zone des 3m (avantage à l'archer) ;
- en cas de flèche manquée près de la ligne durant une épreuve en duel (match), le compétiteur doit décider lui-même si la flèche est valable ou non car le chronométrage ne peut pas être interrompu et il ne peut pas demander de temps supplémentaire pour défaut d'équipement. Si le compétiteur décide de tirer une flèche en plus et que la flèche au sol est considérée comme tirée (après contrôle précis de l'arbitre), la flèche ayant la plus haute valeur de cette volée sera perdue ;
- lors d'une épreuve sans duel : le compétiteur a le choix de continuer de tirer ou d'utiliser la procédure d'équipement défectueux. Dans la première hypothèse, si, après contrôle de près de l'arbitre, la flèche au sol est considérée comme tirée, la flèche ayant la plus haute valeur de la volée sera perdue. Dans le second cas (procédure d'équipement défectueux), le compétiteur devrait ensuite préparer une autre flèche si la flèche au sol est considérée comme tirée (après un contrôle de près de l'arbitre) ;
- l'arbitre doit, lors de son contrôle de près d'une flèche manquée, prendre en considération le fait que le compétiteur doit être capable d'estimer la validité de son tir depuis la ligne de tir et, en cas de doute, que l'avantage sera donné au compétiteur.

B.4.6 : Pendant que l'archer est sur la ligne de tir, il peut recevoir des conseils techniques, non électroniques, de la part des officiels de son équipe, pour autant que cela ne dérange pas les autres compétiteurs.

Précision de la World Archery : Communication

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

B.4.6.1 : Dans les épreuves éliminatoires et finales par équipes, les 3 archers de l'équipe et l'entraîneur peuvent s'assister verbalement, qu'ils soient sur la ligne de tir ou non. Pendant le tir, l'entraîneur ne peut donner d'aide que depuis son emplacement réservé.

B.4.7 : Toutes les flèches d'entraînement seront tirées sous le contrôle d'un directeur des tirs. Elles ne compteront pas pour les scores (voir [l'article A.3](#)).

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

B.5.1 : Un, deux ou trois archers peuvent tirer en même temps sur la même cible.

B.5.1.1 : Si 3 archers tirent à un par cible, la rotation sera ABC, CAB, BCA, ABC, etc...

B.5.1.2 : Si 4 archers tirent par deux sur la même cible, la rotation sera AB/CD, CD/AB, AB/CD, etc...

B.5.1.3 : En rythme A-B-C et AB/CD, quelle que soit la distance, la position des archers, sur la ligne de tir, sera celle qu'ils auront décidée entre eux. Cet agrément est validé pour la totalité de la compétition. Ils doivent donc tirer sur les blasons réduits de 80 cm selon leur accord.

Les arbitres doivent être informés de cet accord. Ils avertiront l'organisateur.

Si il n'y a pas eu d'accord, ils doivent tirer selon les positions allouées par l'organisateur.

B.5.1.4 : Lorsque le tir se déroule sur des blasons multi faces (6 anneaux), chaque compétiteur doit tirer sur son propre blason :

- avec 3 archers par cible : l'archer A doit tirer sur le blason du bas à gauche, l'archer B sur le blason du centre en haut, l'archer C sur le blason du bas à droite ;
- avec 4 archers par cible : l'archer A tire sur le blason du haut à gauche, l'archer B sur le blason du haut à droite, l'archer C sur le blason du bas à gauche, l'archer D sur le blason du bas à droite.

B.5.1.5: L'ordre de tir peut être modifié temporairement afin d'effectuer une modification essentielle à l'équipement ou pour changer une corde ou pour un traitement médical mineur. Si une modification (ou un problème médical) devenait essentielle quand l'archer se trouve sur la ligne de tir, le compétiteur doit faire un pas en arrière et appeler un arbitre. L'arbitre, après avoir vérifié le bien-fondé du retrait de la ligne de tir de cet archer, s'arrangera avec le directeur des tirs pour que le compétiteur puisse tirer les flèches restantes avant que le signal pour aller aux cibles ne soit donné. Une annonce sera faite aux archers par haut-parleur. Cette procédure n'est pas valable pour les épreuves éliminatoires et finales, comme indiqué à l'article B.4.2.8.

B.5.2 : Lors des compétitions nationales majeures (championnats de France) et autres compétitions importantes :

B.5.2.1 : Lors des épreuves de qualification, 2 ou 3 archers tireront en même temps sur la même cible. Ils tireront des volées de 6 flèches.

B.5.2.2 : Lors des épreuves éliminatoires et finales individuelles ou des duels Arcs à Poulies :

- Durant les duels des épreuves éliminatoires et finales, l'archer placé sur la ligne supérieure pour chaque paire (du tableau) tirera de la position de gauche pour ce duel. L'attribution des buttes de tir à chaque étape de la compétition relève du choix de l'organisateur ;
- lors des phases éliminatoires précédant les 1/8 de finales, 2 archers tireront sur la même cible. Lorsque cela est possible à partir des 1/8 de finales éliminatoires, chaque archer tirera sur sa propre cible. Ils enregistreront les scores et récolteront les flèches eux-mêmes ;
- lors des épreuves finales (match individuel tir alterné), chaque archer tire sur sa propre cible et ne participe ni à la récolte des flèches, ni au score. Chaque compétiteur désigne son représentant (agent) qui observe l'établissement des scores, marque les impacts et effectue le retrait des flèches de la cible. Ces flèches seront rendues à l'archer après chaque volée à partir de la deuxième volée (par les coureurs) ;
- lors des matchs en tir alterné, l'archer (l'équipe), ayant la meilleure place à l'épreuve de classement (qualification), aura à décider de son ordre de tir (tirer le premier ou le second) pour la première volée. L'archer (l'équipe) ayant le nombre de points de set cumulé le plus bas, ou le score cumulé le plus bas pour les arcs à poulies, tirera le premier lors de la volée suivante. Si les archers sont à égalité, celui qui aura tiré le premier lors de la première volée tirera le premier à la volée suivante.
- Durant les matchs, il n'y aura qu'un seul coach par archer ou par équipe sur le terrain de compétition. Le coach doit se placer dans son emplacement particulier.

B.5.2.3 : Dans les épreuves éliminatoires et finales par équipes, quand les 2 équipes tirent en même temps :

- la position gauche/droite de l'équipe est déterminée par le tableau des matchs utilisé. Durant la première série de matchs, l'équipe placée sur la ligne supérieure pour chaque paire (du tableau) tirera depuis le côté gauche pour ce match. L'attribution des cibles relève du choix de l'organisateur ;
- les deux équipes commenceront chaque volée de leur match avec les 3 archers en arrière de la ligne de 1m. Dès que le directeur des tirs démarre le match et le décompte de temps, le premier archer peut franchir la ligne de 1 m ;
- les archers d'une équipe tireront 2 flèches chacun, dans l'ordre qu'ils auront choisi.
- 1 seul archer occupera la ligne de tir, les autres archers resteront derrière la ligne de 1 m. Il ne devra pas y avoir plus d'un archer à la fois devant la ligne de 1 m.
- les compétiteurs en fauteuil roulant peuvent rester sur la ligne de tir durant toute la durée du duel. Ils indiqueront qu'ils ont fini de tirer en levant la main au-dessus de leur tête ;
- en se déplaçant pour tirer, les compétiteurs ne peuvent pas sortir les flèches du carquois avant d'être sur la ligne de tir ;
- les violations de ces règles seront sanctionnées comme cela est spécifié au [paragraphe B.8](#) ;
- Pour les arcs à poulies le décocheur ne peut pas être attaché à l'arc lors du passage de la ligne des 1m.

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

- les deux équipes débiteront chaque volée de leur match avec leurs 3 archers derrière la ligne de 1m ;

- l'équipe ayant obtenu le meilleur classement lors de l'épreuve de qualification décidera de l'ordre de tir de la première volée. A la volée suivante, l'équipe ayant le nombre de points de set cumulé le plus bas, ou le score cumulé le plus bas pour les arcs à poulies, commencera le tir. Si les équipes sont à égalité, l'équipe ayant commencé le match tirera la première ;
- quand la première équipe (chaque membre de l'équipe tire 1 flèche) a tiré 3 flèches (2 flèches pour les équipes mixtes) et que l'archer est revenu en arrière de la ligne de 1 m, le chronomètre de cette équipe est arrêté en affichant le temps qui reste ;
- quand le score de la dernière flèche est affiché sur le tableau de marque près de la cible (applicable lors des compétitions retransmises sur écran), le chronomètre de la deuxième équipe est mis en marche et le premier archer de cette équipe peut franchir la ligne de 1 m et commencer le tir ;
- cela est répété jusqu'à ce que chaque équipe ait tiré 6 flèches (4 flèches pour les équipes mixtes) ou que le temps imparti soit écoulé.
- les équipes doivent alterner leurs membres après chaque tir de manière à ce que chaque membre de l'équipe ait tiré 1 flèche dans chaque phase de rotation.
- Pour les arcs à poulies le décocheur ne peut pas être attaché à l'arc lors du passage de la ligne des 1 m.

B.5.3 : Lors des autres tournois :

B.5.3.1 : Lors des épreuves de qualification, les archers tirent des volées de 6 flèches.

B.5.3.2 : Épreuves éliminatoires et finales Arcs Classiques et Arcs à Poulies : voir [article B.5.2](#) qui s'applique avec les exceptions suivantes :

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

B.5.3.3 : Épreuve par équipes

Une équipe est constituée des 3 meilleurs archers (ou 2 meilleurs pour une équipe mixte) issus de la phase de qualification, à moins que le capitaine d'équipe notifie par écrit au DOS (Directeur des tirs) ou à l'arbitre responsable du changement de compétiteur(s) au moins 1 heure avant le début du tir. L'archer intégrant l'équipe doit avoir participé à la phase de qualification.

En cas de changement, seuls les archers de l'équipe ayant participé à la phase éliminatoire et finale pourront se voir décerner des récompenses (médailles ou autres).

Une infraction à cette règle vaudra la disqualification de l'équipe.

B.5.4 TEMPS DE TIR ET SEQUENCE DE TIR

B.5.4.1 : 20 secondes est le temps dévolu à un athlète pour tirer 1 flèche (y compris pour résoudre une égalité) lors des tirs alternés, lors des duels des Épreuves éliminatoires et finales Arcs Classiques et Arcs à Poulies.

B.5.4.2 : 40 secondes est le temps alloué au compétiteur

- pour résoudre une égalité
- pour tirer 1 flèche (flèches à rattraper)
- pour qu'une équipe mixte tire 2 flèches et pour résoudre une égalité

B.5.4.3 : 1 minute est le temps alloué à une équipe pour tirer 3 flèches (1 par archer) pour résoudre une égalité lors du tir par équipes.

B.5.4.4 : 80 secondes est le temps dévolu à une équipe mixte pour tirer 4 flèches (2 par athlètes)

B.5.4.5 : 2 minutes est le temps alloué à l'archer pour tirer une volée de 3 flèches ou à une équipe pour tirer 6 flèches.

B.5.4.6 : 4 minutes est le temps alloué à l'archer pour tirer une volée de 6 flèches.

B.5.4.7 : La période de tir peut être allongée lors de circonstances exceptionnelles

B.5.4.8 : Des signaux sonores et visuels indiquent le début et la fin du temps limite.

B.5.4.8.1 : Un signal visuel doit être donné quand il ne reste que 30 secondes dans la séquence de tir, sauf lors des épreuves finales avec tir alterné.

B.5.4.8.2 : Des signaux visuels doivent être placés de part et d'autre du terrain et, si nécessaire, dans le couloir de séparation au centre du terrain. Ces signaux seront disposés de manière à ce que les gauchers, comme les droitiers puissent les voir. Ils doivent faire face à la ligne de tir à une distance inférieure à 30m et doivent être visibles par tous les archers en position de tir.

B.5.4.8.3 : Lorsque le tir est contrôlé par des panneaux, 2 panneaux doivent absolument être placés dans le couloir de séparation au centre du terrain, de manière à ce que tous les archers puissent voir, en même temps, la même face du panneau (entièrement jaune ou vert). La face jaune montrée aux compétiteurs signifie qu'il ne reste plus que 30 secondes de tir avant la fin de la séquence. La face verte est montrée à tout autre instant de la séquence de tir.

B.5.4.8.4 : Quand le tir est contrôlé par des feux (sauf lors des épreuves finales), l'ordre est le suivant :

- **ROUGE** : Le directeur des tirs donnera 2 signaux sonores afin que les archers désignés (A, B, C ou AB, CD comme prévu) viennent occuper la ligne de tir ensemble (sauf lors des épreuves olympiques par équipes).
- **VERT** : 10 secondes plus tard (10 secondes également lors des matchs), quand la couleur devient verte, le directeur des tirs donne 1 signal sonore afin d'autoriser le début des tirs.
- **JAUNE** : Ce signal signifie qu'il ne reste plus que 30 secondes avant la fin de la séquence de tir.
- **ROUGE** : Ce signal signifie que la séquence de tir est terminée (voir [l'article B.5.4.1](#)) et 2 signaux sonores doivent retentir, indiquant la fin du tir, même si toutes les flèches de la volée n'ont pas été tirées. Les compétiteurs, qui sont encore sur la ligne de tir, doivent regagner leur position derrière la ligne d'attente. Les compétiteurs suivants peuvent occuper la ligne de tir et attendre que le feu passe au vert pour débiter leur séquence. La procédure sera répétée jusqu'à ce que tous les compétiteurs aient tiré.

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

Lorsque le feu rouge s'allume après une volée de 3, de 6 (ou deux volées de 3 flèches) ou 6 flèches (3x2 flèches de l'épreuve par équipes), selon les distances ou l'épreuve, 3 signaux sonores retentissent afin que les archers puissent commencer à enregistrer les scores.

B.5.4.8.5 : Dès que la ligne de tir est laissée libre parce que tous les compétiteurs ont terminé de tirer leurs flèches avant la fin de la séquence, le signal approprié sera donné immédiatement.

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

B.5.5.1 : 10 secondes, signalées par 2 signaux sonores, sont allouées aux archers pour quitter la ligne de tir et permettre aux concurrents suivants de gagner celle-ci au début de chaque volée. Quand les feux sont utilisés, aucun compétiteur ne peut occuper la ligne de tir avant que le signal approprié ne soit donné.

B.5.5.2 : Lors d'un match en tir alterné, les archers concourant se rendront sur la ligne de tir au signal d'alerte des 10 secondes (2 signaux sonores). A la fin des 10 secondes, un signal sonore indiquera le début de la période de tir de 20 secondes pour le premier athlète dans le match. Dès que la première flèche est

tirée et que le score est affiché, l'horloge à « compte à rebours » pour l'athlète adverse est enclenchée pour indiquer sa période de 20 secondes pour tirer une flèche. Les archers du match continueront d'alterner leurs tirs suivant le signal visuel de l'horloge à « compte à rebours » jusqu'à ce que chaque archer ait tiré ses 3 flèches.

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

B.5.6.1 : 40 secondes ou 20 secondes par flèche seront accordées, lors des épreuves éliminatoires et finales Arcs Classiques et Arcs à Poulies.

B.5.6.2 : Dans les épreuves éliminatoires et finales par équipes en tir alterné, le décompte de temps sera réajusté en ajoutant 5 secondes au temps restant, au cas où une urgence arrêterait le tir durant plus de 5 secondes. Le tir reprendra depuis la ligne de tir.

B.5.6.3 : Dans les épreuves éliminatoires et finales par équipes des autres tournois, 20 secondes par flèche seront accordées. Le tir reprendra depuis la ligne de tir.

B.6 L'ETABLISSEMENT DES SCORES

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

B.6.1.1 : Ces marqueurs peuvent être des compétiteurs quand il y a plus d'un compétiteur par cible.

Un marqueur doit être désigné à chaque cible

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

B.6.1.2 : L'établissement des scores se fera après chaque seconde volée de 3 flèches ou après chaque volée de 6 flèches.

B.6.1.3 : Les marqueurs devront inscrire la valeur des flèches sur les feuilles de marque dans l'ordre décroissant, selon les indications de l'archer (ou de son agent) à qui appartiennent les flèches. Les autres archers de la cible devront vérifier la valeur de chaque flèche annoncée et, en cas de désaccord, appeler l'arbitre qui prendra la décision finale.

B.6.1.4 : Lors des épreuves éliminatoires et finales individuelles, la valeur de la flèche est annoncée par le concurrent. Son adversaire contrôle la valeur de chaque flèche et en cas de désaccord, il sera fait appel à l'arbitre dont la décision est finale.

B.6.1.4.1 : Pour les Arcs Classiques :

Un archer peut obtenir un score maximum de 30 points (pour 3 flèches) par set.

L'archer avec le score le plus élevé de la volée obtient 2 points de set, le perdant 0 point. En cas d'égalité, les 2 archers obtiennent 1 point de set chacun.

Aussitôt qu'un archer obtient 6 points de set dans un duel en 5 sets, il est déclaré vainqueur du duel et passe à l'étape suivante.

En cas d'égalité à 5-5, on procède à un tir de barrage selon [l'article B.6.5.2.2](#)

A l'issue du barrage, le vainqueur du barrage marque un point de set supplémentaire (le score final du match est 6-5).

B.6.1.4.2 : Pour les Arcs à Poulies :

Un archer peut obtenir un score maximum de 30 points (pour 3 flèches) par volée.

L'archer avec le score cumulé le plus élevé dans un duel en 5 volées est déclaré vainqueur du duel et passe à l'étape suivante.

En cas d'égalité de score cumulé, on procède à un tir de barrage selon [l'article B.6.5.2.2](#)

B.6.1.5 : Lors des épreuves éliminatoires et finales par équipe, les éliminatoires ou les finales par équipe mixte (arc classique), en cas de tir simultané, le score sera cumulé en ordre décroissant pour les 6 flèches de l'équipe.

Les valeurs des flèches de chaque équipe doivent être annoncées par un archer désigné par équipe. Son adversaire doit vérifier l'exactitude des valeurs annoncées et, en cas de désaccord, appeler l'arbitre dont la décision sera finale.

B.6.1.5.1 : Pour les arcs Classiques :

Une équipe peut marquer un maximum de 60 points par set et une équipe mixte un maximum de 40 points (avec deux [2] flèches par archer). L'équipe avec le score le plus élevé de la volée obtient deux [2] points de set et, en cas d'égalité, chaque équipe marque un [1] point.

Aussitôt qu'une équipe atteint cinq [5] points de set pour un duel en quatre [4] sets, celle-ci est déclarée vainqueur et progresse vers l'étape suivante.

En cas d'égalité à 4-4, on procède à un tir de barrage selon [l'article B.6.5.2.3](#)

A l'issue du barrage, le vainqueur du barrage marque un point de set supplémentaire (le score final du match est 5-4).

B.6.1.5.2 : Pour les arcs à Poulies :

Une équipe peut marquer un maximum de 60 points par volée et une équipe mixte un maximum de 40 points (avec deux [2] flèches par archer).

L'équipe avec le score cumulé le plus élevé dans un duel en 4 volées est déclarée vainqueur du duel et passe à l'étape suivante.

En cas d'égalité de score cumulé, on procède à un tir de barrage selon [l'article B.6.5.2.3](#)

B.6.1.6 : Lors des épreuves finales, la valeur des flèches sera déterminée par l'arbitre marqueur, dans l'ordre d'arrivée des flèches. Ces valeurs non officielles seront contrôlées, et changées si nécessaire, par l'agent de l'archer au moment de l'enregistrement officiel des scores à la butte de tir. L'agent de l'archer (de l'équipe) adverse vérifiera la valeur de chaque flèche et, en cas de désaccord, appellera l'arbitre qui prendra la décision finale.

B.6.1.7 : Les archers peuvent déléguer à leur capitaine d'équipe ou à un autre archer tirant sur la même butte de tir le droit de marquer leurs points et de retirer leurs flèches, pourvu qu'ils n'aillent pas eux-mêmes à la butte de tir (par exemple, un archer en situation de handicap).

B.6.2 : Le score d'une flèche est donné en fonction de la position de son tube dans le blason. Si le tube d'une flèche touche deux zones de couleur ou une ligne de séparation de zone, on doit compter la valeur la plus haute.

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

B.6.2.2 : Si plus de 3 (ou 6) flèches, appartenant au même archer ou plus de 6 flèches pour une même équipe, se trouvent dans la cible ou en dehors de celle-ci, seules les 3 (ou 6) flèches ayant les valeurs les plus basses seront comptabilisées. Les archers (équipes) répétant cet incident peuvent être disqualifiés.

B.6.2.2.1 : Pour l'épreuve de duels Arcs à Poulies par équipes, les flèches peuvent être tirées dans n'importe quel ordre, mais si plus de 3 flèches (2 pour l'équipe mixte) sont tirées dans le même blason, toutes les flèches seront considérées comme faisant partie de cette volée, mais seules les valeurs des 3 flèches (2 flèches pour l'équipe mixte) les plus basses compteront. Les autres flèches dans le même blason seront enregistrées comme manquées [M].

Toutes les flèches manquant la partie extrême de la zone bleue du 5 sera enregistrée comme manquée.

B.6.2.3 : S'il manque une partie du blason incluant une ligne de division, ou à l'endroit où deux zones de couleur se rencontrent, ou si la ligne de division est déviée par une flèche, une ligne circulaire imaginaire sera tracée pour juger la valeur de la flèche qui pourrait toucher cette partie.

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

B.6.2.5 : La valeur des flèches, enfouies dans la cible et non visibles de l'extérieur du blason, sera uniquement donnée par un arbitre.

B.6.2.6 : La valeur d'une flèche

B.6.2.6.1 : Une flèche

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

En cas de rebond (refus) :

- lorsque des archers tirent chacun sur une cible, l'archer concerné, après avoir tiré sa volée de 3 ou 6 flèches, doit rester sur la ligne de tir et appeler l'arbitre ;
- lorsque plusieurs archers tirent en même temps sur la même cible, tous les archers de la cible doivent arrêter le tir, rester sur la ligne de tir et appeler l'arbitre.

Quand tous les archers de la ligne de tir ont terminé la volée en cours, ou quand la séquence de tir est finie, le directeur des tirs suspendra le tir. L'archer concerné par le rebond s'avancera vers les cibles, accompagné d'un arbitre qui jugera la valeur de la flèche, notera la flèche et cochera l'impact. L'arbitre participera ensuite à l'établissement des scores de cette volée. La flèche ayant rebondi doit être laissée derrière la cible jusqu'à l'établissement des scores. Lorsque le terrain est dégagé, le directeur des tirs donnera le signal adéquat de reprise du tir. Si plus d'un archer tirent, ils termineront la volée en cours, avant que les autres archers ne puissent tirer. Les autres archers ne peuvent pas être sur la ligne de tir à ce moment.

B.6.2.6.2 : Touchant la cible et y restant pendue : cela oblige le ou les tireurs de cette cible à interrompre le tir et à appeler l'arbitre. Aussitôt que le tir est terminé pour les autres compétiteurs sur la ligne de tir, un arbitre, accompagné par l'archer concerné, se rendra à la cible, notera la valeur de la flèche et cochera l'impact. La flèche sera enlevée et laissée derrière la cible. Les flèches restantes sont tirées par le ou les archers de la cible, avant que le directeur des tirs ne donne le signal de reprise générale du tir. L'arbitre concerné participera à l'établissement des scores de la cible.

B.6.2.6.3 : Passant complètement à travers une cible, est comptée en fonction du trou laissé dans le blason, pour autant que tous les impacts aient été cochés et qu'un trou non coché puisse être identifié.

B.6.2.6.4 : Ayant embouti une autre flèche dans l'encoche et restant fixée dans celle-ci, prend la valeur de la flèche emboutie.

B.6.2.6.5 : En frappant une autre puis, après déviation, se plantant en cible, a la valeur de son propre impact.

B.6.2.6.6 : En frappant une autre et rebondissant hors du blason (zones marquantes), aura la valeur de la flèche percutée, pour autant qu'on puisse déterminer la flèche endommagée.

B.6.2.6.7 : Touchant un autre blason que celui que l'archer s'est vu désigner, sera considérée comme faisant partie de cette volée et enregistrée comme manquée (M).

B.6.2.6.8 : Touchant la cible en dehors des zones marquantes, sera comptée comme une flèche manquée (M).

B.6.2.7 : Sur le sol, dans le couloir de tir ou derrière la cible, qui a été revendiquée comme un rebond (refus) ou un passage à travers, doit, de l'avis des arbitres, avoir touché la cible. Si plus d'un trou non coché sont trouvés dans le blason, après un rebond ou un passage à travers, la valeur du trou au score le plus bas (dans les zones marquantes) sera attribuée au concurrent.

B.6.2.8 : Lors des épreuves éliminatoires et finales Arcs Classiques et Arcs à Poulies : une flèche rebondissante, passant à travers la cible ou y restant pendue n'arrête pas la compétition.

B.6.2.9 : Un tir manqué doit être noté par un M (miss, manqué) sur la feuille de marque.

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

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

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

B.6.4 : Les feuilles de score doivent être signées par le marqueur et par l'athlète de manière à prouver que l'athlète est d'accord sur la valeur de chaque flèche, ainsi que sur les totaux, le nombre de 10 et le nombre de X. Si le marqueur participe au tir, il doit faire signer sa feuille de marque par un athlète ayant tiré sur la même butte de tir

B.6.4.1 : Il y aura 2 feuilles de score par cible, l'une peut être électronique. En cas de différence entre la version papier et la version électronique, la feuille de marque en papier fera référence.

Les organisateurs ne sont pas obligés d'accepter ou d'enregistrer des feuilles de score sans signatures totaux, nombre de 10, nombre de X ou qui contiennent des erreurs de calcul.

Les organisateurs ou les officiels ne sont pas obligés de vérifier l'exactitude des feuilles de marque qui leur sont remises. Cependant s'ils remarquent des erreurs au moment où celles-ci leur sont remises, ils demanderont aux athlètes concernés de les corriger et le résultat obtenu après correction sera retenu.

Toutes les corrections devront être effectuées avant l'étape suivante de la compétition.

En cas de différence entre les sommes totales :

- Entre deux feuilles de marque papier, la somme totale la plus basse sera utilisée pour le résultat final ; si le score sur une seule feuille de marque (et en cas d'un double marquage si le score est le même sur chaque feuille de marque) est inférieur au score réel, le score le plus bas sur la feuille de marque sera utilisé et si
- Entre une feuille de marque en papier et une électronique, la somme totale de la version papier sera utilisée pour le résultat final à moins que celle-ci ne soit supérieure au score réel (dans quel cas, le score réel le plus bas sera utilisé).

B.6.4.2 : Pour les épreuves éliminatoires et finales, les feuilles de marque seront signées par les deux athlètes du duel, montrant ainsi que tous deux, ou leurs agents, sont d'accord avec la valeur de chaque flèche, les totaux, le nombre de 10, le nombre de X et le résultat du duel. Toute information manquante sur la feuille de score sera considérée comme non existante [0] pour les classements.

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

B.6.5.1 : Dans toutes les épreuves, sauf pour les égalités décrites à l'article B.6.5.2

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

B.6.5.2 : Le départage des égalités, pour entrer dans les phases éliminatoires, pour la 8^{ème} place dans le cas de qualifiés pour la phase éliminatoire pour la progression d'une étape à l'autre de la compétition ou pour l'attribution de médailles, doit se faire, après les matchs, par des tirs de barrage, sans prendre en considération le nombre de 10 et X (10 intérieur).

B.6.5.2.1 : Le départage des égalités pour entrer dans les épreuves éliminatoires doit se faire sur la dernière distance tirée, dès que les résultats de l'épreuve de qualification ont été vérifiés.

B.6.5.2.2 :

- **Individuels**
 - ✓ Un seul tir de barrage d'une flèche, pour le score
 - ✓ Si l'égalité subsiste, la flèche la plus près du centre donne la victoire.
 - ✓ Si l'égalité subsiste encore, on répète le barrage avec la flèche la plus près du centre jusqu'à résolution de l'égalité.
 - ✓ Si les deux archers manquent la zone marquante de la cible, tous deux tireront une flèche supplémentaire ;
 - ✓ Lors des tirs alternés, l'archer qui a tiré en premier au début du match commencera lors du tir de barrage.

B.6.5.2.3 :

- **Équipes (duels)**

- ✓ un seul tir de barrage d'une volée de 3 flèches (1 par archer, 2 pour les équipes mixtes) le plus haut total de points gagne ;
- ✓ si l'égalité subsiste, l'équipe ayant la flèche la plus près du centre sera déclarée gagnante ;
- ✓ si l'égalité subsiste, l'équipe, dont la deuxième (ou la troisième) est la plus près du centre, sera déclarée gagnante ;
- ✓ lors des tirs alternés, l'équipe qui a tiré en premier au début du match commencera lors du tir de barrage ;
- ✓ lors des tirs alternés, l'alternance entre les équipes se fera après que chacun des membres d'une équipe ait tiré 1 flèche ;

B.6.5.2.4 : Réservé

B.6.5.2.5 : Tant que les informations officielles au sujet des tirs de barrage n'ont pas été annoncées, les compétiteurs doivent rester sur le terrain de compétition. Les compétiteurs, qui ne sont pas présents lorsqu'ils sont appelés pour un tir de barrage, seront considérés comme perdants du match.

B.6.6 : Le classement définitif devra suivre la procédure ci-dessous. Toutefois, seuls les 8 meilleurs archers (équipes) seront classé(e)s individuellement.

B.6.6.1 : Les archers (équipes) éliminé(e)s pendant les 1/8 de finales seront classés 9^{ème}, ceux éliminés en 1/16 de finales seront classés 17^{ème}, etc ... en fonction de l'épreuve éliminatoire.

B.6.6.2 : Pour les matchs utilisant le système de sets, les archers (équipes) éliminé(e)s lors des 1/4 de finales seront classés en fonction du nombre de sets remportés et en cas d'égalité du nombre de points tirés cumulés lors du dernier duel. Si l'égalité subsiste, ils seront déclarés ex aequo.

B.6.6.3 : Pour les matchs utilisant le système de scores cumulés, les archers (équipes) éliminé(e)s lors des 1/4 de finales seront classés en fonction du score cumulé lors du dernier duel tiré. Si l'égalité subsiste, ils seront déclarés ex aequo.

B.6.7 : A la fin du tournoi, le comité d'organisation doit fournir les résultats complets.

B.7 LE CONTROLE DES TIRS ET LA SECURITE

B.7.1 : Un directeur des tirs doit être désigné

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

L'organisateur de la compétition désigne le directeur des tirs. Lors des compétitions nationales, le directeur des tirs, ou son adjoint, doit être un arbitre.

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

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

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

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

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

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

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

B.7.2.6 : Le directeur des tirs, en accord avec les arbitres, peut prolonger la séquence de tir dans des circonstances exceptionnelles. Toute modification de la règle doit être annoncée aux compétiteurs avant qu'elle ne prenne effet. Quand on utilise des moyens de contrôle de temps visuels, on ne peut pas toucher aux 30 dernières secondes.

B.7.2.7 : La FFTA a entraîné et engagé des cameramen et des photographes qui travailleront au-delà de la zone des spectateurs. Leur position sera déterminée par le Délégué Technique, les mesures de sécurité sont sous sa responsabilité. Ils auront un uniforme (chasuble) spécial indiquant leurs droits.

B.7.3 : Les archers ne peuvent pas armer leur arc, avec ou sans flèche, tant qu'ils ne sont pas sur la ligne de tir. Dans l'épreuve par équipes, ils ne peuvent sortir la flèche du carquois que lorsqu'ils sont en position de tir. Si un archer est sur la ligne de tir avec une flèche sur l'arc, il doit se tourner vers les cibles en s'assurant qu'il n'y a personne devant ou derrière

B.7.3.1 : Si un archer, armant son arc avec une flèche avant le signal de début du tir ou durant les pauses entre les distances, lâche une flèche intentionnellement ou non, il perdra la valeur de la flèche ayant le score le plus élevé de la volée suivante.

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

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

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

B.7.4.2 : Dans les épreuves éliminatoires et finales par équipes, un seul compétiteur pourra se trouver sur la ligne de tir, les autres équipiers se trouveront en attente derrière la ligne de 1m, jusqu'à ce que l'archer soit revenu lui-même en arrière de la ligne de 1m (voir [paragraphe B.5.2, article B.5.2.3](#) pour les archers en fauteuil roulant).

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

B.7.6 : Il n'est pas permis de fumer. Cf. C.4 des Règlements Généraux

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

B.8 LES CONSEQUENCES DU NON-RESPECT DES REGLES**B.8.1 ELIGIBILITE – DISQUALIFICATION**

B.8.1.1 : Cf. C.9 des Règlements Généraux

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

B.8.1.3 : Réservé

B.8.1.4 : Un compétiteur, qui participe dans une catégorie telle qu'établie au Cf. C.5.1.3 des Règlements Généraux § 3. Catégories reconnues sans pour autant remplir les exigences liées à celle-ci, sera éliminé de la compétition et perdra toutes les positions qu'il a gagnées.

B.8.1.5 : Un compétiteur, reconnu coupable de dopage, sera sujet aux sanctions liées au Règlement disciplinaire de lutte contre le dopage de la FFTA

B.8.1.6 : Tout compétiteur, qui s'avère avoir utilisé un équipement non conforme aux règles de la FFTA verra ses résultats annulés (voir l'article B.3).

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

B.8.1.8 : Un archer, coupable d'avoir transgressé sciemment une règle ou un règlement, peut être éliminé de la compétition, perdant de ce fait toute position qu'il aurait pu obtenir. Les compétiteurs et les officiels doivent se conformer à l'ensemble des articles de Règlements Sportifs et Arbitrage de la FFTA ainsi qu'aux décisions et directives que les arbitres estiment nécessaire de prendre.

B.8.1.8.1 : Les comportements peu loyaux, manquant de "fair play", ne seront pas tolérés. Un tel comportement de la part d'un archer, ou d'une personne considérée comme aidant un archer, aura pour conséquence la disqualification de cet archer, ou de la personne en question, et pourra entraîner sa suspension pour la fin de la compétition.

B.8.1.8.2 : Toute personne qui modifie sans autorisation ou falsifie un score, ou qui en toute connaissance fait modifier ou falsifier un score, sera disqualifiée.

B.8.1.8.3 : Les flèches retirées de la cible avant confirmation des scores par les marqueurs seront marquées M (manquées). La répétition de cette infraction aura pour conséquence la disqualification de l'archer.

B.8.1.9 : Un archer qui persiste à utiliser une technique d'allonge considérée dangereuse par les arbitres sera immédiatement invité par le Président de la Commission des arbitres ou par le Directeur des tirs à arrêter le tir et quitter le terrain.

B.8.2 PERTE DE LA VALEUR DES FLECHES

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

B.8.2.2 : Un compétiteur, qui n'est pas en mesure de réparer son équipement défectueux en moins de 15 minutes sera uniquement autorisé à rattraper le nombre de flèches pouvant être tirées en 15 minutes et en suivant l'ordre de tir standard pour les flèches à rattraper. Il perdra toutes les autres flèches qu'il n'aura pas pu tirer.

B.8.2.3 : Une flèche, tirée avant ou après le signal de contrôle du temps ou hors de la séquence, sera considérée comme faisant partie de la volée et entraînera la perte de la valeur de la flèche ayant le plus haut score de cette volée qui sera marquée comme une flèche manquée (M). Cette infraction sera signalée par un arbitre levant un carton rouge.

B.8.2.4 : Une flèche, tirée sur le terrain de compétition après que le directeur des tirs ait officiellement clôturé la séance d'entraînement sur ce terrain et que les flèches aient été retirées des cibles, ou pendant les pauses entre les distances ou les épreuves, sera considérée comme faisant partie de la prochaine volée et entraînera la perte de la valeur de la flèche ayant le plus haut score de cette volée.

B.8.2.5 : Dans les épreuves éliminatoires et finales par équipes, si un des 3 archers d'une équipe tire une flèche avant ou après le signal marquant le début ou la fin d'une période, cette flèche sera considérée comme faisant partie de cette volée et entraînera pour l'équipe la perte de la valeur de la flèche ayant le plus haut score et sera marquée comme une flèche manquée (M). Lors du tir alterné, si un membre de l'équipe tire plus que le nombre de flèches demandé avant de revenir en arrière de la ligne de 1 m, l'équipe perdra la valeur de la flèche la plus élevée de cette volée. L'infraction est notifiée par l'arbitre qui brandit le carton rouge.

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

B.8.2.7 : Dans les épreuves éliminatoires et finales par équipes, si un des membres de l'équipe tire plus de 2 flèches lors d'une volée, la règle suivante s'applique :

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

B.8.2.8 : Lorsque, dans les épreuves éliminatoires et finales Arcs à Poulies par équipes, plus de 3 flèches (2 pour l'équipe mixte) sont tirées dans le même blason, toutes les flèches seront considérées comme faisant partie de cette volée, mais seules les 3 valeurs (2 pour l'équipe mixte) les plus basses compteront. Les autres flèches, dans le même blason, seront enregistrées comme manquées. Toute flèche manquant la partie extrême de la zone bleue du 5 sera enregistrée comme manquée.

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

B.8.3 SANCTIONS EN TERMES DE TEMPS LORS DES EPREUVES PAR EQUIPES

B.8.3.1 : Si un membre de l'équipe franchit la ligne de 1 m trop tôt, l'arbitre montrera le carton jaune (ou enclenchera la lumière jaune en face de la ligne de tir) pour indiquer que le compétiteur doit revenir en arrière de la ligne de 1 m pour recommencer à nouveau ou être remplacé par un autre archer ayant des flèches à tirer.

B.8.3.2 : Si l'équipe ne respecte pas le carton (lumière) jaune et que le compétiteur tire sa flèche, l'équipe perdra la valeur de la flèche ayant le plus haut score de cette volée.

B.8.3.3 : La même procédure sera appliquée si un membre de l'équipe sort une flèche du carquois avant d'être sur la ligne de tir.

B.8.4 AVERTISSEMENTS

Les compétiteurs, qui ont été avertis à plusieurs reprises et qui continuent à enfreindre les règles suivantes de la FFTA ou qui ne se plient pas aux décisions et directives des arbitres (contre lesquelles il est possible de faire appel), seront traités selon [l'article B.8.1.8](#).

B.9 L'ARBITRAGE

B.9.1 : Le travail des arbitres est de s'assurer que le tournoi se déroule selon les règles de la FFTA et dans un esprit d'honnêteté pour tous les compétiteurs.

B.9.1.1 : Il doit y avoir au moins 1 arbitre pour 10 cibles lors du tir sur cibles, sauf les compétitions nationales Cf. [tableau B.5.3 des Règlements Généraux](#)

B.9.2 : LES TACHES DES ARBITRES

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

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

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

B.9.2.4 : Contrôler le déroulement du tir.

B.9.2.5 : Contrôler l'établissement des scores.

B.9.2.6 : Vérifier les scores lors des épreuves éliminatoires et finales.

B.9.2.7 : Discuter avec le directeur des tirs des problèmes qui surviennent concernant le tir.

B.9.2.8 : Régler les différends et appels qui peuvent survenir.

B.9.2.9 : En accord avec le directeur des tirs, interrompre le tir, si cela est nécessaire, à cause des conditions climatiques, pannes de courant, accident sérieux ou d'une cause du même type. Mais il doit veiller à ce que le programme prévu pour la journée arrive si possible à son terme.

B.9.2.10 : Prendre en considération les plaintes et les demandes des capitaines d'équipes et prendre les décisions s'y rapportant. La décision collective est prise à la majorité simple des votes. En cas d'égalité, la voix du chef arbitre est prépondérante.

B.9.2.11 : Les questions concernant le déroulement des tirs et le comportement d'un concurrent doivent être déposées auprès des arbitres sans délai et en tout cas avant la remise des récompenses. La décision des arbitres ou du jury d'appel, selon le cas, est définitive.

B.9.2.12 : Les compétiteurs et les officiels doivent se conformer aux règlements de la FFTA ainsi qu'aux décisions et directives que les arbitres estiment nécessaire de prendre. Un archer, coupable d'avoir transgressé sciemment une règle ou un règlement, peut être interdit de participation et être disqualifié, perdant de ce fait toute position qu'il aurait pu obtenir.

B.10 RECLAMATIONS - LITIGES

B.10.1 : Lors des compétitions de Tir à l'Arc Extérieur, les archers doivent se référer à un arbitre pour résoudre toute question se rapportant à la valeur d'une flèche, ceci avant que les flèches aient été touchées et retirées de la cible.

B.10.2 : Supprimé

B.10.3 : Une erreur sur la feuille de marque peut être corrigée avant que les flèches ne soient enlevées de la cible à condition que tous les archers de cette cible soient d'accord. La correction doit être attestée et signée par tous les athlètes de la cible. Tout autre litige concernant l'enregistrement des scores doit être résolu par un arbitre.

B.10.4 : Si un équipement du terrain apparaît comme défectueux ou si un blason est trop abîmé, les archers ou les capitaines d'équipes peuvent demander aux arbitres de faire remplacer ou de remédier aux défauts constatés.

B.10.5 : Les réclamations concernant le déroulement du tir ou le comportement d'un compétiteur doivent être déposées avant la prochaine phase de la compétition.

B.10.6 : Les réclamations concernant les résultats publiés chaque jour doivent être déposées auprès des arbitres sans délai, en tout cas à temps pour que les corrections éventuelles soient possibles avant la remise des prix.

B.10.7 : Lors des épreuves par équipes, la décision prise par un arbitre concernant l'utilisation du carton jaune (Cf. [article B.8.3.1](#)) est sans appel possible.

B.11 APPEL

B.11.1 : Si un concurrent n'est pas d'accord avec les décisions des arbitres, il peut, sauf dans le cas de l'article B.10.1 ci-dessus, faire appel au jury d'appel, selon la procédure indiquée au [Chapitre I – Règlements Généraux – Article B.5](#), avant le début de la prochaine phase de la compétition. Les prix et les trophées, qui sont l'objet d'un litige, ne peuvent pas être remis avant que le jury d'appel n'ait pris une décision. L'appel écrit doit se faire dans les 15 minutes avant la fin de l'épreuve.

B.12 LES ANNEXES

SOMMAIRE DES ANNEXES

ANNEXE 1 :

Tableau des matchs/Grille de répartition

- finales individuelles
- finales par équipe

ANNEXE 2 :

Les dispositions d'un terrain de Tir à l'Arc Extérieur

Détail du traçage des couloirs (intégration du tir par équipe)

ANNEXE 3 : LES FEUILLES DE MARQUE

Epreuve de Qualification – fiche de marque par cible

Epreuve de Qualification – fiche de marque par archer

Feuilles de marque par Sets – Arc Classique – Sets de 3 flèches – individuel

Arc Classique – Sets de 6 flèches – équipe – 8^{ème} de finale

Arc Classique – Sets de 4 flèches – double mixte – 8^{ème} de finale

Sets de 6 flèches – équipe de club – Arc Classique

Arc Classique – Sets de 6 flèches – filière par équipe – Poule et Classement

Arc à Poulies - Cumul de 6 flèches – Fiche de marque par équipe

ANNEXE 4 : POSITIONS DES BLASONS

3 Blasons de 80cm réduits à 6 zones (5 - X)

4 Blasons de 80cm réduits à 6 zones (5 - X)

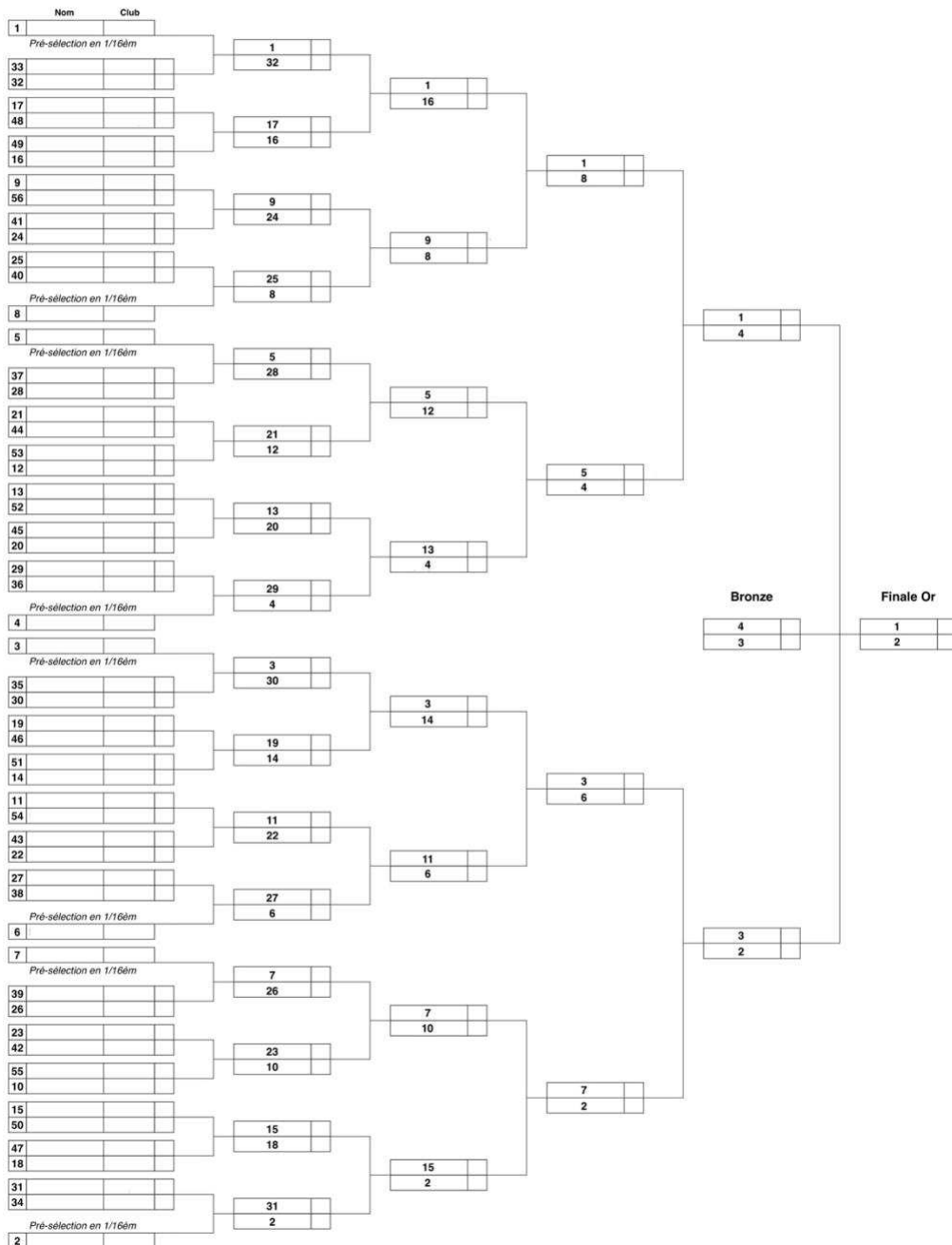
2 Blasons de 80cm réduits à 6 zones (5 - X)

3 Blasons de 80cm réduits à 6 zones (5 - X) sur butte de tir ronde de 129cm

4 Blasons de 80cm réduits à 6 zones (5 - X) sur butte de tir ronde de 129cm

ANNEXE 1

**CHAMPIONNATS DE TIR A L'ARC EXTERIEUR
GRILLE DE REPARTITION POUR LES PHASES ELIMATOIRES ET FINALES INDIVIDUELLES**

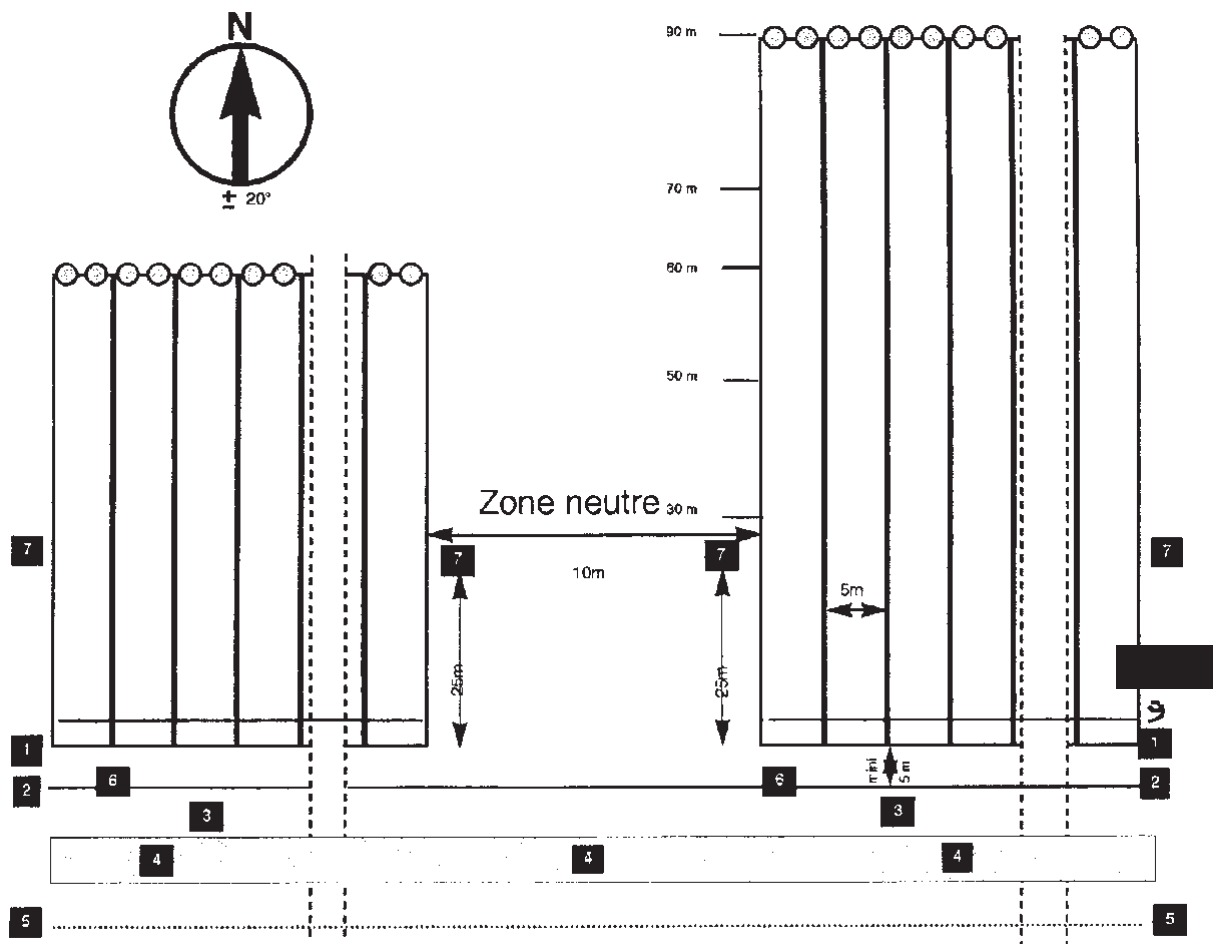


**CHAMPIONNAT DE TIR A L'ARC EXTERIEUR
GRILLE DE REPARTITIONS POUR LES PHASES FINALES PAR ÉQUIPES**



ANNEXE 2

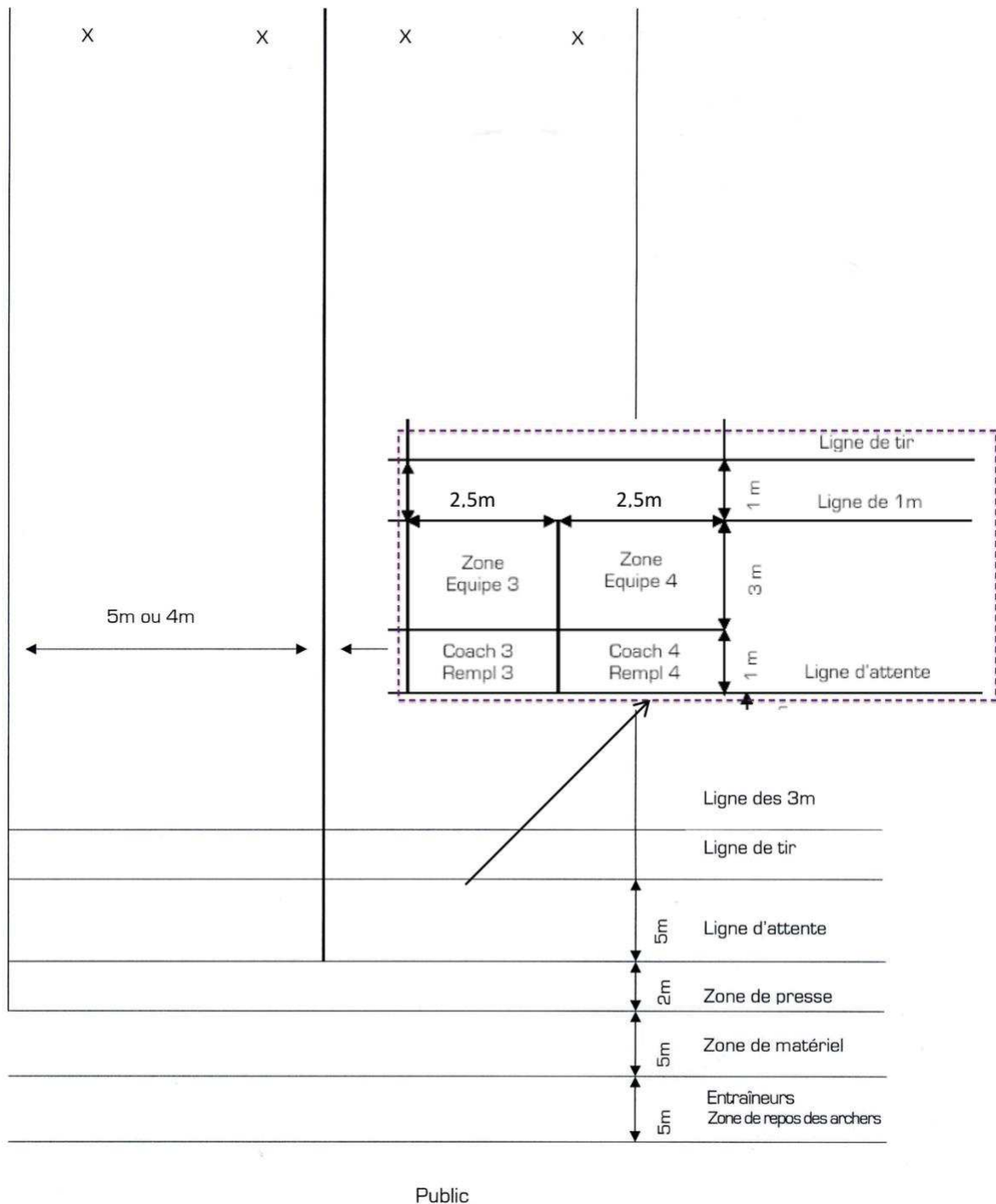
DISPOSITION D'UN TERRAIN DE TIR A L'ARC EXTERIEUR



- | | |
|------------------------------|---|
| 1. Ligne de tir | 5. Barrières pour les spectateurs |
| 2. Ligne d'attente | 6. Sièges et parasols pour les arbitres |
| 3. Zone du matériel (arcs) | 7. Feux + Horloges Digitales |
| 4. Zone de repos des archers | 8. Poste du Directeur des tirs |
| | 9. Ligne des 3m |

Un couloir de 2m de largeur, réservé à la TV et aux photographes, peut être tracé derrière la ligne d'attente. Dans ce cas, la ligne la plus près de la zone du matériel deviendra la nouvelle ligne d'attente.

**DETAIL DU TRAÇAGE DES COULOIRS
(INTEGRATION DU TIR PAR EQUIPES)**



Les couloirs ont une largeur de 4 m ou 5 m.
 Avec des couloirs de 4 m, la phase de qualification doit obligatoirement se tirer en rythme AB/CD.
 Dans le cas des couloirs de 4 m, la zone d'équipe aura une largeur de 2 m.

ANNEXE 3 : LES FEUILLES DE MARQUE

EPREUVES DE QUALIFICATION - FICHE DE MARQUE PAR CIBLE

N° Licence		Points par flèche			Départ		Tir	
N°		1	2	3	Total		Total cumulé	
1								
2								
3								
4								
5								
6								
Total distance								
					Total 10 et 10+		10+	
Archer					Marqueur			

N° Licence		Points par flèche			Départ		Tir	
N°		1	2	3	Total		Total cumulé	
1								
2								
3								
4								
5								
6								
Total distance								
					Total 10 et 10+		10+	
Archer					Marqueur			

N° Licence		Points par flèche			Départ		Tir	
N°		1	2	3	Total		Total cumulé	
1								
2								
3								
4								
5								
6								
Total distance								
					Total 10 et 10+		10+	
Archer					Marqueur			

N° Licence		Points par flèche			Départ		Tir	
N°		1	2	3	Total		Total cumulé	
1								
2								
3								
4								
5								
6								
Total distance								
					Total 10 et 10+		10+	
Archer					Marqueur			



EPREUVES DE QUALIFICATION - FICHE DE MARQUE PAR ARCHER



2ème Distance		Nombre de points par flèche						Total volée	Cumul	10 et 10+	10+
Volée		1	2	3	4	5	6				
1											
2											
3											
4											
5											
6											
Total 2ème distance											
Marqueur								Archer			

1ère Distance		Nombre de points par flèche						Total volée	Cumul	10 et 10+	10+
Volée		1	2	3	4	5	6				
1											
2											
3											
4											
5											
6											
Total 1ère distance											
Report 2ème distance								+			
Total général								=			
Valeur barrage n° 1											
Valeur barrage n° 2											
Valeur barrage n° 3											



NOM :
PRENOM :
CLUB :

1/32^{ème} de finale

Résultat match: Gagné/Perdu

N° Set	Flèches		Score Set	Point (G:2; N:1; P:0)	Point Set Adversaire	Score Set Adversaire
1						
2						
3						
4						
5						
	Barrage					

Signatures :

1/16^{ème} de finale

Résultat match: Gagné/Perdu

N° Set	Flèches		Score Set	Point (G:2; N:1; P:0)	Point Set Adversaire	Score Set Adversaire
1						
2						
3						
4						
5						
	Barrage					

Signatures :

1/8^{ème} de finale

Résultat match: Gagné/Perdu

N° Set	Flèches		Score Set	Point (G:2; N:1; P:0)	Point Set Adversaire	Score Set Adversaire
1						
2						
3						
4						
5						
	Barrage					

Signatures :

¼ de finale

Résultat match: Gagné/Perdu

N° Set	Flèches		Score Set	Point (G:2; N:1; P:0)	Point Set Adversaire	Score Set Adversaire
1						
2						
3						
4						
5						
	Barrage					

Signatures :

½ finale

Résultat match: Gagné/Perdu

N° Set	Flèches		Score Set	Point (G:2; N:1; P:0)	Point Set Adversaire	Score Set Adversaire
1						
2						
3						
4						
5						
	Barrage					

Signatures :

Petite Finale / Finale

Résultat match: Gagné/Perdu

N° Set	Flèches		Score Set	Point (G:2; N:1; P:0)	Point Set Adversaire	Score Set Adversaire
1						
2						
3						
4						
5						
	Barrage					

Signatures :

Arc Classique – Sets de 3 flèches – Individuel – 32^{ème} de finale

FEUILLE DE MARQUE PAR SETS

CLUB :

CATEGORIE :

1/8^{ème} de finale

Résultat match: Gagné/Perdu

N° Set	Flèches			Score Set	Point (G:2; N:1, P:0)	Point Set Adversaire	Score Set Adversaire
1							
2							
3							
4							
Barrage							

Signatures :

1/2 finale

Résultat match: Gagné/Perdu

N° Set	Flèches			Score Set	Point (G:2; N:1, P:0)	Point Set Adversaire	Score Set Adversaire
1							
2							
3							
4							
Barrage							

Signatures :

1/4 de finale

Résultat match: Gagné/Perdu

N° Set	Flèches			Score Set	Point (G:2; N:1, P:0)	Point Set Adversaire	Score Set Adversaire
1							
2							
3							
4							
Barrage							

Signatures :

Petite Finale - Finale

Résultat match: Gagné/Perdu

N° Set	Flèches			Score Set	Point (G:2; N:1, P:0)	Point Set Adversaire	Score Set Adversaire
1							
2							
3							
4							
Barrage							

Signatures :

CLUB :
Nom :
Nom :

CATEGORIE :

1/8^{ème} de finale

Résultat match: Gagné/Perdu

N° Set	Flèches		Score Set	Point (G:2; N:1, P:0)	Point Set Adversaire	Score Set Adversaire
1						
2						
3						
4						
Barrage						

Signatures :

¼ de finale

Résultat match: Gagné/Perdu

N° Set	Flèches		Score Set	Point (G:2; N:1, P:0)	Point Set Adversaire	Score Set Adversaire
1						
2						
3						
4						
Barrage						

Signatures :

½ finale

Résultat match: Gagné/Perdu

N° Set	Flèches		Score Set	Point (G:2; N:1, P:0)	Point Set Adversaire	Score Set Adversaire
1						
2						
3						
4						
Barrage						

Signatures :

Petite Finale - Finale

Résultat match: Gagné/Perdu

N° Set	Flèches		Score Set	Point (G:2; N:1, P:0)	Point Set Adversaire	Score Set Adversaire
1						
2						
3						
4						
Barrage						

Signatures :



CLUB :

CATEGORIE :

Match :

Résultat match: Gagné/Perdu

N° Set	Flèches			Score Set	Point (G:2; N:1, P:0)	Point Set Adversaire	Score Set Adversaire
1							
2							
3							
4							
Barrage							

Signatures :

Match :

Résultat match: Gagné/Perdu

N° Set	Flèches			Score Set	Point (G:2; N:1, P:0)	Point Set Adversaire	Score Set Adversaire
1							
2							
3							
4							
Barrage							

Signatures :

Match :

Résultat match: Gagné/Perdu

N° Set	Flèches			Score Set	Point (G:2; N:1, P:0)	Point Set Adversaire	Score Set Adversaire
1							
2							
3							
4							
Barrage							

Signatures :

Match :

Résultat match: Gagné/Perdu

N° Set	Flèches			Score Set	Point (G:2; N:1, P:0)	Point Set Adversaire	Score Set Adversaire
1							
2							
3							
4							
Barrage							

Signatures :

Match :

Résultat match: Gagné/Perdu

N° Set	Flèches			Score Set	Point (G:2; N:1, P:0)	Point Set Adversaire	Score Set Adversaire
1							
2							
3							
4							
Barrage							

Signatures :



CLUB :

CATEGORIE :

Match de poule 1

Résultat match: Gagné/Perdu

N° Set	Flèches			Score Set	Point (G:2; N:1, P:0)	Point Set Adversaire	Score Set Adversaire
1							
2							
3							
4							
Barrage							

Signatures :

Match de Poule 2

Résultat match: Gagné/Perdu

N° Set	Flèches			Score Set	Point (G:2; N:1, P:0)	Point Set Adversaire	Score Set Adversaire
1							
2							
3							
4							
Barrage							

Signatures :

Match de Poule 3

Résultat match: Gagné/Perdu

N° Set	Flèches			Score Set	Point (G:2; N:1, P:0)	Point Set Adversaire	Score Set Adversaire
1							
2							
3							
4							
Barrage							

Signatures :

Match de Classement 1

Résultat match: Gagné/Perdu

N° Set	Flèches			Score Set	Point (G:2; N:1, P:0)	Point Set Adversaire	Score Set Adversaire
1							
2							
3							
4							
Barrage							

Signatures :

Match de Classement 2

Résultat match: Gagné/Perdu

N° Set	Flèches			Score Set	Point (G:2; N:1, P:0)	Point Set Adversaire	Score Set Adversaire
1							
2							
3							
4							
Barrage							

Signatures :

Arc à Poulies - Cumul de 6 flèches - Fiche de marque par équipe



1/2 Final		Cible n°						
N°	Nb points par flèche						Total volée	Cumul
	1	2	3	4	5	6		
1								
2								
3								
4								
Archer	Marqueur						Total	
							Barrage	

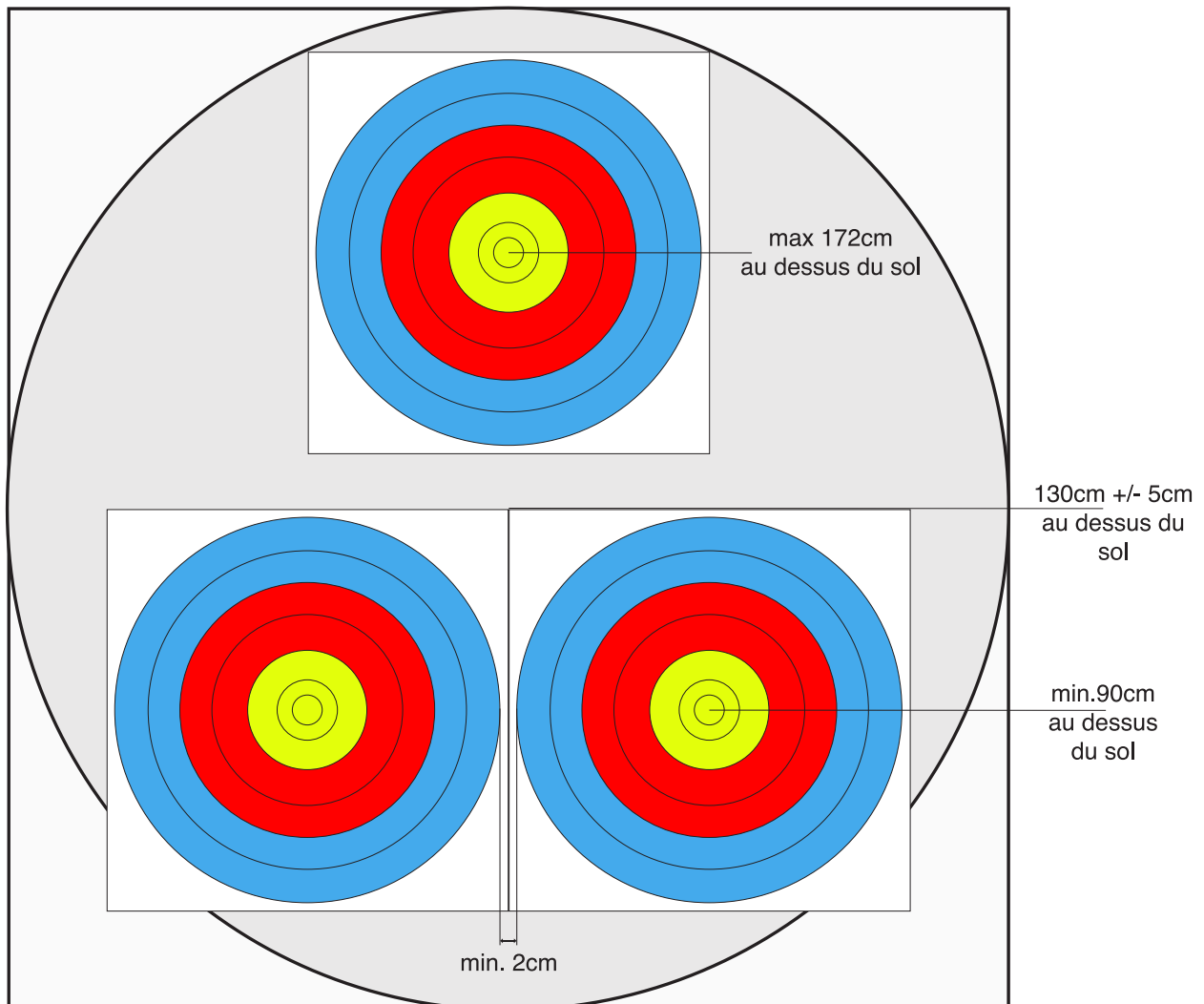
1/4 Final		Cible n°						
N°	Nb points par flèche						Total volée	Cumul
	1	2	3	4	5	6		
1								
2								
3								
4								
Archer	Marqueur						Total	
							Barrage	

1/8 Final		Cible n°						
N°	Nb points par flèche						Total volée	Cumul
	1	2	3	4	5	6		
1								
2								
3								
4								
Archer	Marqueur						Total	
							Barrage	

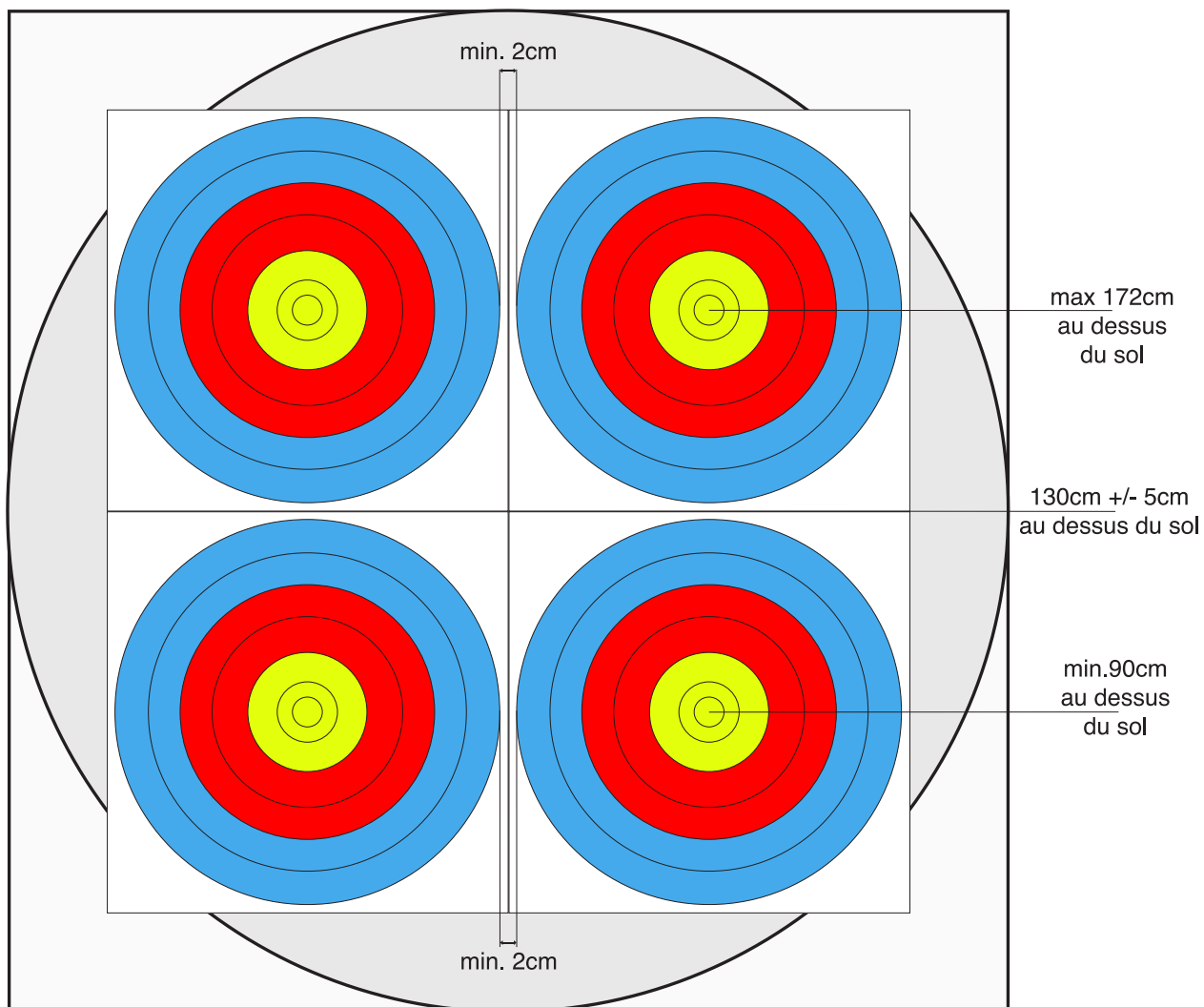
Or		Cible n°						
N°	Nb points par flèche						Total volée	Cumul
	1	2	3	4	5	6		
1								
2								
3								
4								
Archer	Marqueur						Total	
							Barrage	

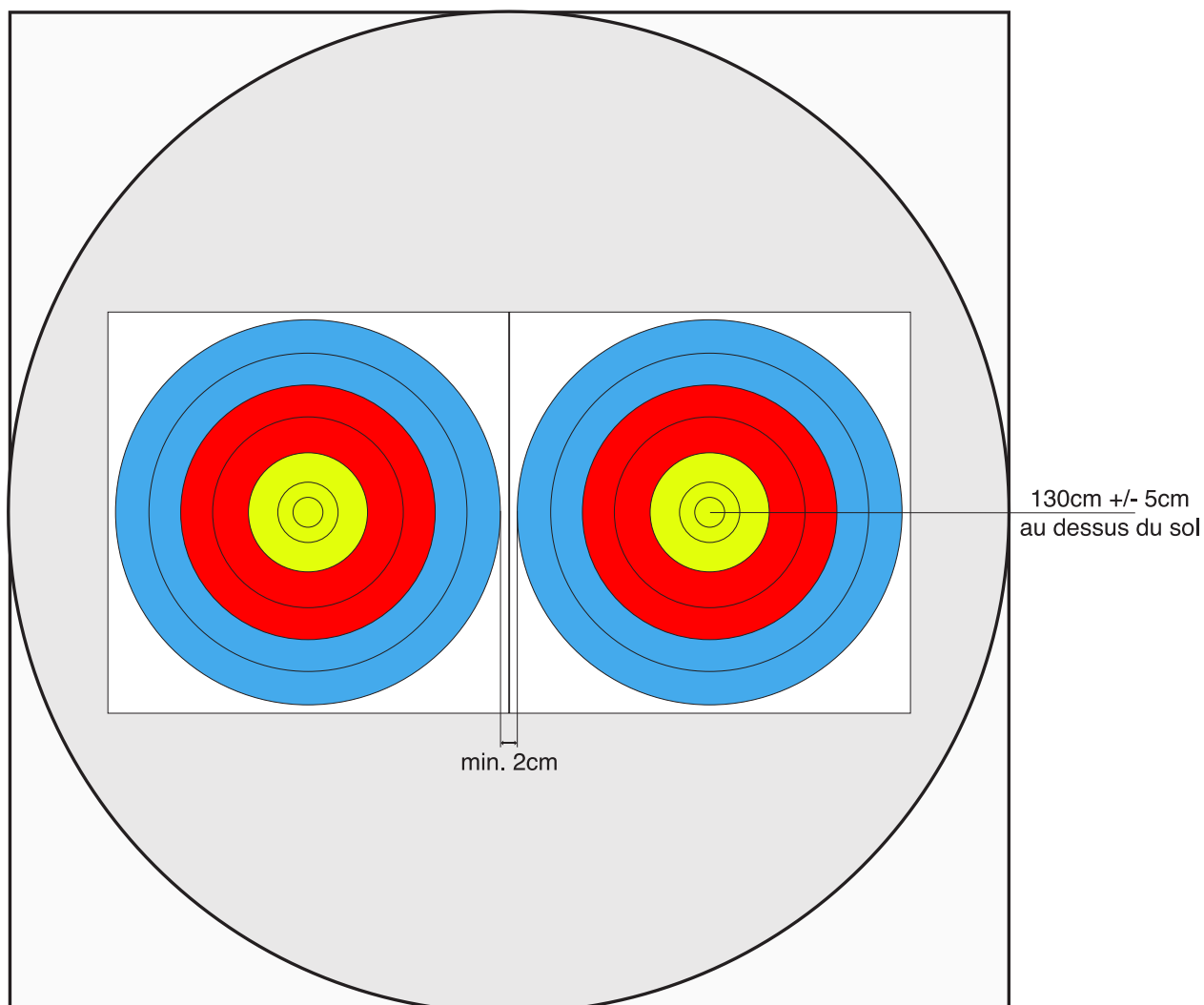
Bronze		Cible n°						
N°	Nb points par flèche						Total volée	Cumul
	1	2	3	4	5	6		
1								
2								
3								
4								
Archer	Marqueur						Total	
							Barrage	



ANNEXE 4**POSITION DES BLASONS****3 Blasons de 80cm réduits à 6 zones (5 - X)**

4 Blasons de 80cm réduits à 6 zones (5 - X)

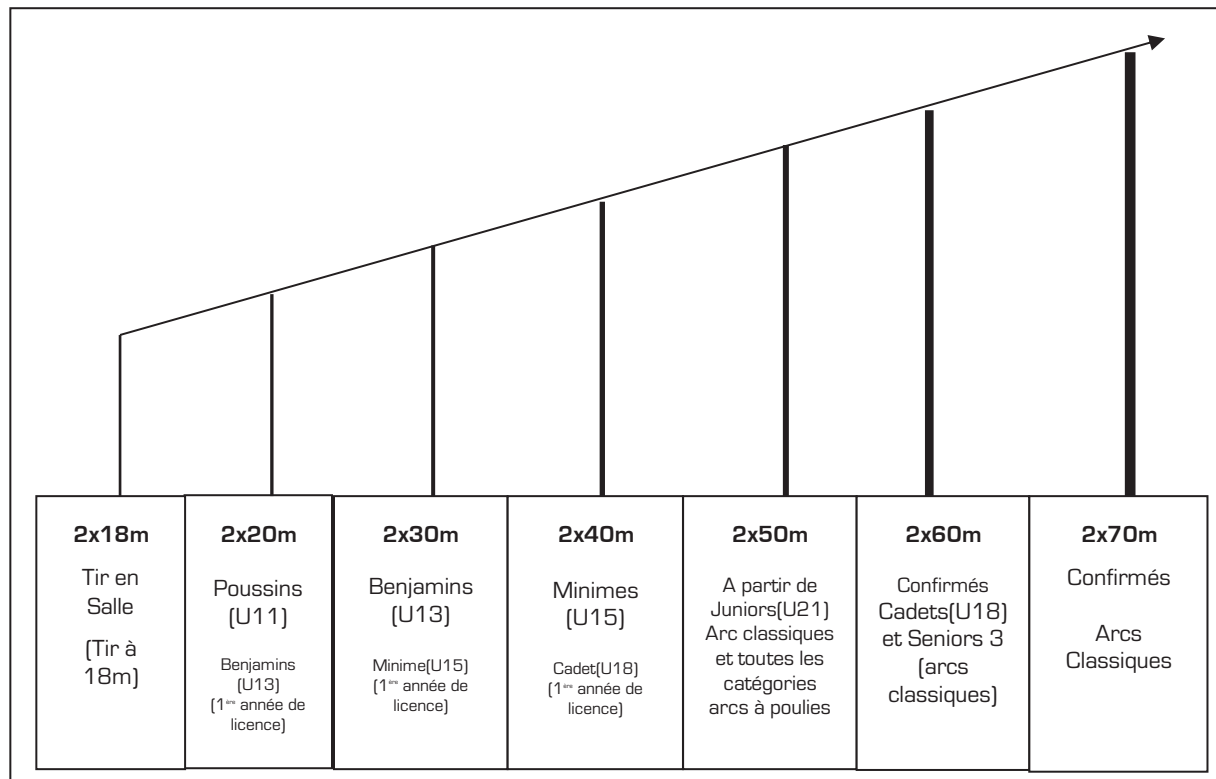


2 Blasons de 80cm réduits à 6 zones (5 - X)

En cas de difficulté, l'organisateur et l'arbitre prendront les décisions permettant de respecter le matériel et la sécurité. Par exemple : éviter que la zone marquante soit en face d'un montant du chevalet si les flèches traversent les blasons. Dans ce cas l'écartement pourra être réduit à une valeur comprise entre 1 et 2 cm.

C. REGLEMENTS SPECIFIQUES DES EPREUVES FEDERALES

Le schéma ci-dessous résume le principe de progression pour les archers en prenant en compte la démarche d'apprentissage jusqu'à la compétition aux distances olympiques.



C.1 LES CHAMPIONNATS DE FRANCE INDIVIDUELS

C.1.1 LE CHAMPIONNAT DE FRANCE ELITE TIR A L'ARC EXTERIEUR (TOUTES CATEGORIES) INDIVIDUEL POUR LES ARCS CLASSIQUES ET ARCS A POULIES

- **Qualifications**

Les règles de sélection sont mentionnées au Chapitre I - Les Règlements Généraux – Article C.5.1.2

- **Date**

En fonction du calendrier international, généralement entre juillet et septembre.

- **Epreuves**

Ce championnat décerne 4 titres :

**CHAMPION DE FRANCE ELITE TIR A L'ARC EXTERIEUR ARC CLASSIQUE
CHAMPIONNE DE FRANCE ELITE TIR A L'ARC EXTERIEUR ARC CLASSIQUE**

**CHAMPION DE FRANCE ELITE TIR A L'ARC EXTERIEUR ARC A POULIES
CHAMPIONNE DE FRANCE ELITE TIR A L'ARC EXTERIEUR ARC A POULIES**

Les catégories de licence : Cadets(U18), Juniors(U21), seniors 1, seniors 2, seniors 3 sont regroupés dans une seule et même catégorie de participation et disputent le même titre (**classement "Toutes Catégories"**).

Les Cadets(U18) et les seniors 3 peuvent participer à ce championnat « Toutes Catégories » Classique dans la mesure où :

- ✓ Ils ont réalisé des scores à 70 m (pour apparaître au classement "Toutes Catégories")

Ces scores réalisés à 70 m seront pris en compte :

- Pour le classement « Toutes Catégories »
- Pour les scores sélectifs à 60 m de leur catégorie

- **Distances** : 70 m pour les Arcs Classiques et 50 m pour les Arcs à Poulies

- **Participation et sélection des archers** :

Se rapporter au tableau officiel des quotas des sélectionnés et au calendrier fédéral officiel.

- **Le déroulement du championnat**

Le programme est publié dans le Calendrier des compétitions de la FFTA, selon le cahier des charges.

C.1.2 LE CHAMPIONNAT DE FRANCE DOUBLE MIXTE POUR LES ARCS CLASSIQUES ET LES ARCS A POULIES

- **Date**

Au cours du championnat de France Elite de Tir à l'Arc Extérieur.

- **Qualifications**

Les règles de sélection sont mentionnées au [Chapitre I - Les Règlements Généraux – Article C.5.2.2](#)

- **Epreuves**

Ce championnat décerne les titres de :

**CHAMPION DE FRANCE DOUBLE MIXTE ARC CLASSIQUE
CHAMPION DE FRANCE DOUBLE MIXTE ARC A POULIES**

- **Distances** : 70 m pour les Arcs Classiques et 50 m pour les Arcs à Poulies.

- **Participation et sélection des archers** : **16 Doubles Mixte de club** se composant ainsi :

1. Un Double Mixte est composé d'un homme et d'une femme.
2. Pour composer un Double Mixte, il faut être licencié dans le même club (règle des transferts appliquée)
3. L'équipe de club double mixte est composée
 - En premier avec les archers choisis parmi ceux participant au championnat de France individuel.
 - Puis complétée éventuellement par un ou deux archers inscrit(s) par le club.
4. Les deux archers qualifiés pour représenter leur club au championnat de France Double Mixte participent à la phase de qualification du championnat de France Individuel.
S'ils font partie des archers qualifiés individuellement au championnat de France, ils pourront prendre part, en cas de qualification, aux phases finales individuelles du championnat de France. Dans le cas contraire, ils ne participeront qu'à la phase de qualifications et ne seront pas classés individuellement au championnat de France.
5. A l'issue de la phase de qualification du championnat de France individuel, un classement est réalisé en prenant, pour un même club, le meilleur score homme du club et le meilleur score femme du même club.
6. Les 16 Doubles Mixtes participants sont qualifiés dans un tableau final à élimination directe.
7. Un seul Double Mixte par club peut participer au championnat de France Double Mixte.
8. La composition du Double Mixte tirant le tableau final peut être différente de la composition du Double Mixte s'étant qualifiée. Elle peut être changée jusqu'à une heure avant le début des finales (Règle Internationale) et doit répondre aux points 1, 2 et 3 de cet article.

- **Le déroulement du championnat**

Ce championnat de France a pour cadre la phase de qualification individuelle du Championnat de France Elite : épreuves de qualification (2x70m pour les Arcs Classiques ou 2x50m pour les Arcs à Poulies) suivi d'une phase de duels selon le règlement en vigueur.

Le programme est publié dans le Calendrier des compétitions de la FFTA, selon le cahier des charges.

C.1.3 LE CHAMPIONNAT DE FRANCE JEUNES

Ce championnat regroupe un championnat individuel et un championnat de France par Équipes.

- **Organisation du championnat**

	Jour 1	Jour 2	Jour 3
Tir à l'Arc Extérieur	Qualifications Individuelles Phases éliminatoires	Finales Individuelles et Double Mixte	Qualifications et Finales par équipes

Le programme est publié dans le Calendrier des compétitions de la FFTA, selon le cahier des charges.

- **Catégories et nombre de participants**

En tir Individuel, sur la base du classement national par catégorie, selon des quotas définis annuellement par le Comité Directeur de la FFTA :

En tir par Équipes, 4 archers par équipes de club sélectionnées : 64 garçons Cadets(U18)/Juniors(U21), 64 filles Cadettes(U18)/Juniors(U21) et 64 Benjamins(U13)/Minimes(U15) garçons et filles.

- **Distances**

Benjamins(U13) (garçons et filles)	30m
Minimes(U15) (garçons et filles)	40m
Cadets(U18) (garçons et filles)	60m
Juniors(U21) (garçons et filles)	70m

- **Position des compétiteurs lors des phases de qualification**

Les compétiteurs d'un même club seront positionnés à 1 par cible sur des cibles contiguës : 1A, 2A, 3A, 1B, 2B, 3B, etc...

C.1.4 LE CHAMPIONNAT DE FRANCE DOUBLE MIXTE JEUNE

- **Date :**

Au cours du Championnat de France Jeune Individuel

- **Epreuves :**

Ce Championnat décerne le titre de : **CHAMPION DE FRANCE DOUBLE MIXTE JEUNES**

- **Distances :** 60m.

- **Participation et sélection des archers : 16 Doubles Mixtes Jeune de club** se décomposant ainsi :

1. Un Double Mixte Jeune est composé d'un Jeune Homme (Cadet(U18) ou Junior(U21)) et d'une Jeune Femme (Cadette(U18) ou Junior(U21)).
2. Pour composer un Double Mixte Jeune, il faut être licencié dans le même club (règle des transferts appliquée)
3. L'équipe de club double mixte est composée
 - En premier avec les archers choisis parmi ceux participant au championnat de France individuel.
 - Puis complétée éventuellement par un ou deux archers inscrit(s) par le club.
4. Les deux archers qualifiés pour représenter leur club au championnat de France Double Mixte participent à la phase de qualification du championnat de France Individuel. S'ils font partie des archers qualifiés individuellement au championnat de France, ils pourront prendre part, en cas de qualification, aux phases finales individuelles du championnat de France. Dans le cas contraire, ils ne participeront qu'à la phase de qualifications et ne seront pas classés individuellement au championnat de France.

5. A l'issue de la phase de qualification du championnat de France individuel, un classement est réalisé en prenant, pour un même club, le meilleur score Cadet(U18) ou Junior(U21) du club et le meilleur score Cadette(U18) ou Junior(U21) Fille du même club.
6. Les 16 Doubles Mixtes participants sont qualifiés dans un tableau final à élimination directe. La distance de tir du tableau final est à 60m.
7. Un seul Double Mixte Jeune par club peut participer au classement du championnat de France Double Mixte Jeune.
8. La composition du Double Mixte tirant le tableau final peut être différente de la composition du Double Mixte s'étant qualifiée. Elle peut être changée jusqu'à une heure avant le début des finales (Règle Internationale) et doit répondre aux points 1, 2 et 3 de cet article.

- **Le déroulement du championnat**

Ce championnat de France a pour cadre la phase de qualification individuelle du Championnat de France Jeune : épreuves de qualification (2x70m ou 2x60m selon la catégorie) suivi d'une phase de duels selon le règlement en vigueur.

Le programme est publié dans le Calendrier des compétitions de la FFTA, selon le cahier des charges.

C.1.5 LE CHAMPIONNAT DE FRANCE DE TIR A L'ARC EXTERIEUR SENIORS

C.1.5.1 LES COMPETITIONS SELECTIVES POUR LE CHAMPIONNAT DE FRANCE DE TIR A L'ARC EXTERIEUR

Ces compétitions concernent les arcs classiques et les arcs à poulies dans les Seniors.

Tableau n°3 :

Catégories	Distances et blasons sélectifs pour les Championnat de France de Tir à l'Arc Extérieur Seniors							
	TAE Distances Nationales				TAE Distances Internationale et Olympique			
	Arc Classique		Arc à Poulies		Arc Classique		Arc à Poulies	
	Distances	Blasons	Distances	Blasons	Distances	Blasons	Distances	Blasons
Seniors 1	50 m	122 cm	50 m	122 cm	70 m	122 cm	50 m	80 cm (5-X)
Seniors 2	50 m	122 cm	50 m	122 cm	70 m	122 cm	50 m	80 cm (5-X)
Seniors 3	50 m	122 cm	50 m	122 cm	60 m	122 cm	50 m	80 cm (5-X)

• **Période de sélection et nombre de sélections à réaliser**

Se rapporter au tableau officiel des quotas des sélectionnés et au calendrier fédéral officiel.

Lors des championnats départementaux et régionaux, les classements doivent être établis en respectant toutes les catégories d'âge figurant dans le tableau officiel des catégories (cf. [Article C.3.1 des Règlements Généraux](#)).

C.1.5.2 LE CHAMPIONNAT DE FRANCE SENIORS

La date est fixée par le comité Directeur de la FFTA, habituellement fin août ou début septembre.

• **Épreuves :**

Ce Championnat de France décerne le titre de : **CHAMPION DE FRANCE** dans chacune des catégories ouvertes sur ce Championnat

• **Déroulement :**

Le Championnat de France de Tir à l'Arc Extérieur se déroule de la manière suivante :

Pour le TAE Distances Internationale et Olympique

sur un tir de qualifications de 2x36 flèches suivi de phases finales en duels ;

Pour le TAE Distances Nationales

sur un tir de 2x36 flèches sans duels.

Ce championnat se déroule sur 4 départs et une phase finale (vendredi après-midi, samedi matin, samedi après-midi, dimanche matin, dimanche après-midi pour les phases finales).

Les qualifications se tirent en rythme AB/CD.

Chaque départ doit pouvoir accueillir au minimum 200 archers sur un terrain où doivent être implantées 50 cibles minimum, selon des quotas qui seront diffusés sur le Calendrier officiel des compétitions.

Pour le 50 m sur blason de 122 cm, les organisateurs ont l'obligation de positionner 2 compétiteurs "arc à poulies", maximum par cibles de 4 archers.

Tous les archers de la même catégorie tirent sur le même départ. Le programme de la compétition définit l'affectation des catégories sur les départs.

C.2 RESERVE



C.3 LA FILIERE SPORTIVE PAR ÉQUIPES DE CLUBS

La Filière par Équipes de Clubs est composée de :

- **Pour les Arcs Classique :**
 - Du Championnat de France D1 Arc Classique
 - De la Division 2 (D2)
 - De la ou des Divisions Régionales (DR)
- **Pour les Arcs à Poulies :**
 - Du Championnat de France D1 Arc à Poulies
 - De la ou des Divisions Régionales
- **Pour les Jeunes :**
 - Un Championnat de France par Équipes de Clubs

C.3.1 CHAMPIONNAT DE FRANCE D1 ARC CLASSIQUE,

Composition	16 équipes Hommes et 16 équipes Femmes.
Répartition géographique	1 groupe national pour chaque catégorie.
Compétitions	3 Manches +1 phase finale
Résultats	Le club dont l'équipe est classée 1 ^{ère} est déclaré Champion de France Les clubs dont l'équipe est classée 14 ^{ème} , 15 ^{ème} et 16 ^{ème} descendent en D2 la saison suivante.

Le Championnat de France D1 Arc Classique, se dispute en deux phases sur la durée d'une saison sportive :

- Une phase de Saison Régulière (SR) lors de laquelle chez les hommes comme chez les femmes, chaque équipe rencontre les autres équipes une fois dans la saison. Une rencontre entre deux clubs est composée de 5 matchs (1 match par équipe et 4 matchs individuels).
- Une phase finale réservée aux 4 meilleures équipes hommes et femmes de la Saison Régulière.

La participation à chacune des manches de la Saison Régulière est obligatoire pour toutes les équipes de D1.

Le classement final des équipes de D1 est établi de la façon suivante :

Pour les équipes classées aux 4 premières places de la Saison Régulière, le classement final du championnat de France de D1 est établi à l'issue de la phase finale en fonction de la place obtenue par l'équipe sur cette phase.

Pour les équipes classées de la 5^{ème} à la 16^{ème} place de la Saison Régulière, le classement final de la saison est établi sur le total des points obtenus sur les 3 manches.

Les 3 manches de la Saison Régulière sont des compétitions de Tir à l'Arc Extérieur 2x36 flèches à 70 m, selon le règlement international de l'épreuve olympique.

Les rencontres par équipe de club se déroulent en 5 matchs. [Voir déroulement du Championnat]

La phase finale se déroule lors du championnat de France Elite. [Voir déroulement du Championnat]

- **Arbitrage**

L'arbitrage de l'ensemble de la compétition est assuré conformément au cahier des charges par les arbitres désignés en relation avec le PCRA du Comité Régional du lieu de la compétition.

- **Déroulement du championnat**

- **Saison Régulière :**

La Saison Régulière se réalise par la rencontre de toutes les équipes entre elles une fois dans la saison, soit 15 rencontres. Une manche est composée de 5 rencontres pour une équipe.

L'ordre des rencontres se réalise de la façon suivante :

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
1		15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1		
2			11	14	13	12	6	10	9	8	7	1	5	4	3	2		
3				12	15	13	7	6	10	9	8	2	1	5	4	3		
4					11	15	8	7	6	10	9	3	2	1	5	4		
5						14	9	8	7	6	10	4	3	2	1	5		
6							5	4	3	2	1	10	9	8	7	6		
7								1	4	3	2	15	14	13	12	11		
8									2	5	3	11	15	14	13	12		
9										1	5	12	11	15	14	13		
10											4	13	12	11	15	14		
11												14	13	12	11	15		
12														6	9	8	7	
13															7	10	8	
14																6	10	
15																	9	
16																		

1ère journée

2ème journée

3ème journée

Le numéro d'équipe est attribué en début de saison par tirage au sort entre les équipes engagées dans le championnat de France de D1.

Lors de chaque manche de la Saison Régulière, une phase de qualification sur un 2x36 flèches à 70 m est réalisée. Le classement des équipes permet d'attribuer une bonification en fonction de la place obtenue lors de cette phase, selon le principe suivant :

- 3 points attribués à la 1^{ère} équipe
- 2 points attribués aux équipes classées de la 2^{ème} à la 4^{ème} place
- 1 point attribué aux équipes classées de la 5^{ème} à la 8^{ème} place
- 0 point attribué aux équipes classées de la 9^{ème} à la 16^{ème} place

Lors des rencontres entre équipes :

Ces rencontres se déroulent en 5 matches, un match par équipe puis 4 matches individuels.

A l'issue de la phase de qualifications de chaque manche, chacun des 4 archers composant les équipes se voit attribuer un numéro de 1 à 4. Le numéro 1 est le meilleur archer de l'équipe sur la phase de qualifications, le numéro 2 est le 2ème, le numéro 3 est le 3ème et le numéro 4 est le 4ème.

Chaque archer de l'équipe conserve son numéro sur toute la durée de la manche concernée, soit pour les 5 rencontres de la manche.

Une rencontre entre 2 équipes se déroule en 2 temps distincts sur 2 cibles contiguës :

Des phases d'échauffement sont prévues à différents moments du programme de chaque manche.

1er temps :

Matches par équipe selon le règlement international en vigueur au meilleur des 4 sets de 6 flèches.

La victoire de ce match rapporte 2 points à l'équipe gagnante et 0 point à l'équipe perdante.



2ème temps :

Matches individuels entre les archers de chaque équipe ayant le même numéro (1^{er} vs 1^{er}, 2^{ème} vs 2^{ème}, 3^{ème} vs 3^{ème} et 4^{ème} vs 4^{ème}). Les archers qui se rencontrent tirent sur la même cible. Les 4 matches individuels se déroulent dans le même temps, sur deux cibles contigües, en rythme AB/CD.

Match 1 vs 1 sur la 1^{ère} cible en AB

Match 2 vs 2 sur la 2^{ème} cible en AB

Match 3 vs 3 sur la 1^{ère} cible en CD

Match 4 vs 4 sur la 2^{ème} cible en CD

Il n'y a pas d'alternance entre les vagues AB/CD, la vague AB commence chaque volée.

Les matches individuels se déroulent selon le règlement international en vigueur (matches au meilleur des 5 sets de 3 flèches)

La victoire d'un match rapporte 1 point à l'équipe du gagnant et 0 point à l'équipe du perdant.

Si une équipe est composée que de 3 archers, le match 4^{ème} vs 4^{ème} de chaque rencontre d'une manche sera considéré comme perdue pour cette équipe et un point (1) sera attribué à l'équipe adverse.

Si deux équipes composées de 3 archers se rencontrent, aucun point ne sera attribué pour le match 4^{ème} vs 4^{ème} le score de la rencontre sera donc sur 5 points au lieu de 6.

Position des entraîneurs et archers pendant les matches :

Pendant les matches individuels, les entraîneurs devront se situer dans leur couloir réservé. Les archers attendant leur vague de tir pourront venir jusqu'à la ligne de presse.

Pendant les matches par équipe, le règlement international en vigueur est appliqué.

L'équipe qui gagne la rencontre est celle qui a obtenu le plus de points à l'issue des matches. La victoire d'une rencontre donne trois (3) points au classement à l'équipe gagnante et zéro (0) à l'équipe perdante.

En cas d'égalité à 3 - 3, les équipes obtiennent chacune 1 point au classement.

Le résultat (score) de la rencontre permet d'attribuer des points servant au départage des équipes en cas d'égalité. Les points de matches gagnés par l'équipe deviennent des Points gagnés (Pg). Les points perdus par l'équipe deviennent des Points perdus (Pp). Le différentiel (Diff.) entre les Pg et les Pp donne un résultat servant au départage des équipes à égalité, soit $Pg - Pp = \text{Diff.}$

Le classement d'une équipe se fait donc en prenant en compte les éléments suivants :

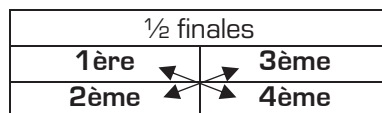
- Nombre de points de bonus obtenus sur les qualifications des différentes manches additionnées aux nombre de points de victoires (ou de matches nuls) de rencontres
- Différentiel de scores des rencontres (Diff.) obtenus par la soustraction des Points perdus (Pp) aux Points gagnés : $Pg - Pp = \text{Diff}$

En cas d'égalité

1. De scores à la fin d'un match : on procède à un tir de barrage selon le règlement international.
A l'issue du barrage lors d'un match individuel, le vainqueur du match marque un point de set supplémentaire (le score final du match est 6-5).
A l'issue du barrage lors d'un match par équipe, l'équipe vainqueur du match marque un point de set supplémentaire (le score final du match est 5-4).
2. De points après les x rencontres de la saison, le départage se fait ainsi jusqu'à la suppression de l'égalité :
 - Le meilleur différentiel (Diff.) entre les équipes à égalité
 - Le total du nombre de Points gagnés (Pg) par l'équipe
 - Le meilleur total des scores de qualification des x manches
 - Le vainqueur du match ayant opposé les deux équipes encore à égalité

○ Phase Finale :

Les 4 premières équipes au classement final de la Saison Régulière (Classement après les 15 rencontres de la Saison Régulière) sont qualifiées pour participer à la phase finale du championnat de France de D1. Cette phase se déroule sous la forme de matchs par équipes (selon le règlement international en vigueur au meilleur des 4 sets de 6 flèches) en 1/2 finales croisées. L'équipe classée 1^{ère} de la Saison Régulière rencontre l'équipe classée 4^{ème} et l'équipe classée 2^{ème} de la Saison Régulière rencontre l'équipe classée 3^{ème}.



Les équipes gagnantes des 1/2 finales se rencontrent pour se disputer la 1^{ère} et la 2^{ème} place du championnat de France de D1. Les équipes perdantes des 1/2 finales se rencontrent pour se disputer la 3^{ème} et 4^{ème} place du championnat de France de D1.

Cette phase finale se déroule lors du championnat de France Elite et est indépendante de ce championnat. Les membres des équipes, s'ils ne sont pas qualifiés individuellement au championnat de France Elite, ne participeront qu'à la phase finale du championnat de France de D1.

Pour les clubs des équipes qualifiées, la composition officielle et définitive de l'équipe (3 ou 4 archers) ainsi que le nom du coach devront être saisies à l'aide du formulaire internet prévu à cet effet avant la date limite prévue pour les inscriptions (à consulter sur le site internet de la FFTA). Des changements au sein de l'équipe seront acceptés le jour de la phase finale. Le ou les changements éventuels doivent être signalés au plus tard lors du dépôt officiel de la composition de l'équipe, avant l'échauffement du jour de la phase finale.

Lors de la phase finale **et uniquement lors de cette phase**, chaque match se déroulera avec 3 archers dans l'équipe selon le règlement international. Les 3 archers qui commencent le match, tirent tout le match sans possibilité de changement entre les volées. La composition de l'équipe de 3 archers peut changer entre la 1/2 finale et le match de finale (Finale Bronze ou Finale Or).

C.3.2 LE CHAMPIONNAT DE FRANCE DE D2

Composition	32 équipes Hommes et 32 équipes Femmes.
Répartition géographique	4 groupes de 8 équipes Hommes regroupées géographiquement. 4 groupes de 8 équipes Femmes regroupées géographiquement. <i>Les groupes sont constitués par la FFTA</i>
Compétitions	3 compétitions obligatoires dans chaque groupe : 3 manches de D2. 1 compétition nationale : finale du Championnat de France de D2.
Résultats	Le club dont l'équipe est classée 1 ^{ère} de la finale du Championnat de France de D2 est déclaré Champion de France de D2. Les clubs dont l'équipe est classée 1 ^{er} , 2 ^{ème} et 3 ^{ème} montent en D1 la saison suivante. Les clubs dont l'équipe est classée 7 ^{ème} et 8 ^{ème} dans leur groupe descendent en DR la saison suivante.

Les groupes sont constitués par la FFTA en tenant compte de l'implantation géographique des équipes. Parmi les 8 équipes de chaque groupe, au moins trois clubs devront se porter volontaires et seront désignés par la FFTA pour organiser une compétition appelée "Manche de D2". Ces compétitions ont lieu pendant la saison extérieure qui est définies tous les ans par le calendrier fédéral : les dates de ces compétitions sont fixées par la FFTA et espacées de 2 semaines minimum. Il est souhaitable que ces compétitions se déroulent aux mêmes dates dans les 4 groupes.

Lorsqu'un club s'engage en D2, il accepte :

- ✓ son affectation dans son groupe de D2 ;
- ✓ de participer aux 3 manches de son groupe et à la Finale du Championnat de France de D2 en cas de qualification.

Les manches de D2 sont des compétitions de Tir à l'Arc Extérieur 2x36 flèches à 70 m : épreuve de qualification (2x36 flèches à 70 m) suivie de duels par équipes. Les duels par équipes sont réservés aux clubs de D2.

Les organisateurs peuvent, s'ils le souhaitent, ouvrir leur compétition de D2 à des archers individuels, mais uniquement pour l'épreuve de qualification Tir à l'Arc Extérieur 2x36 flèches à 70 m. Des duels individuels (phase éliminatoire et finale) peuvent aussi être organisés, mais après la fin du tir par équipes (en soirée ou le lendemain). Les 4 premières équipes de chaque groupe (16 équipes) sont qualifiées pour la Finale du Championnat de France de D2.

• **Procédure d'inscription des équipes à la Finale du Championnat de France de D2**

La composition de l'équipe, transmise à la FFTA lors de l'inscription, peut être modifiée avant le jour du championnat (dépôt de la composition de l'équipe au greffe). Les archers composant l'équipe doivent apparaître au classement national "Tir à l'Arc Extérieur" Scratch Classique à la date limite d'inscription des équipes à ce championnat ou au 31 août de la saison sportive si le championnat se déroule ultérieurement à cette date.

Si le club a transmis à la FFTA une composition d'équipe ne comprenant que 3 archers, il ne sera pas possible d'aligner 4 archers le jour du championnat. En cas de litige, le délégué technique fédéral valide les procédures d'inscriptions au greffe, le jour du championnat. Il peut faire appel au Président de la Commission des Arbitres et au jury d'appel.

• Déroulement de la saison de D2 (3 manches)

Les 3 manches de D2 permettent la rencontre de toutes les équipes entre elles deux fois dans la saison, soit 14 matchs par équipe répartis en 5 matchs par manche sur les deux premières manches et 4 matchs sur la dernière manche.

L'ordre des matchs se réalise de la façon suivante :

	1	2	3	4	5	6	7	8
1		7	6	5	4	3	2	1
2	14		5	6	3	2	1	4
3	13	12		7	2	1	4	3
4	12	13	14		1	4	3	2
5	11	10	9	8		7	5	6
6	10	9	8	11	14		6	5
7	9	8	11	10	12	13		7
8	8	11	10	9	13	12	14	

1ère journée

2ème journée

3ème journée

Dans chaque groupe, homme et femme, le numéro 1 du tableau est attribué à l'équipe ayant obtenu le meilleur classement au Classement National par équipe de club de l'année précédente, le numéro 2 à la deuxième équipe au classement et ainsi de suite jusqu'au numéro 8.

Lors de chaque manche, une phase de qualification sur un 2x36 flèches à 70 m est réalisée. Le classement des équipes permet d'attribuer une bonification en fonction de la place obtenue lors de cette phase, selon le principe suivant :

- 3 points attribués à la 1ère équipe
- 2 points attribués à l'équipe classées de la 2ème place
- 1 point attribué aux équipes classées de la 3ème à la 4ème place
- 0 point attribué aux équipes classées de la 5ème à la 8ème place

Lors des matchs entre équipes :

- Match gagné : 2 points
- Match perdu : 0 point

Le classement est effectué en cumulant les points obtenus sur l'ensemble des 14 matchs et les points de bonus obtenus lors des phases de qualification de chaque manche.

Si un groupe était incomplet (moins de 8 équipes dans le groupe), chaque équipe disputant un match à vide se verra attribuer le gain du match sur le score de 6 à 0.

En cas d'égalité

- De score à la fin d'un match : on procède à un tir de barrage selon le règlement international. A l'issue du barrage, l'équipe vainqueur du match marque un point de set supplémentaire (le score final du match est (5-4)).
- De points après les 14 matchs des 3 manches de D2, le départage se fait ainsi jusqu'à la suppression de l'égalité :
 - Le total du nombre de points de sets acquis par l'équipe
 - Le meilleur total des scores de qualification des 3 manches
 - Le vainqueur du match ayant opposé les deux équipes encore à égalité. Les équipes se rencontrant deux fois dans la saison, si chacune des équipes, encore à égalité, a gagné un match, le cumul des scores réalisés sur ces deux matchs servira à départager les équipes. Si l'égalité persiste, un tirage au sort sera effectué.

Les équipes classées de la 1ère à la 4ème place de leur groupe sont qualifiées pour participer à la Finale du Championnat de France de D2. Les équipes classées 5ème et 6ème se maintiennent en D2.

Les équipes 7ème et 8ème de leur groupe sont reléguées en DR pour la saison suivante.

Le Tir à l'Arc Extérieur - Règlements Spécifiques des épreuves Fédérales Février 2022

Exemple de simulation du classement final d'un groupe de D2 après les 3 manches de D2 :

Cl. Club	Points	Score	Points Matches **	Scores ***	Cumul Qualifications ****	Manche 1			Manche 2			Manche 3		
						Q.1	Place Q.1*	Bonus1*	Q.2	Place Q2*	Bonus2*	Q.3	Place Q3*	Bonus3*
1 EQUIPE A	29	68	22	68	5598	1863	1	3	1874	1	3	1861	3	1
2 EQUIPE D	22	60	18	60	5582	1861	2	2	1873	2	2	1848	5	0
3 EQUIPE E	21	60	18	60	5566	1845	4	1	1868	3	1	1853	4	1
4 EQUIPE C	17	53	14	53	5559	1826	5	0	1848	5	0	1885	1	3
5 EQUIPE F	16	46	14	46	5462	1761	7	0	1834	6	0	1867	2	2
6 EQUIPE B	14	50	12	50	5556	1853	3	1	1855	4	1	1848	6	0
7 EQUIPE H	8	32	8	32	5387	1723	8	0	1830	7	0	1834	8	0
8 EQUIPE G	6	35	6	35	5481	1824	6	0	1817	8	0	1840	7	0

*Bonus qualification sur chaque manche : 3 points au 1er, 2 points du 2ème, 1 point du 3ème au 4ème

**2 points par victoire - 0 point par défaite

***Cumul des scores réalisés sur les matchs

**** Cumul des scores des qualifications

La Finale du Championnat de France de D2 *Identique pour les hommes et les femmes*

Période

Entre juillet et septembre, à l'issue des manches de D2.

Cette finale est couplée avec celle de DR : même week-end, même lieu.

Nombre d'équipes : 16 (les 4 premières de chaque groupe de D2).

Déroulement :

A l'issue de la phase de qualification 2x36 flèches à 70 m, les équipes sont classées de la 1^{ère} à la 16^{ème} place.

On constitue un tableau à élimination directe à partir des 8^{ème} de finale puis on applique le principe de la montante / descendante.

Les équipes gagnantes des 8^{ème} de finale sont qualifiées en 1/4 de finale.

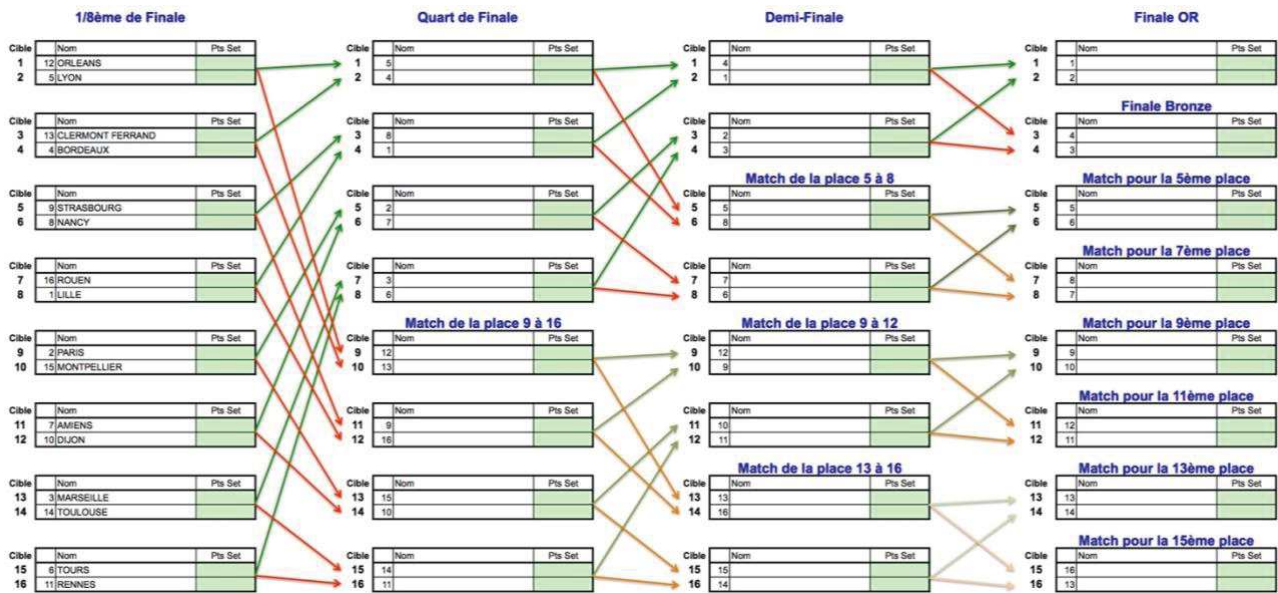
Les équipes perdantes se retrouvent dans un tableau de repêchage pour la 9^{ème} place.

A l'issue du 2^{ème} match, on applique le même principe de montante / descendante jusqu'à arriver au 4^{ème} et dernier match qui détermine le classement final des équipes sur la Finale du Championnat de France de D2 (de la 1^{ère} à la 16^{ème} place), selon le tableau suivant :



Tableau de suivi de la finale du Championnat de France de D2 :

Classement qualifications		Score
1	LILLE	1870
2	PARIS	1860
3	MARSEILLE	1850
4	BORDEAUX	1840
5	LYON	1830
6	TOURS	1820
7	AMIENS	1810
8	NANCY	1800
9	STRASBOURG	1790
10	DIJON	1780
11	RENNES	1770
12	ORLEANS	1760
13	CLERMONT FERRAND	1750
14	TOULOUSE	1740
15	MONTPELLIER	1730
16	ROUEN	1720



Classement final des équipes

A l'issue de tous les matchs, les équipes sont classées de la 1^{ère} à la 16^{ème} place.

Le club dont l'équipe est classée 1^{ère} de la finale est déclaré CHAMPION DE FRANCE DE D2

Les équipes classées 1^{ère}, 2^{ème} et 3^{ème} accèdent au Championnat de France D1 Arc Classique la saison suivante.



C.3.3 LES DIVISIONS REGIONALES (ARC CLASSIQUE)

Si un club possède une équipe en D1 Arc Classique ou en D2, ses 3 premiers archers du classement national Tir à l'Arc Extérieur scratch (Discipline Internationale) de l'année précédente (transfert compris) ne peuvent pas participer à la DR.

Pour participer à la filière par équipe, les Comités Régionaux doivent constituer une ou plusieurs Divisions Régionales qui peuvent se décliner en :

- **DR « Excellence »**
- **DR**
- **DD (Division Départementale)** : au choix des Comités Régionaux, dans une logique sportive ayant pour objectif l'accès au niveau supérieur.

Pour les régions n'ayant qu'une seule division régionale celle-ci est assimilée à une DR Excellence et est assujettie au règlement DRE.

C.3.3.1. La DR « Excellence »

Les catégories :

Femmes classiques
Hommes classiques

La mixité, pour la composition des équipes, est interdite.

L'organisation de la DR « Excellence » reprend le principe de la Montante/Descendante dans un tableau à 8 équipes ou à 16 équipes en fonction du nombre d'équipe engagée.

Les équipes de club doivent participer à 3 épreuves.

Le Tir à l'Arc Extérieur (Discipline Internationale), avec ou sans finales, est la seule discipline de référence pour la DR « Excellence ».

Titre régional :

Le club dont l'équipe est classée 1^{ère} de la DR « Excellence » est déclaré CHAMPION REGIONAL et accède à la Finale Nationale des DR.

Les procédures de montée et de descente entre les DR sont laissées à l'initiative du Comité Régional.

Un club ayant une équipe en D1 Arc Classique ou en D2 peut être champion de la DR « Excellence » mais il ne pourra pas participer à la finale nationale des DR. L'équipe suivante au classement de la DR « Excellence », si elle n'est pas dans ce cas, sera sélectionnée pour la finale nationale.

Lorsqu'il y a moins de 4 équipes, ce n'est plus une DR « Excellence » mais une DR.

C.3.3.2. La DR

Les catégories :

Femmes classiques
Hommes classiques

La mixité peut être autorisée dans toutes les catégories.

Le Tir à l'Arc Extérieur et le tir en Salle (Le Tir à 18m) sont les disciplines de référence. **Il est obligatoire** de placer au moins (1) un Tir à l'Arc Extérieur (Discipline Internationale) **avec ou sans finales** dans l'organisation de la DR.

Titre régional :

A défaut de DR « Excellence », le club dont l'équipe est classée première de la DR est déclaré Champion régional et accède à la finale nationale des DR. Les procédures d'accès des équipes de club à la DR « Excellence » sont organisées par les Comités Régionaux. Un club ayant une équipe en D1 Arc Classique ou en D2 peut être champion de la DR, mais il ne pourra pas participer à la finale nationale des DR. L'équipe suivante au classement de la DR, si elle n'est pas dans ce cas, sera sélectionnée pour la finale nationale.

Montée en D2

Les 8 premières équipes au classement final de la Finale Nationale des DR accèdent en D2 la saison suivante.



C.3.3.3. La Finale Nationale de DR (*Identique pour les hommes et les femmes*).

• **Période**

Entre Juillet et Septembre, après les manches de D2 et les compétitions de DR.

La finale DR "arc classique" est couplée avec celle des "arcs à poulies" : même week-end, même site.

• **Sélection**

La sélection à la Finale Nationale des DR peut s'effectuer de plusieurs façons :

Les équipes vainqueurs de la DR « Excellence » hommes ou de la DR (s'il n'existe pas de DR Excellence dans la région).

Les équipes vainqueurs de la DR « Excellence » femmes ou de la DR (s'il n'existe pas de DR Excellence dans la région).

Les x meilleures équipes de club au classement national des équipes de DR afin d'arriver à 24 équipes qualifiées par catégorie à la Finale Nationale des DR.

L'identification des équipes de DR se fait auprès des Comités Régionaux qui transmettent à la FFTA les équipes de club participant à la DR Excellence de leur région (ou à la DR s'il n'y a pas de DR Excellence).

Pour pouvoir se qualifier à la Finale nationale des DR, le club doit présenter une équipe à toutes les manches de DRE (ou à la DR s'il n'y a pas de DR Excellence) organisées dans sa région. Les Comités Régionaux ont la possibilité de signaler tout manquement d'équipe qui entraînera l'exclusion de celle-ci du classement national de DR et de fait, l'impossibilité de participer à la Finale nationale des DR.

Les plus grandes régions mettant en place 3 niveaux de DR (exemple : DR Excellence, DR 2 et DD) avec obligation de commencer au plus bas niveau pour accéder à la DR Excellence, peuvent inscrire en niveau DR auprès de la FFTA, les équipes de leur 2ème Division Régionale à condition que le règlement de cette 2ème division soit similaire à celui de la DR Excellence.

Règles de qualification des équipes de club à la Finale Nationale des DR :

Dans les 2 catégories ouvertes, les 13 champions régionaux sont qualifiés.

Une place est réservée à la meilleure équipe des DOM-TOM au classement national Tir à l'Arc Extérieur par équipe des DR.

Dans chaque catégorie, 24 équipes maximum peuvent être qualifiées. Le classement national Tir à l'Arc Extérieur par équipe sert à compléter la liste des sélectionnées à la Finale Nationale des DR.

La mixité n'est pas admise dans les équipes.

Un club sélectionné et participant à la finale nationale des DR s'engage à monter en D2 l'année suivante, s'il termine dans les 8 premiers du classement final de la Finale Nationale des DR ou s'il est repêché au classement. En cas de refus de monter en D2, l'équipe du club sera interdite de participation à la finale de DR pendant les deux années suivantes.

• **Procédure d'inscription des équipes**

La composition de l'équipe, transmise à la FFTA lors de l'inscription, peut être modifiée avant le jour du championnat (dépôt de la composition de l'équipe au greffe). **Les archers composant l'équipe doivent apparaître au classement national "Tir à l'Arc Extérieur scratch (discipline internationale)" Classique au 31 août de la saison sportive si le championnat se déroule ultérieurement à cette date.**

Si le club a transmis à la FFTA une composition d'équipe ne comprenant que 3 archers, il ne sera pas possible d'aligner 4 archers le jour du championnat.

En cas de litige, le délégué technique fédéral valide les procédures d'inscriptions au greffe le jour du championnat. Il peut faire appel au Président de la Commission des Arbitres et au jury d'appel.

• **Déroulement**

A l'issue de la phase de qualification 2x36 flèches à 70 m, les équipes sont classées de la 1^{ère} à la 24^{ème} place.

Les 8 premières équipes des qualifications sont directement qualifiées en 8^{ème} de finale.

Les équipes classées de la 9^{ème} à la 24^{ème} place se rencontrent pour un premier match à élimination directe.

Les équipes gagnantes de ce premier match sont qualifiées en 8^{ème} de finale et rencontrent les 8 premières équipes des qualifications déjà qualifiées directement en 8^{ème} de finale.

Les équipes perdantes de ce premier match sont basculées dans un tableau de repêchage pour jouer la 17^{ème} place de la Finale Nationale des DR.

Le Tir à l'Arc Extérieur - Règlements Spécifiques des épreuves Fédérales Février 2022

A partir des 8^{ème} de finale, on applique le principe de la montante / descendante.

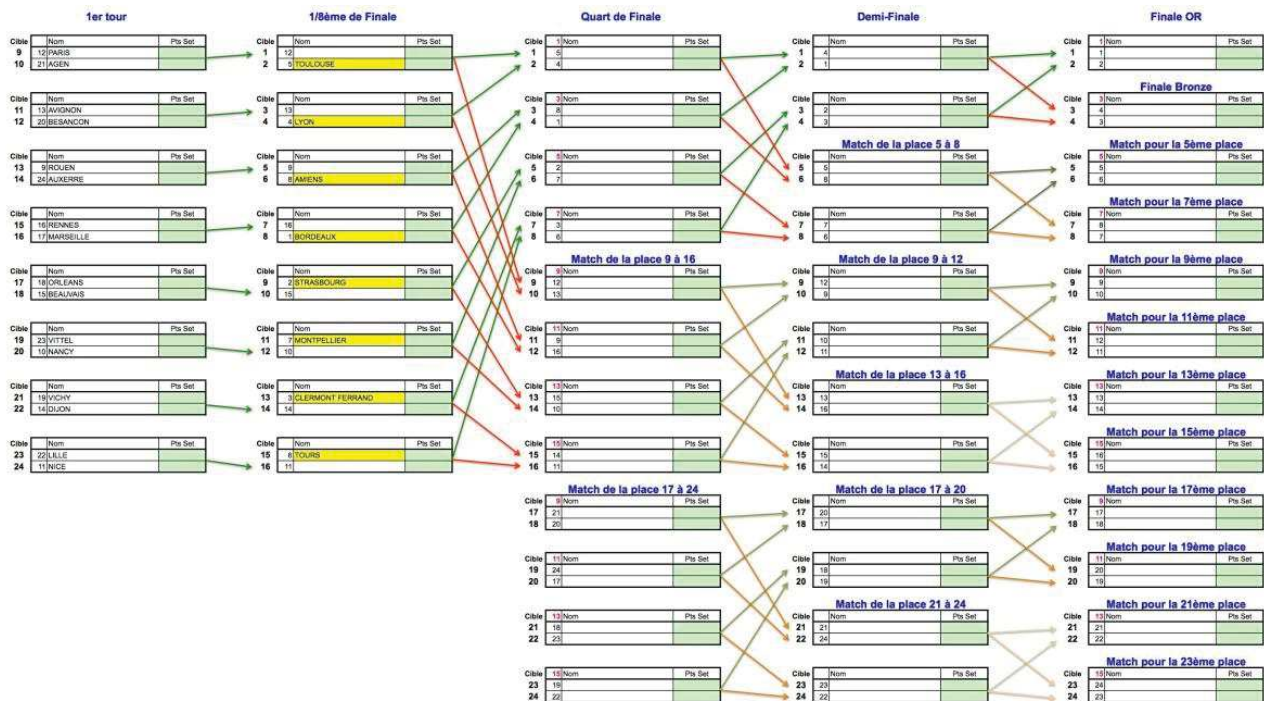
Les équipes gagnantes des 8^{ème} de finale sont qualifiées en 1/4 de finale.

Les équipes perdantes se retrouvent dans un tableau de repêchage pour la 9^{ème} place.

A l'issue du 2^{ème} match, on applique le même principe de montante / descendante jusqu'à arriver au 4^{ème} et dernier match qui détermine le classement final des équipes sur la Finale Nationale des DR (de la 1^{ère} à la 24^{ème} place), selon le tableau suivant :

Tableau de suivi de la finale Nationale des DR Classique :

Classement qualifications	Score
1 BORDEAUX	1880
2 STRASBOURG	1870
3 CLERMONT FERRAND	1850
4 LYON	1840
5 TOULOUSE	1830
6 TOURS	1820
7 MONTPELLIER	1810
8 AMIENS	1800
9 ROUEN	1790
10 NANCY	1780
11 NICE	1770
12 PARIS	1760
13 AVIGNON	1750
14 DIJON	1740
15 BEAUVAIS	1730
16 RENNES	1720
17 MARSEILLE	1710
18 ORLEANS	1700
19 VICHY	1690
20 BESANCON	1680
21 AGEN	1670
22 LILLE	1660
23 VITTEL	1650
24 AUXERRE	1640



S'il y a moins de 24 équipes présentes dans une catégorie, toutes les équipes sont qualifiées pour les matchs et chaque équipe commence ses matchs à sa place des qualifications dans le tableau. En cas de match à vide, les équipes participantes sont considérées comme gagnantes du match et sont qualifiées directement pour le tour suivant.



C.3.4. LE CHAMPIONNAT DE FRANCE JEUNES PAR ÉQUIPES DE CLUBS (FINALES PAR ÉQUIPES – ARC CLASSIQUE)

Ce championnat regroupe les disciplines suivantes : Tir à l'arc Extérieur (2x30m – 2x40m – 2x60m – 2x70m), et il intègre le Championnat de France par Equipe de Clubs.

Toutes ces particularités sont traitées dans ce chapitre.

• **Catégories, nombre d'équipes, blasons et distances de tir**

Jeunes (Benjamin(e)s(U13) et Minimes(U15))	16 équipes	Blasons de 80cm	30m
Garçons (Cadets(U18) et Juniors(U21))	16 équipes	Blasons de 122cm	60m
Filles (cadettes(U18), Juniors(U21))	16 équipes	Blasons de 122cm	60m

Les équipes de club seront sélectionnées, dans chaque catégorie, selon les classements nationaux suivants :

Jeunes (Mixte) : classement national Benjamins(U13) et Minimes(U15)

Garçons : classement national Cadets(U18) et Juniors(U21)

Filles : classement national cadettes(U18) et Juniors(U21)

Pas de sur-classement ponctuel possible.

• **Procédure d'inscription pour les équipes**

La composition de l'équipe, transmise à la FFTA lors de l'inscription, peut être modifiée avant le jour du championnat (dépôt de la composition de l'équipe au greffe) **à condition que le ou les archers remplacés ne participent pas** à l'ensemble du championnat.

Dans tous les cas, les archers composant l'équipe doivent apparaître au classement national "Tir à l'arc Extérieur" dans leur catégorie respective à la date de l'arrêté du sélectif de ce championnat.

Si le club a transmis à la FFTA une composition d'équipe ne comprenant que 3 archers, il ne sera pas possible d'aligner 4 archers le jour du championnat.

En cas de litige, le délégué technique fédéral valide les procédures d'inscriptions au greffe le jour du championnat.

Il peut faire appel au Président de la Commission des Arbitres et au jury d'appel.

• **Déroulement de cette phase**

Les tirs de qualification des équipes se réalisent le jour 3, lors d'une phase de qualification spécifique sur une série de 36 flèches à 30 m pour les Benjamins(U13)/Minimes(U15) et à 60 m pour les Cadets(U18)/Juniors(U21).

• **Classement des équipes**

A l'issue de la phase de qualification, les équipes sont classées de la 1^{ère} à la 16^{ème} place.

On constitue un tableau à élimination directe à partir des 8^{ème} de finale puis on applique le principe de la montante / descendante.

Les équipes gagnantes des 8^{ème} de finale sont qualifiées en 1/4 de finale.

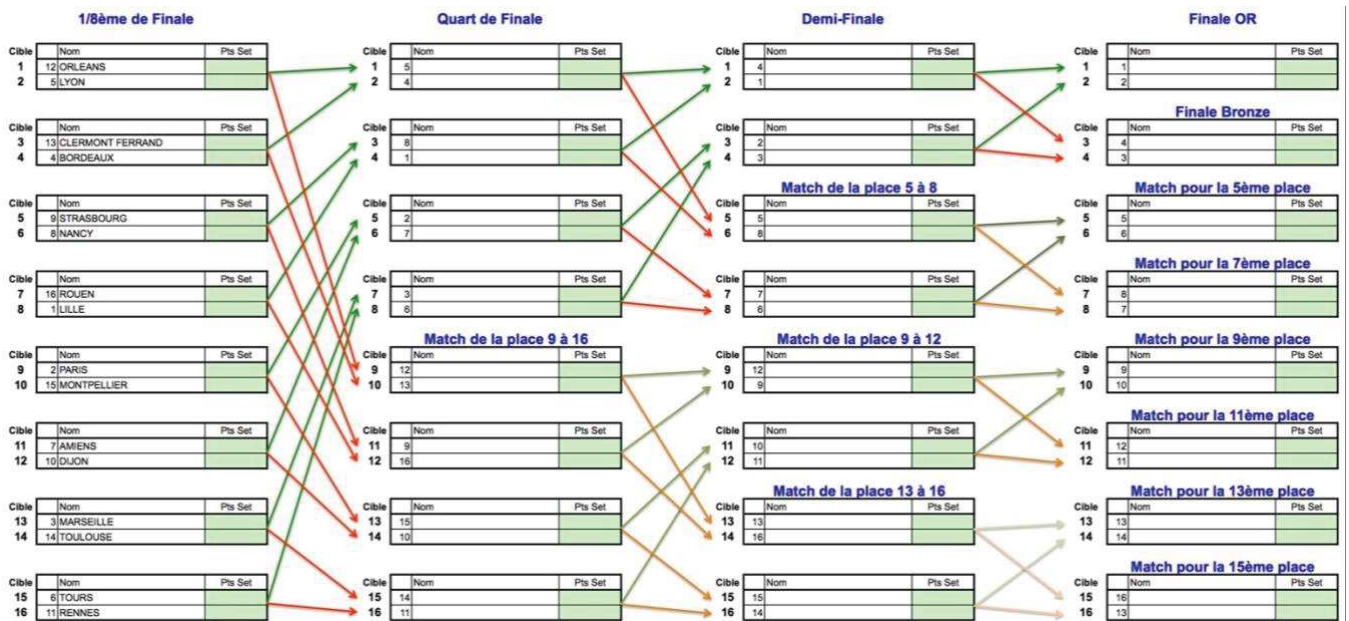
Les équipes perdantes se retrouvent dans un tableau de repêchage pour la 9^{ème} place.

A l'issue du 2^{ème} match, on applique le même principe de montante / descendante jusqu'à arriver au 4^{ème} et dernier match qui détermine le classement final des équipes sur le championnat de France Jeunes par équipe de club (de la 1^{ère} à la 16^{ème} place), selon le tableau suivant :

Le Tir à l'Arc Extérieur - Règlements Spécifiques des épreuves Fédérales Février 2022

Tableau de suivi du championnat de France Jeune par équipe de Club :

Classement qualifications	Score
1 LILLE	1870
2 PARIS	1860
3 MARSEILLE	1850
4 BORDEAUX	1840
5 LYON	1830
6 TOURS	1820
7 AMIENS	1810
8 NANCY	1800
9 STRASBOURG	1790
10 DIJON	1780
11 RENNES	1770
12 ORLEANS	1760
13 CLERMONT FERRAND	1750
14 TOULOUSE	1740
15 MONTPELLIER	1730
16 ROUEN	1720



S'il y a moins de 16 équipes présentes dans une catégorie, toutes les équipes sont qualifiées pour les matchs et chaque équipe commence ses matchs à sa place des qualifications dans le tableau. En cas de match à vide, les équipes participantes sont considérées comme gagnantes du match et sont qualifiées directement pour le tour suivant.

Les équipes classées 1^{ère} sont déclarées :

CHAMPION DE FRANCE JEUNES (MIXTES) PAR EQUIPES DE CLUB
CHAMPION DE FRANCE GARÇONS PAR EQUIPES DE CLUB
CHAMPIONNE DE FRANCE FILLES PAR EQUIPES DE CLUB

C.3.5 CHAMPIONNAT DE FRANCE D1 ARC A POULIES,

Composition	16 équipes Hommes et 8 équipes Femmes.
Répartition géographique	1 groupe national pour chaque catégorie
Compétitions	3 Manches +1 phase finale
Résultats	Le club dont l'équipe est classée 1 ^{ère} , est déclaré Champion de France. Les clubs dont l'équipe masculine est classée 14 ^{ème} , 15 ^{ème} et 16 ^{ème} descendent en DR la saison suivante. Les clubs dont l'équipe féminine est classée 7 ^{ème} et 8 ^{ème} descendent en DR la saison suivante.

Le Championnat de France D1 arc à poulies, se dispute en deux phases sur la durée d'une saison sportive :

- Une phase de Saison Régulière (SR) lors de laquelle chez les hommes, chaque équipe rencontre les autres équipes une fois dans la saison et chez les femmes, chaque équipe rencontre deux fois les autres équipes dans la saison.
Une rencontre entre deux clubs est composée de 5 matchs (1 match par équipe et 4 matchs individuels).
- Une phase finale réservée aux 4 meilleures équipes hommes et femmes de la Saison Régulière.

La participation à chacune des manches de la Saison Régulière est obligatoire pour toutes les équipes de D1.

Le classement final des équipes de D1 est établi de la façon suivante :

Pour les équipes classées aux 4 premières places de la Saison Régulière, le classement final du championnat de France de D1 est établi à l'issue de la phase finale en fonction de la place obtenue par l'équipe sur cette phase.

Chez les hommes, pour les équipes classées de la 5^{ème} à la 16^{ème} place de la Saison Régulière, et chez les femmes, pour les équipes classées de la 5^{ème} à la 8^{ème} place de la Saison Régulière, le classement final de la saison est établi sur le total des points obtenus sur les 3 manches.

Les 3 manches de la Saison Régulière sont des compétitions de Tir à l'Arc Extérieur 2x36 flèches à 50 m, selon le règlement international.

Les rencontres par équipe de club se déroulent en 5 matchs. (Voir déroulement du Championnat)

La phase finale se déroule lors du championnat de France Elite. (Voir déroulement du Championnat)

- **Arbitrage**

L'arbitrage de l'ensemble de la compétition est assuré conformément au cahier des charges par les arbitres désignés en relation avec le PCRA du Comité Régional du lieu de la compétition.

- **Déroulement du championnat**

- **Saison Régulière :**

La Saison Régulière se réalise par la rencontre de toutes les équipes entre elles au moins une fois dans la saison. Pour les hommes, les équipes se rencontrent une fois dans la saison, soit 15 rencontres par équipe répartis en 5 rencontres par manche ;

Pour les femmes, les équipes se rencontrent deux fois dans la saison, soit 14 rencontres par équipe répartis en 5 rencontres par manche sur les deux premières manches et 4 rencontres sur la dernière manche.

Le Tir à l'Arc Extérieur - Règlements Spécifiques des épreuves Fédérales Février 2022

L'ordre des rencontres se réalise de la façon suivante :

Pour les hommes :

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1		15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
2			11	14	13	12	6	10	9	8	7	1	5	4	3	2
3				12	15	13	7	6	10	9	8	2	1	5	4	3
4					11	15	8	7	6	10	9	3	2	1	5	4
5						14	9	8	7	6	10	4	3	2	1	5
6							5	4	3	2	1	10	9	8	7	6
7								1	4	3	2	15	14	13	12	11
8									2	5	3	11	15	14	13	12
9										1	5	12	11	15	14	13
10											4	13	12	11	15	14
11												14	13	12	11	15
12													6	9	8	7
13														7	10	8
14															6	10
15																9
16																

1ère journée

2ème journée

3ème journée

Pour les femmes :

	1	2	3	4	5	6	7	8
1		7	6	5	4	3	2	1
2	14		5	6	3	2	1	4
3	13	12		7	2	1	4	3
4	12	13	14		1	4	3	2
5	11	10	9	8		7	5	6
6	10	9	8	11	14		6	5
7	9	8	11	10	12	13		7
8	8	11	10	9	13	12	14	

1ère journée

2ème journée

3ème journée

Le numéro d'équipe est attribué en début de saison par tirage au sort entre les équipes engagées dans le championnat de France de D1 :

Lors de chaque manche de la Saison Régulière, une phase de qualification sur un 2x36 flèches à 50 m est réalisée. Le classement des équipes permet d'attribuer une bonification en fonction de la place obtenue lors de cette phase, selon le principe suivant :

Pour les hommes : 16 équipes

- 3 points attribués à la 1^{ère} équipe
- 2 points attribués aux équipes classées de la 2^{ème} à la 4^{ème} place
- 1 point attribué aux équipes classées de la 5^{ème} à la 8^{ème} place
- 0 point attribué aux équipes classées de la 9^{ème} à la 16^{ème} place

Pour les femmes : 8 équipes

- 3 points attribués à la 1^{ère} équipe
- 2 points attribués à l'équipe classées de la 2^{ème} place
- 1 point attribué aux équipes classées de la 3^{ème} à la 4^{ème} place
- 0 point attribué aux équipes classées de la 5^{ème} à la 8^{ème} place



Lors des rencontres entre équipes :

Ces rencontres se déroulent en 5 matchs, un match par équipe puis 4 matchs individuels.

À l'issue de la phase de qualifications de chaque manche, chacun des 4 archers composant les équipes se voit attribuer un numéro de 1 à 4. Le numéro 1 est le meilleur archer de l'équipe sur la phase de qualifications, le numéro 2 est le 2ème, le numéro 3 est le 3ème et le numéro 4 est le 4ème.

Chaque archer de l'équipe conserve son numéro sur toute la durée de la manche concernée, soit pour les 5 rencontres de la manche. (4 rencontres de la manche pour la 3ème manche en D1 Femme)

Une rencontre entre 2 équipes se déroule en 2 temps distincts sur 2 cibles contigües :

Des phases d'échauffement sont prévues à différents moments du programme de chaque manche.

1er temps :

Matchs par équipe selon le règlement international en vigueur au meilleur cumul des 4 volées de 6 flèches.

Dans un souci d'optimisation du temps de la rencontre, le match se déroulera sur 2 blasons situés à la hauteur réglementaire en CD (centre des blasons à minimum 90 cm au-dessus du sol)

La victoire de ce match rapporte 2 points à l'équipe gagnante et 0 point à l'équipe perdante.

2ème temps :

Matchs individuels entre les archers de chaque équipe ayant le même numéro (1^{er} vs 1^{er}, 2^{ème} vs 2^{ème}, 3^{ème} vs 3^{ème} et 4^{ème} vs 4^{ème}). Les archers qui se rencontrent tirent sur la même cible. Les 4 matchs individuels se déroulent dans le même temps, sur deux cibles contigües, en rythme AB/CD.

Match 1 vs 1 sur la 1^{ère} cible en AB (1 blason par archer situé en haut de la cible)

Match 2 vs 2 sur la 2^{ème} cible en AB (1 blason par archer situé en haut de la cible)

Match 3 vs 3 sur la 1^{ère} cible en CD (1 blason par archer situé en bas de la cible)

Match 4 vs 4 sur la 2^{ème} cible en CD (1 blason par archer situé en bas de la cible)

Il n'y a pas d'alternance entre les vagues AB/CD, la vague AB commence chaque volée.

Les matchs individuels se déroulent selon le règlement international en vigueur (matchs au meilleur cumul des 5 volées de 3 flèches)

La victoire d'un match rapporte 1 point à l'équipe du gagnant et 0 point à l'équipe du perdant.

Si une équipe est composée que de 3 archers, le match 4^{ème} vs 4^{ème} de chaque rencontre d'une manche sera considéré comme perdue pour cette équipe et un (1) sera attribué à l'équipe adverse.

Si deux équipes composées de 3 archers se rencontrent, aucun point ne sera attribué pour le match 4^{ème} vs 4^{ème} le score de la rencontre sera donc sur 5 points au lieu de 6.

Position des entraîneurs et archers pendant les matchs :

Pendant les matchs individuels, les entraîneurs devront se situer dans leur couloir réservé. Les archers attendant leur vague de tir pourront venir jusqu'à la ligne de presse.

Pendant les matchs par équipe, le règlement international en vigueur est appliqué.

L'équipe qui gagne la rencontre est celle qui a obtenu le plus de points à l'issue des matchs. La victoire d'une rencontre donne trois (3) points au classement à l'équipe gagnante et zéro (0) à l'équipe perdante.

En cas d'égalité à 3 - 3, les équipes obtiennent chacune 1 point au classement.

Le résultat (score) de la rencontre permet d'attribuer des points servant au départage des équipes en cas d'égalité. Les points de matchs gagnés par l'équipe deviennent des Points gagnés (Pg). Les points perdus par l'équipe deviennent des Points perdus (Pp). Le différentiel (Diff.) entre les Pg et les Pp donne un résultat servant au départage des équipes à égalité, soit $Pg - Pp = \text{Diff}$.

Le classement d'une équipe se fait donc en prenant en compte les éléments suivants :

- Nombre de points de bonus obtenus sur les qualifications des différentes manches additionnées aux nombre de points de victoires (ou de matchs nuls) de rencontres
- Différentiel de scores des rencontres (Diff.) obtenus par la soustraction des Points perdus (Pp) aux Points gagnés : $Pg - Pp = \text{Diff}$



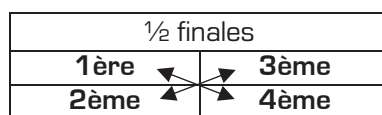
En cas d'égalité

- De scores à la fin d'un match : on procède à un tir de barrage selon le règlement international.
- De points après les x matchs de la saison, le départage se fait ainsi jusqu'à la suppression de l'égalité :
 - Le meilleur différentiel (Diff.) entre les équipes à égalité
 - Le total du nombre de Points gagnés (Pg) par l'équipe
 - Le meilleur total des scores de qualification des x manches
 - Le vainqueur du match ayant opposé les deux équipes encore à égalité

○ Phase Finale :

Les 4 premières équipes au classement final de la Saison Régulière (Classement après les 15 rencontres de la Saison Régulière pour les hommes et les 14 rencontres pour les femmes) sont qualifiées pour participer à la phase finale du championnat de France de D1.

Cette phase se déroule sous la forme de matchs par équipes (selon le règlement international en vigueur au meilleur cumul des 4 volées de 6 flèches) en 1/2 finales croisées. L'équipe classée 1^{ère} de la Saison Régulière rencontre l'équipe classée 4^{ème} et l'équipe classée 2^{ème} de la Saison Régulière rencontre l'équipe classée 3^{ème}.



Les équipes gagnantes des 1/2 finales se rencontrent pour se disputer la 1^{ère} et la 2^{ème} place du championnat de France de D1. Les équipes perdantes des 1/2 finales se rencontrent pour se disputer la 3^{ème} et 4^{ème} place du championnat de France de D1.

Cette phase finale se déroule lors du championnat de France Elite et est indépendante de ce championnat. Les membres des équipes, s'ils ne sont pas qualifiés individuellement au championnat de France Elite, ne participeront qu'à la phase finale du championnat de France de D1.

Pour les clubs des équipes qualifiées, la composition officielle et définitive de l'équipe (3 ou 4 archers) ainsi que le nom du coach devront être saisies à l'aide du formulaire internet prévu à cet effet avant la date limite prévue pour les inscriptions (à consulter sur le site internet de la FFTA). Des changements au sein de l'équipe seront acceptés le jour de la phase finale. Le ou les changements éventuels doivent être signalés au plus tard lors du dépôt officiel de la composition de l'équipe, avant l'échauffement du jour de la phase finale.

Lors de la phase finale **et uniquement lors de cette phase**, chaque match se déroulera avec 3 archers dans l'équipe selon le règlement international. Les 3 archers qui commencent le match, tirent tout le match sans possibilité de changement entre les volées. La composition de l'équipe de 3 archers peut changer entre la 1/2 finale et le match de finale (Finale Bronze ou Finale Or).

C.3.6 LES DIVISIONS REGIONALES (ARC A POULIES)

Si un club possède une équipe en D1 Arc à Poulies, ses 3 premiers archers du classement national Tir à l'Arc Extérieur scratch (Discipline Internationale) de l'année précédente (transfert compris) ne peuvent pas participer à la DR.

Pour participer à la filière par équipe, les Comités Régionaux doivent constituer une ou plusieurs Divisions Régionales qui peuvent se décliner en :

- **DR « Excellence »**
- **DR**
- **DD (Division Départementale)** : au choix de la région, dans une logique sportive ayant pour objectif l'accès au niveau supérieur.

Pour les régions n'ayant qu'une seule division régionale celle-ci est assimilée à une DR Excellence et est assujettie au règlement DRE.

C.3.6.1 La DR « Excellence »

Les catégories

Femmes arc à poulies

Hommes arc à poulies

La mixité, pour la composition des équipes, est interdite.

L'organisation de la DR « Excellence » est identique à celui de la DR Excellence « arc classique ».

Les équipes de club doivent participer à 3 épreuves.

Le Tir à l'Arc Extérieur (Discipline Internationale) avec ou sans finales est la seule discipline de référence pour la DR « Excellence ».

Titre régional :

Le club dont l'équipe est classée 1^{ère} de DR « Excellence » est déclaré CHAMPION REGIONAL et accède à la Finale Nationale des DR.

Les procédures de montée et de descente entre les DR sont laissées à l'initiative du Comité Régional.

Un club ayant une équipe en D1 Arc à Poulies peut être champion de la DR « Excellence » mais il ne pourra pas participer à la finale nationale des DR. L'équipe suivante au classement de la DR « Excellence », si elle n'est pas dans ce cas, sera sélectionnée pour la finale nationale.

Lorsqu'il y a moins de 4 équipes, ce n'est plus une DR « Excellence » mais une DR.

C.3.6.2. La DR

Les catégories

Femmes arc à poulies

Hommes arc à poulies

La mixité peut être autorisée dans toutes les catégories.

Le Tir à l'Arc Extérieur et le tir en Salle (Tir à 18m) sont les disciplines de référence. **Il est obligatoire** de placer au moins (1) un Tir à l'Arc Extérieur (Discipline Internationale) **avec ou sans finales** dans l'organisation de la DR.

Titre régional :

A défaut de DR « Excellence », le club dont l'équipe est classée première de la DR est déclaré Champion régional et accède à la finale nationale des DR.

Les procédures d'accès des équipes de club à la DR « Excellence » sont organisées par les Comités Régionaux.

Un club ayant une équipe en D1 Arc à Poulies peut être champion de la DR, mais il ne pourra pas participer à la finale nationale des DR. L'équipe suivante au classement de la DR, si elle n'est pas dans ce cas, sera sélectionnée pour la finale nationale.

Lorsqu'il y a moins de 4 équipes, ce n'est plus une DR « Excellence », mais une DR.

Montée en Championnat de France D1 Arc à Poulies

Pour les hommes, les 3 premières équipes au classement final de la finale nationale des DR accèdent en D1 Arc à Poulies la saison suivante.

Pour les femmes, les 2 premières équipes au classement final de la finale nationale des DR accèdent en D1 Arc à Poulies la saison suivante.



C.3.6.3. La Finale Nationale de DR (*Identique pour les hommes et les femmes*)

- **Période**

Entre Juillet et Septembre, après les manches de D2 et les compétitions de DR.

La finale DR "arc à poulies" est couplée avec celle des arcs classiques : même week-end, même site.

- **Sélection**

La sélection à la Finale Nationale des DR peut s'effectuer de plusieurs façons :

Les équipes vainqueurs de la DR « Excellence » hommes ou de la DR

Les équipes vainqueurs de la DR « Excellence » femmes ou de la DR.

Les x meilleures équipes de club au classement national des équipes de DR afin d'arriver à 24 équipes qualifiées par catégorie à la Finale Nationale des DR.

L'identification des équipes de DR se fait auprès des Comités Régionaux selon les mêmes principes que celui décrit pour les arcs classiques en [C.3.3.3](#)

Règles de qualification des équipes de club à la Finale Nationale des DR :

Dans les 2 catégories ouvertes, les 13 champions régionaux (nouvelle région) sont qualifiés.

Une place est réservée à la meilleure équipe des DOM-TOM au classement national Tir à l'arc Extérieur par équipe des DR.

Dans chaque catégorie, 24 équipes maximum peuvent être qualifiées. Le classement national Tir à l'arc Extérieur par équipe sert à compléter la liste des sélectionnés à la Finale Nationale des DR.

La mixité n'est pas admise dans les équipes.

Un club sélectionné et participant à la finale nationale des DR s'engage à monter en D1 Arc à Poulies l'année suivante, s'il gagne sa place au classement final ou s'il est repêché. En cas de refus de monter en D1 Arc à Poulies, l'équipe du club sera interdite de participation à la finale de DR pendant les deux années suivantes.

- **Procédure d'inscription des équipes**

La composition de l'équipe, transmise à la FFTA lors de l'inscription, peut être modifiée avant le jour de la Finale (dépôt de la composition de l'équipe au greffe). **Les archers composant l'équipe doivent apparaître au classement national "Tir à l'Arc Extérieur" Scratch Arc à Poulies au 31 août de la saison sportive si le championnat se déroule ultérieurement à cette date.**

Si le club a transmis à la FFTA une composition d'équipe ne comprenant que 3 archers, il ne sera pas possible d'aligner 4 archers le jour de la Finale.

En cas de litige, le délégué technique fédéral valide les procédures d'inscriptions au greffe le jour de la Finale.

Il peut faire appel au Président de la Commission des Arbitres et au jury d'appel.

- **Déroulement**

A l'issue de la phase de qualification 2x36 flèches à 50 m, les équipes sont classées de la 1^{ère} à la 24^{ème} place.

Les 8 premières équipes des qualifications sont directement qualifiées en 8^{ème} de finale.

Les équipes classées de la 9^{ème} à la 24^{ème} place se rencontrent pour un premier match à élimination directe.

Les équipes gagnantes de ce premier match sont qualifiées en 8^{ème} de finale et rencontrent les 8 premières équipes des qualifications, déjà qualifiées directement en 8^{ème} de finale.

Les équipes perdantes de ce premier match sont basculées dans un tableau de repêchage pour jouer la 17^{ème} place de la Finale Nationale des DR.

A partir des 8^{ème} de finale, on applique le principe de la montante / descendante.

Les équipes gagnantes des 8^{ème} de finale sont qualifiées en 1/4 de finale.

Les équipes perdantes se retrouvent dans un tableau de repêchage pour la 9^{ème} place.

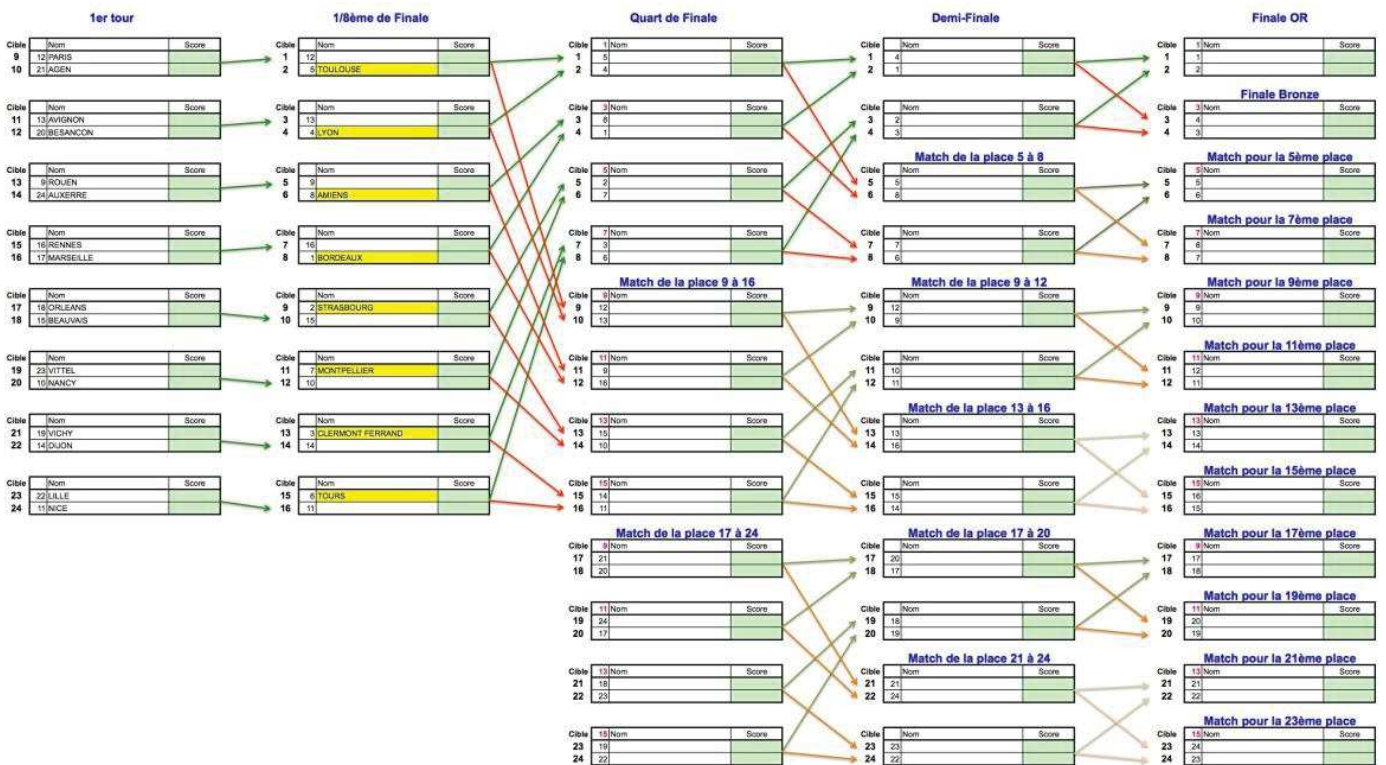
A l'issue du 2^{ème} match, on applique le même principe de montante / descendante jusqu'à arriver au 4^{ème} et dernier match qui détermine le classement final des équipes sur la Finale Nationale des DR (de la 1^{ère} à la 24^{ème} place), selon le tableau suivant :



Le Tir à l'Arc Extérieur - Règlements Spécifiques des épreuves Fédérales Février 2022

Tableau de suivi de la finale Nationale des DR Poulies :

Classement qualifications	Score
1 BORDEAUX	1880
2 STRASBOURG	1870
3 CLERMONT FERRAND	1850
4 LYON	1840
5 TOULOUSE	1830
6 TOURS	1820
7 MONTPELLIER	1810
8 AMIENS	1800
9 ROUEN	1790
10 NANCY	1780
11 NICE	1770
12 PARIS	1760
13 AVIGNON	1750
14 DIJON	1740
15 BEAUVAIS	1730
16 RENNES	1720
17 MARSEILLE	1710
18 ORLEANS	1700
19 VICHY	1690
20 BESANCON	1680
21 AGEN	1670
22 LILLE	1660
23 VITTEL	1650
24 AUXERRE	1640



S'il y a moins de 24 équipes présentes dans une catégorie, toutes les équipes sont qualifiées pour les matchs et chaque équipe commence ses matchs à sa place des qualifications dans le tableau. En cas de match à vide, les équipes participantes sont considérées comme gagnantes du match et sont qualifiées directement pour le tour suivant.

C.3.7 LES REGLES COMMUNES AUX COMPETITIONS PAR ÉQUIPES

- **Le Capitaine d'Equipe** est le responsable de son équipe concernant en particulier :
 - ✓ la conformité de la composition de son équipe (transferts – étrangers – surclassements) ;
 - ✓ la conformité quant à la tenue vestimentaire et à l'équipement des archers ;
 - ✓ il est l'unique interlocuteur avec le greffe et les arbitres. A ce titre, il présente l'ensemble des documents administratifs (licence fédérale) au greffe qui lui remet les dossards et les dossiers personnels.

- **Tenue des archers :**

Tous les participants à une compétition de la filière par équipe (D1, D2, DR Excellence) doivent porter la tenue de leur club (ou tenue blanche), y compris les archers participant en individuel si la compétition est ouverte.

Le Tir à l'Arc Extérieur - Règlements Spécifiques des épreuves Fédérales Février 2022

• Absence d'une Equipe

Les clubs de D1, D2, DR « Excellence » et DR doivent pouvoir présenter une équipe lors de toutes les épreuves de D1, D2, DR « Excellence » et DR. Ils doivent pouvoir disposer de remplaçants en nombre suffisant afin de participer à l'ensemble des compétitions de leur division.

Si un club refuse ou veut cesser de participer à son Championnat de France par équipe de club la saison suivante, il doit le faire par écrit avant la date limite d'inscription donnée dans le dossier de validation de participation. Dans ce cas, les principes suivants s'appliquent :

Club de D1 Arc Classique	Club de D2	Club de D1 Arc à Poulies	Club de DR
<p><u>Un club se désiste</u> (L'équipe concernée de ce club est reléguée au niveau régional) On maintient en D1 l'équipe relégable la mieux classée de la D1</p>	<p>On maintient en D2 l'équipe relégable la mieux classée de la D2 de la saison précédente. *</p>		
<p>On maintient en D1 l'équipe relégable la mieux classée de la D1</p>	<p><u>Un club de D2 refuse la montée en D1</u> (L'équipe concernée de ce club est reléguée au niveau régional) On maintient en D2 l'équipe relégable la mieux classée de la D2 de la saison précédente. *</p>		
	<p><u>Un club de D2 se désiste</u> (L'équipe concernée de ce club est reléguée au niveau régional) On maintient en D2 l'équipe relégable la mieux classée de la D2 de la saison précédente. *</p>		
		<p><u>Un club se désiste</u> (L'équipe concernée de ce club est reléguée au niveau régional) On maintient en D1 l'équipe relégable la mieux classée de la D1 en Arc à Poulies de la saison précédente *.</p>	
			<p><u>Un club participant à la Finale Nationale des DR arc classique ou arc à poulies refuse la montée en D2 ou en D1 Arc à Poulies</u> Pénalité : Il aura l'interdiction de participer à la Finale Nationale des DR pendant 2 ans. On maintient en D2 ou en D1 Arc à Poulies, l'équipe relégable la mieux classée de la D2 ou de la D1 Arc à Poulies de la saison précédente*.</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>Dans le cas d'un abandon, après la date limite d'inscription et avant le début effectif de la saison, l'équipe du club est reléguée en DR la saison suivante, le club n'est pas remboursé de son inscription. Elle sera remplacée, la saison suivante, par l'équipe relégable la mieux classée de son championnat.</p> </div>			

Après la date limite d'inscription, si un club refuse son affectation dans une division nationale, il sera automatiquement relégué en DR. Le club ne sera pas remplacé. De ce fait, le nombre de clubs en Championnat de France D1 ou en D2 sera réduit d'autant.

*** Dans la limite des clubs relégués. Si cette limite est atteinte, on repêche la(les) meilleure(s) équipes de la division inférieure.**

Une équipe doit être constituée de 3 archers minimum ou 4 archers maximum pour se présenter à une compétition de D1, D2, DR « Excellence » et DR, et participer à la phase de qualification et aux duels.

En cas d'absence d'une équipe sur une manche de D1 ou D2, l'équipe absente ne marquera aucun point sur la manche concernée. Chaque adversaire que cette équipe devait rencontrer gagne la rencontre sur le score de 6-0 pour le résultat de la rencontre en D1 ou le score de 6-0 pour le résultat du match en D2.

Pour prétendre participer à la phase finale du championnat concerné (Play-off de D1, Finale de Championnat de France de D2 ou Finale Nationale de DR), une équipe devra avoir participé à toutes les manches de la saison.

Est considéré comme un abandon de D1 ou D2, l'absence à toutes les manches ou la participation à une seule manche. Cet abandon implique la descente en Division Régionale la saison suivante.

- **La position des archers sur les cibles (phase qualification)**

A l'occasion de la phase de qualification l'ordre de priorité suivant doit être respecté :

Les 3 ou 4 archers d'une même équipe seront placés sur des cibles contiguës et successives (un seul archer de la même équipe sur la même cible). Ils devront tirer sur le même rythme avec la même place sur le pas de tir

Exemples : 4 archers du club de VILLE sont positionnés ainsi : 4A, 5A, 6A, 7A

3 archers du club de VILLE BIS seront positionnés ainsi : 9B, 10B, 11B.

Ne pas placer deux archers d'un même club sur la même cible.

Ponctuellement, dans le cadre de la préparation des championnats internationaux et à la demande des entraîneurs nationaux, les athlètes sélectionnés en équipe nationale (noms fournis par la DTN) seront placés sur des cibles proches les unes des autres, en respectant toutefois les deux premières priorités.

- **L'entraînement avant la phase de qualification**

20 minutes minimum – 45 mn maximum.

Nombre de flèches non limité dans le temps de tir d'une volée (4 minutes).

L'organisateur n'est pas obligé de changer les blasons après la session d'entraînement : ainsi la compétition peut commencer dès que l'entraînement est terminé.

Si des blasons usagers ont été utilisés pour l'entraînement, des blasons neufs devront être posés sur les buttes de tir au début du tir ainsi qu'à partir du premier match lors de la phase éliminatoire.

- **Epreuve des matches**

[Cf. II.1 Le Tir à l'Arc Extérieur - Articles A.7.4 et A.7.5](#)

- **Les incidents de tir**

[Cf. II.1 Le Tir à l'Arc Extérieur – Article B.4.2.7](#)

- **Les égalités**

[Cf. II.1 Le Tir à l'Arc Extérieur – Article B.6.5](#)

- **Les pénalités**

[Cf. II.1 Le tir à l'Arc Extérieur – Article B.8](#)

- **L'aménagement de la ligne de tir**

Pour le tir par équipes, les organisateurs doivent aménager la ligne de tir d'une manière particulière.

[Cf. II.1 Le Tir à l'Arc Extérieur - Article B.12 – Annexe 2,](#)



C.4 LES TOURNOIS NATIONAUX JEUNE (TNJ)

C.4.1 LE TNJ

Les TNJ sont des compétitions officielles, se déroulant sous la forme d'un TAE Discipline Internationale avec des duels individuels et des duels en double mixte.

- **Qualifications**

Elles sont ouvertes aux licenciés jeunes de la FFTA, filles et garçons, en arc classique, dans les catégories Minime[U15], Cadet[U18] et Junior[U21]. Les jeunes archers de la catégorie Benjamin[U13] sont autorisés à participer à partir du 2ème TNJ de la saison à condition d'avoir réalisé le minima de 500 points en compétition officielle de Tir à l'Arc Extérieur Discipline Internationale.

Les jeunes archers arc à poulies peuvent participer à ces compétitions avec un nombre limité de places disponibles.

- **Date**

En fonction du calendrier international, généralement entre avril et juin.

- **Épreuves :**

Les TNJ ont pour objectif la préparation de nos meilleurs jeunes archers nationaux pour les échéances nationales et internationales. En conséquence, une réglementation spécifique est mise en place dans l'organisation de ces compétitions.

- **Règles spécifiques aux TNJ :**

A l'issue d'une phase de qualifications sur un TAE Discipline Internationale à la distance adaptée à chaque catégorie, des finales individuelles seront organisées selon les principes suivants :

Finales individuelles :

Pour **toutes les catégories arc classique**, l'organisation des duels individuels dépendra du nombre d'archers dans la catégorie.

S'il y a 28 archers et plus dans la catégorie :

On retient 28 archers. Les 4 premiers archers des qualifications sont directement qualifiés pour les 1/8^{ème} de finale. Les 24 archers classés de la 5^{ème} à la 28^{ème} place des qualifications tirent un 1/12^{ème} de finale.

Les vainqueurs des 1/12^{ème} de finale sont qualifiés en 1/8^{ème} de finale. Les archers éliminés en 1/12^{ème} de finale ont terminé leur compétition et sont classés 17^{ème} de la compétition.

A partir des 1/8^{ème} de finale, les archers éliminés tirent des tours de repêchage pour gagner leur place finale au classement du TNJ, selon le principe de montante/descendante détaillé ci-après :

- Les 8 archers éliminés en 1/8^{ème} de finale se rencontrent dans un tableau de repêchage pour la 9^{ème} place de la compétition.
- Les 4 archers éliminés en 1/4 de finale se rencontrent dans un tableau de repêchage pour la 5^{ème} place de la compétition.
- Les 2 archers éliminés en 1/2 finale se rencontrent sur un match pour la 3^{ème} place de la compétition.

S'il y a de 14 à 27 archers dans la catégorie :

On retient 14 archers. Les 2 premiers archers des qualifications sont directement qualifiés pour les 1/4 de finale. Les 12 archers classés de la 3^{ème} à la 14^{ème} place des qualifications tirent un 1/6^{ème} de finale.

Les archers éliminés en 1/6^{ème} de finale ont terminé leur compétition.

A partir des 1/4 de finale, les archers éliminés tirent des tours de repêchage pour gagner leurs places au classement du TNJ, toujours selon le principe de montante/descendante détaillé ci-après :



Le Tir à l'Arc Extérieur - Règlements Spécifiques des épreuves Fédérales Février 2022

- Les 4 archers éliminés en 1/4 de finale se rencontrent dans un tableau de repêchage pour la 5^{ème} place de la compétition.
- Les 2 archers éliminés en 1/2 finale se rencontrent sur un match pour la 3^{ème} place de la compétition.

S'il y a de 8 à 13 archers dans la catégorie :

On retient 8 archers et on organise des 1/4 de finales à élimination directe.

Les 4 archers éliminés en 1/4 de finale se rencontrent dans un tableau de repêchage pour la 5^{ème} place de la compétition.

S'il y a 4 ou 7 archers dans la catégorie :

On retient 4 archers et on organise des 1/2 finales à élimination directe. Les vainqueurs se rencontrent pour la 1^{ère} place, les perdants pour la 3^{ème} place.

S'il y a moins de 4 archers :

Pas de matchs organisés. Le classement final de la compétition correspond au classement des qualifications.

Pour **toutes les catégories arcs à poulies**, et afin de permettre l'organisation de match pour le plus grand nombre, les catégories CFCO et JFCO seront regroupées et commenceront les matchs en 1/4 de finale. De même, pour les CHCO et JHCO.

S'il y a de 8 archers et plus dans la catégorie regroupée :

On retient 8 archers et on organise des 1/4 de finales à élimination directe.

S'il y a 4 ou 7 archers dans la catégorie :

On retient 4 archers et on organise des 1/2 finales à élimination directe. Les vainqueurs se rencontrent pour la 1^{ère} place, les perdants pour la 3^{ème} place.

S'il y a moins de 4 archers :

Pas de matchs organisés. Le classement final de la compétition correspond au classement des qualifications.

Finales Double Mixte :

Pour les **catégories Cadet(U18) et Junior(U21) arc classique**, des matchs de double mixte sont mis en place.

4 doubles mixtes sont qualifiés dans chaque catégorie.

Le principe de constitution des doubles est le suivant :

1^{ère} fille et 1^{er} garçon des qualifications = Double 1

2^{ème} fille et 2^{ème} garçon des qualifications = Double 2

3^{ème} fille et 3^{ème} garçon des qualifications = Double 3

4^{ème} fille et 4^{ème} garçon des qualifications = Double 4

Le Double 1 rencontre le Double 4 et le Double 2 rencontre le Double 3 en 1/2 finale.

Les vainqueurs se rencontrent pour la 1^{ère} place et les perdants pour la 3^{ème} place.

Les finales Or des catégories Minimes(U15), Cadets(U18) et Juniors(U21), des Doubles Mixtes et des catégories arc à poulies se font sur un terrain de finale spécifique, un match à la fois, en tir alterné. Le contexte se rapproche le plus possible des conditions rencontrées sur un terrain de finale de compétition internationale.

• **Le déroulement du TNJ**

Le programme est publié dans le Calendrier des compétitions de la FFTA, selon le cahier des charges.



C.5 LE TIR BEURSAULT

Cette forme de tir, traditionnelle en France, nécessite des installations particulières. Elle se pratique sur un terrain appelé "Jeu d'Arc" ou "Jardin d'Arc".

À défaut de cette installation particulière, le tir peut se pratiquer en terrain plat découvert sous réserve que le tir s'effectue bien selon les dispositions définies ci-dessous et d'une attention particulière aux mesures de sécurité en raison du Tir en « aller-retour ».

Le tir en un seul sens est interdit.

Il s'agit d'un tir dont les origines remontent au 15^{ème} siècle et qui permettait aux "Francs Archers", sorte de Garde Nationale, exemptés d'impôts, de s'entraîner tous les dimanches sur un champ de tir réservé à cet effet, en tirant, alternativement, une flèche sur deux buttes, à une distance de 50m, les deux buttes étant espacées d'environ 52m.

La butte sur laquelle le tir commence s'appelle la "butte d'attaque". L'autre butte est appelée "butte maîtresse". L'allée centrale est appelée "Allée du Roy".

Cette compétition concerne les armes et catégories de classement suivantes aux distances indiquées.

Tableau 1 Catégories (H et F)	Distances			
	Arc Classique	Arc a poulies	Arc droit	Arc nu ⁽¹⁾
Benjamins(U13)	30 m			
Minimes(U15)	30 m			
Cadets(U18)	50 m	50 m	50 m ⁽²⁾	50 m ⁽²⁾
Juniors(U21)	50 m	50 m		
S1	50 m	50 m		
S2	50 m	50 m		
S3	50 m	50 m		

(1) ouverture au niveau Régional

(2) catégories regroupant de Cadets(U18) à Seniors 3

- **Équipements des archers**

Se référer aux [articles II.3.B.3](#)

Nota supplémentaire pour les arcs droits : Les seules flèches autorisées doivent être en bois ou bambou avec empennage en plume naturelle.

C.5.1 LA CIBLE

Le blason s'appelle "carte". La zone de points est circulaire, sa limite extérieure est appelée "cordon". Le diamètre de la zone de points (intérieur du cordon) est de 45 cm.

Sauf pour les tirs de championnats, on peut superposer à la carte, en son centre, un visuel en carton épais appelé "marmot" limité par un cordon de diamètre intérieur 12,5 cm. La zone intérieure au cordon du marmot est appelée "chapelet". Le centre du marmot, appelé "noir", est constitué d'un disque noir avec au centre un rond blanc de 10 mm de diamètre.

- **Carte de Bouquet (Grand Prix)**

La zone de points ne comporte comme seules marques que l'axe horizontal et l'axe vertical servant à positionner le marmot.

Le noir du marmot de Bouquet a un diamètre de 56mm.

- **Carte de Championnat (ou de Prix Général)**

La zone de points est divisée en trois zones concentriques marquées 1, 2 et 3 de l'extérieur vers l'intérieur. La zone marquée 3 correspond au chapelet (intérieur du cordon du marmot) et comporte en son centre un noir de diamètre 40mm. Le marmot de Prix Général reproduit la zone 3 de la carte mais ne doit pas être utilisé en championnat.

C.5.2 LE TIR



- a) La carte est fixée de telle façon que le centre soit situé à 1 m du sol.
- b) Le tir s'effectue normalement par pelotons de 5 archers qui tirent toujours dans le même ordre.
- c) Une seule flèche est tirée dans chaque sens. Le tir de 2 flèches se fait donc en un aller-retour appelé "halte".
- d) 4 flèches d'essai sont autorisées avant le début de la compétition, soit 2 haltes d'essai.
- Cependant, un entraînement est autorisé avant la compétition, sous le contrôle des arbitres :
- ✓ entraînement sur la paille des buttes de tir pour les installations ne disposant pas de buttes de tir complémentaires. Si les installations disposent de buttes de tir complémentaires, l'entraînement doit se dérouler sur ces buttes ;
 - ✓ durée : 20 minutes. Le peloton de 5 tireurs peut être réparti sur les deux buttes (3 sur l'Aller - 2 sur le Retour), en respectant les règles de sécurité.
- e) La compétition (appelée "partie") se déroule en 20 haltes, soit 40 flèches.
- f) Dès qu'il a tiré sa flèche, l'archer se rend, par une des allées latérales, vers la butte opposée. Il attend que tous les archers de son peloton aient achevé leur tir et soient présents pour s'approcher de la carte.
- g) Le pied antérieur du tireur ne doit pas dépasser le bord antérieur du pas de tir.
- h) Chaque archer dispose de 60 secondes (temps maximum) pour tirer sa flèche.
- i) En cas d'incident de matériel ou d'un problème médical non prévisible, comme pour le tir sur cible anglaise, l'archer pourra bénéficier de temps supplémentaire (15mn maximum) pour effectuer la réparation. Lorsqu'il a réparé, il reprend sa place dans le peloton en respectant l'alternance butte d'attaque/butte maîtresse (s'il a tiré sa dernière flèche avant l'incident sur la butte d'attaque, il reprend sur la butte maîtresse, et vice-versa). Il tirera toutes les flèches manquantes après la fin de la partie des autres concurrents :
- prévenir quand l'archer reprend le tir
 - être vigilant lorsque l'archer tire seul pour prévenir toute incursion sur le pas de tir.
- j) Une flèche tombée de l'arc sera considérée comme non tirée si l'archer peut la toucher avec une partie de son arc, sans bouger les pieds du pas de tir, pour autant que la flèche n'ait pas rebondi (cible, garde, obstacle quelconque)

C.5.3 LE DECOMPTE DES POINTS ET LA MARQUE

• Bouquet Provincial

Le classement est établi suivant le nombre d'honneurs (est appelé "Honneur" tout coup dans la zone de points, la flèche ne touchant pas le cordon extérieur). Pour chaque honneur, le nombre de points (1, 2 ou 3) est également porté pour le départage des ex aequo ou la qualification au Championnat de France.

Une flèche compte :

- ✓ 3 points si elle est dans le noir ou touche le noir.
- ✓ 2 points si elle est dans le chapelet ne touchant ni le noir ni le cordon du marmot.
- ✓ 1 point si elle est dans la zone de points inférieure au chapelet sans toucher le cordon extérieur de la carte.

La marque a lieu quand tous les tireurs du peloton ont tiré leur flèche. Toutefois, une marque provisoire peut avoir lieu à chaque flèche, les coups étant annoncés à l'aide d'un signal, généralement sonore, par un aide surveillant la butte d'attaque, appelé "Garde Panton". Le greffier a en charge la butte maîtresse.

Le greffier marque les points annoncés sur des feuilles de marque spéciales, imprimées à cet effet, indiquant le nom de la Compagnie ou du Club, la date du tir, les noms des tireurs dans l'ordre de tir, le nombre d'honneurs simples (1), de chapelets (2), de noirs (3) ainsi que le total des honneurs et des points et, éventuellement, la distance des coups au noir, d'après les indications du palmer.

• Championnat (de Ronde, de Département, de Région, de France)

Le classement est établi suivant le nombre d'honneurs, puis le nombre de points.

Toute flèche dans la zone de points compte pour un honneur.

Pour chaque flèche, le nombre de points (0, 1, 2, 3 ou 4) est porté sur la feuille de marque :

- ✓ 4 points si la flèche est dans le noir ou touche le noir ;
- ✓ 3 points si la flèche est dans la zone 3 (chapelet) ne touchant ni le noir ni le cordon du marmot ;
- ✓ 2 points si la flèche est dans la zone 2 sans toucher le cordon extérieur de cette zone ;
- ✓ 1 point si la flèche est dans la zone 1 sans toucher le cordon extérieur de la carte.

Une flèche touchant le cordon extérieur d'une zone de points est comptée dans la zone inférieure.



Départage des ex aequo : en cas d'égalité au nombre d'honneurs et au nombre de points, le départage se fait :

- ✓ au plus grand nombre de 4 ;
- ✓ en cas de nouvelle égalité, au plus grand nombre de 3 ;
- ✓ en cas de nouvelle égalité, les tireurs sont déclarés ex aequo.

Le marqueur devance les tireurs à la butte et enregistre les points à l'arrivée de chaque flèche. Il annonce la valeur de la flèche à chaque tireur. En cas de litige, il est fait appel à l'arbitre. Lorsque toutes les flèches sont validées, le marqueur repart vers la butte opposée. Les impacts doivent alors être cochés et les flèches peuvent être retirées de la cible.

• Règles communes Bouquets / Championnats

Si une flèche rebondit de la carte ou en tombe, elle compte selon la valeur de son impact, à condition que ce dernier puisse être retrouvé (impact non coché) ou que le greffier (ou le garde panton) en ait été témoin.

Si une flèche atteint la carte après avoir ricoché ou glissé sur le sol ou sur un obstacle quelconque autre qu'une flèche en cible, elle ne marque aucun honneur, ni aucun point.

Les tireurs doivent s'assurer, après la fin du tir, que tous leurs coups ont été correctement marqués.

C.5.4 COMPETITIONS QUALIFICATIVES POUR LE CHAMPIONNAT DE FRANCE BEURSAULT

Les compétitions qualificatives pour le Championnat de France Beursault sont :

- ✓ les tirs de Bouquet Provincial (seule la 1^{ère} mise est qualificative) ;
- ✓ le championnat régional ou substitut désigné par l'instance concernée ;
- ✓ le championnat départemental fermé ;
- ✓ le championnat de Ronde fermé ;
- ✓ les « concours qualificatifs » inscrits au calendrier fédéral (ouverts).

Elles sont ouvertes aux **arcs classiques, aux arcs à poulies et aux arcs droits (longbow)**, dans toutes les catégories d'âge qui apparaissent au tableau officiel des qualifications.

Elles se déroulent sur le même rythme que le Championnat de France, soit une **série de 40 flèches**.

Les Benjamins(U13) et Minimes(U15) (filles et garçons) tirent à 30 mètres.

Les « concours qualificatifs » sont inscrits au calendrier fédéral sous le contrôle et selon la règle du Comité Régional. Pour ces concours (autorisant les mises multiples) et uniquement pour eux (à l'exclusion des tirs de Bouquet et Championnats), toutes les mises sont qualificatives.

C.5.5 PERIODE DE QUALIFICATIONS

Se reporter au document PROCEDURE D'INSCRIPTION & QUOTAS CHAMPIONNAT DE FRANCE TIR BEURSAULT sur le site internet de la FFTA www.fft.fr

C.5.6 CHAMPIONNATS DEPARTEMENTAUX ET REGIONAUX

Les catégories de classement retenues sont celles du [tableau 1 art II.1.C.5](#)

C.5.7 CHAMPIONNAT DE FRANCE BEURSAULT

Le Championnat de France est ouvert aux arcs classiques, aux arcs à poulies et aux arcs droits (longbow), dans toutes les catégories d'âge qui apparaissent au tableau officiel des qualifications.

La date est fixée par le Comité Directeur de la FFTA, habituellement fin septembre ou début octobre.

C.5.8 AUTRES COMPETITIONS

D'autres compétitions de tir Beursault sont organisées en particulier dans les Comités Régionaux du Pays d'Arc ou avoisinantes : les « **Prix Généraux** », les « **Concours particuliers** » ou « **Prix de mises Beursault** », souvent sur un rythme différent (60 flèches / 20 flèches) de celui des compétitions officielles : ces compétitions ne sont pas qualificatives pour le Championnat de France Beursault.

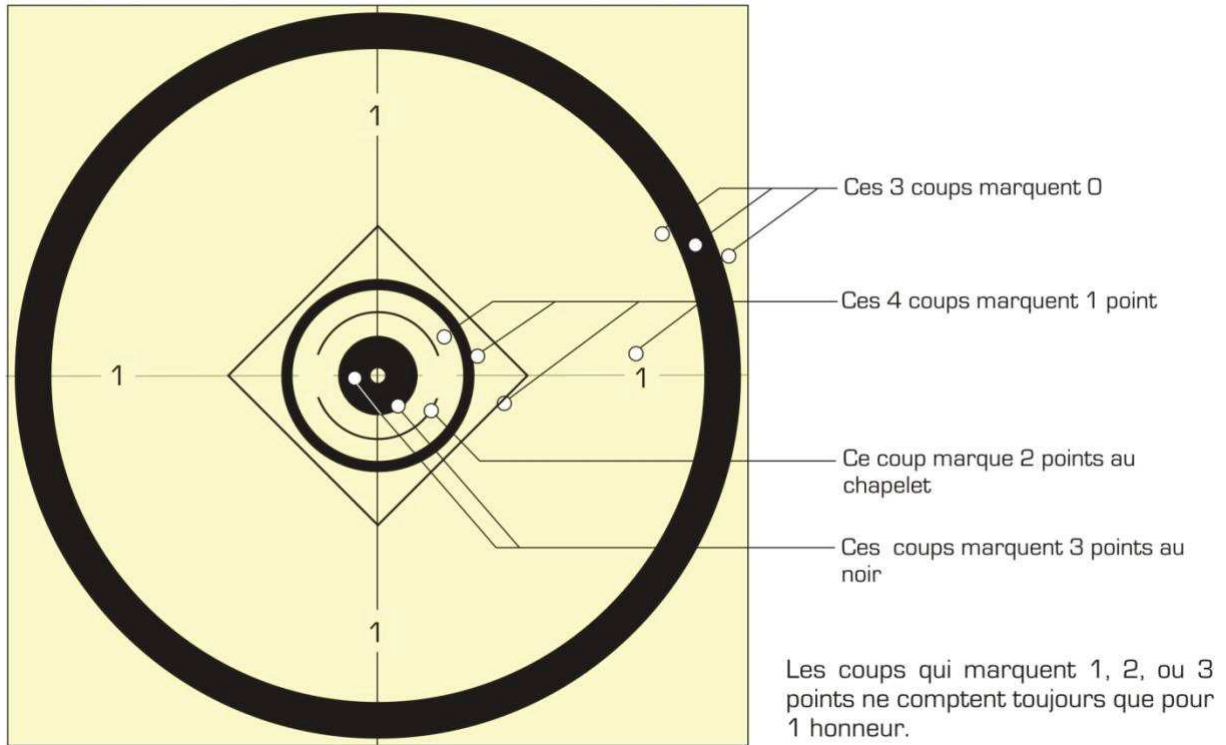
C.5.9 LES DISTINCTIONS

Les « Marmots » (Cf. [Article F.2 des Règlements Généraux](#)) sont des distinctions de la FFTA et à ce titre ne peuvent se voir attribuées que lors de compétitions qualificatives pour le Championnat de France Beursault, telles que définies au § C.5.4. **En conséquence, les « Marmots » ne peuvent pas être gagnés lors d'un Prix Général.**

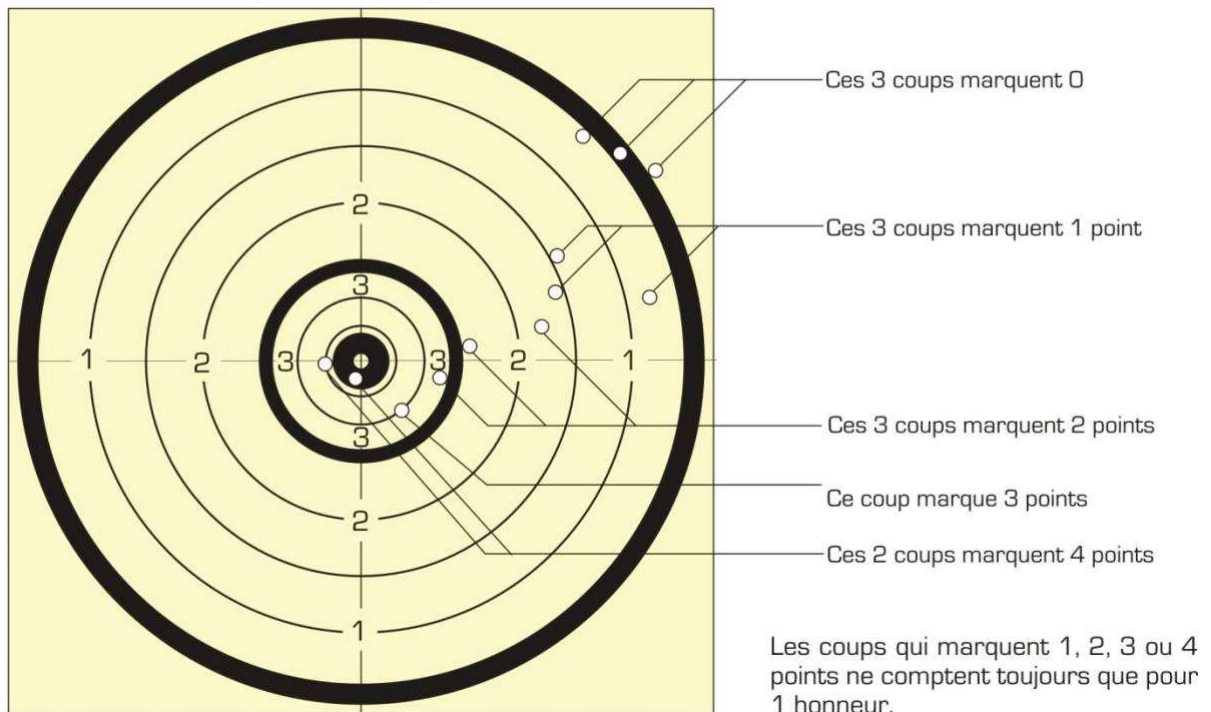


C.5.10 TIR BEURSAULT (MARQUAGE DES POINTS)

Marquage des points en cibles de Bouquet (applicable dans les Bouquets uniquement)



Cibles des championnats départementaux, régionaux et de France



C.6 LE TIR AU DRAPEAU

C.6.1 LES CATEGORIES

La FFTA reconnaît les catégories suivantes :

- * Dames
- * Hommes

C.6.2 LES DIVISIONS

Pour le tir au drapeau :

- * Division "arc classique"
- * Division "arc à poulies"

C.6.3 L'ÉPREUVE DE TIR AU DRAPEAU

L'épreuve de tir au drapeau consiste à tirer 36 flèches aux distances suivantes :

- ✓ 165m pour les hommes arc classique ;
- ✓ 125m pour les dames arc classique ;
- ✓ 185m pour les hommes arc à poulies ;
- ✓ 165m pour les dames arc à poulies.

Le tir se fait dans une seule direction. Six (6) flèches d'essai (2 volées de 3 flèches) sont autorisées avant le début des tirs. Celles-ci sont tirées sous le contrôle du directeur des tirs et ne pourront pas compter pour l'établissement des scores.

C.6.4 L'ÉQUIPEMENT DES SITES DE TIR

La cible du tir au drapeau est circulaire. Elle mesure 15m de diamètre et est divisée en cinq (5) zones concentriques de 1,50m de large du centre à l'extérieur. Les lignes de séparation doivent toutes être dans les zones supérieures de score.

La cible peut être marquée sur le sol ou les lignes de séparation peuvent être faites avec une bande d'acier ou avec une corde qui ne se détend pas.

Le centre de la cible est marqué par un fanion triangulaire de couleur vive : le drapeau. Ce drapeau ne mesurera pas plus de 80cm de longueur et 30cm de largeur. Il doit être attaché à un piquet rond de bois tendre, solidement fixé, verticalement, dans le sol, de manière à ce que la partie la plus basse du drapeau ne soit pas à plus de 50cm du sol.

Les valeurs des zones de scores, en partant du centre vers l'extérieur, sont : 5-4-3-2-1 points.

C.6.5 L'ÉQUIPEMENT DES ARCHERS

Voir [Chapitre II - Tir à l'Arc Extérieur – Règlements – Article B.3.](#)

C.6.6 LE TIR

Chaque archer doit tirer ses flèches par volées de 3 ou 6 flèches.

Le temps maximum imparti pour tirer une volée de 3 flèches est de deux (2) minutes. Pour tirer 6 flèches, il est de quatre (4) minutes.

- ✓ Le compétiteur ne peut pas lever le bras d'arc avant le signal de début du tir.
- ✓ Toute flèche tirée avant ou après le signal de contrôle du temps entraîne la perte de la valeur de la flèche ayant le plus haut score de cette volée.
- ✓ Dans le cas d'un problème d'équipement, l'archer devra lever le drapeau rouge situé au pas de tir. Du temps supplémentaire peut être accordé à un concurrent afin de faire les réparations nécessaires ou de changer l'équipement endommagé. L'archer rattrapera le nombre approprié de flèches à la première opportunité sous la supervision d'un arbitre.

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

Une flèche ne peut être tirée à nouveau sous aucun prétexte.

Une flèche n'est pas considérée comme tirée si le compétiteur peut la toucher avec son arc sans bouger les pieds par rapport à la ligne de tir, pour autant que la flèche n'ait pas rebondi.

Pendant que le compétiteur est sur la ligne de tir, il ne peut pas recevoir d'aide (coaching assistance).

On ne peut tirer que dans une seule direction.

C.6.7 L'ETABLISSEMENT DES SCORES

L'établissement des scores se fera après chaque seconde volée de 3 flèches.

Le directeur des tirs doit désigner une personne pour tenir la corde au drapeau et une personne pour chaque zone de score pour ramasser les flèches dans cette zone. Quand toutes les flèches ont été ramassées dans chaque zone, elles sont triées en fonction de leur appartenance et doivent rester dans la zone jusqu'à ce qu'elles aient été marquées.

Chaque compétiteur doit annoncer la valeur de ses flèches en commençant par la plus haute. Le directeur des tirs doit vérifier que toutes les flèches soient correctement annoncées.

La valeur des flèches qui ne sont pas fichées en terre est déterminée par la position de la pointe sur le sol.

Les flèches fichées dans le drapeau ou dans le piquet comptent pour 5 points.

Les compétiteurs ne peuvent pas pénétrer dans la cible (à l'exception des ramasseurs de flèches), si ce n'est pour annoncer les valeurs de leurs flèches à l'appel de leur nom.

En cas d'égalité dans les épreuves de tir au drapeau, on procède comme suit :

- ✓ en premier, le moins grand nombre de ratés ;
- ✓ si l'égalité subsiste, le plus petit nombre de 1 et ainsi de suite jusqu'à la résolution de l'égalité ;
- ✓ si l'égalité subsiste, les compétiteurs sont déclarés ex æquo.

C.6.8 LE CONTROLE DES TIRS ET LA SECURITE

Voir [Chapitre II - Tir à l'Arc Extérieur - Règlement - Article B.7.](#)

- **C.7 Supprimé**