

LIVRE 5

Ski-Arc Epreuves diverses

Cette édition contient toutes les lois et textes d'application de loi approuvés par le Congrès jusqu'au 19 juin 2005. Il peut exister des textes d'application de loi, des interprétations ainsi que des changements aux textes d'application de loi ajoutés après cette date qui peuvent affecter cette édition. Prière de vérifier sur le site Internet de la FITA (www.archery.org) la liste de tous les nouveaux textes d'application, changements aux textes d'application et interprétations qui peuvent être en vigueur. Cette version remplace toutes les versions précédentes.

LIVRE 5

FITA CONSTITUTION ET REGLEMENTS

CHAPITRE 10

SKI-ARC

1 SKI-ARC

1.1 Le Ski-Arc est une discipline qui associe le ski de fond et le tir à l'arc.

En principe, tous les règlements FITA s'appliquent, sauf règlement autre détaillé dans ce chapitre.

2 CATEGORIES D'ATHLETES

2.1 Les catégories suivantes sont autorisées pour les compétitions FITA:

2.1.1 Hommes et dames

Dès le 1er novembre de l'année de leur 21^{ème} anniversaire, les athlètes masculins et féminins seront appelés respectivement hommes et dames et selon leur sexe, ils ne pourront concourir que dans des compétitions hommes et dames.

Juniors hommes et juniors dames

Les athlètes qui n'ont pas encore atteint l'âge hommes ou dames, tel que défini ci-dessus, sont respectivement des juniors hommes ou juniors dames.

Des compétitions différentes doivent être organisées pour eux. Néanmoins, les juniors hommes peuvent prendre part aux compétitions hommes, et les juniors dames peuvent prendre part aux compétitions dames.

3 EPREUVES

3.1 Les épreuves et les caractéristiques des compétitions prévues pour le Ski-Arc sont:

<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>
<u>Catégorie des Compétiteurs</u>	<u>Longueur de la piste et Type de Compétition</u>	<u>Tour Ski</u>	<u>Volée de Tir</u> 4 flèches par volée	<u>Pénalités de Tir</u>
<u>HOMMES</u>	<u>12.5 KM INDIVIDUEL</u>	<u>5 x 2.5 km</u>	<u>S, K, S, K</u>	<u>1 Minute</u>
	<u>7.5 KM SPRINT</u>	<u>3 x 2.5 km</u>	<u>S, K</u>	<u>150 m Tour de pénalité</u>
	<u>10 KM POURSUITE</u>	<u>4 x 2.5 km</u>	<u>S, K, S</u>	<u>150 m Tour de pénalité</u>
	<u>10 KM DEPART EN LIGNE</u>	<u>5 x 2 km</u>	<u>S, S, K, K</u>	<u>150 m Tour de pénalité</u>
	<u>3 x 6 KM RELAIS</u>	<u>3 x 2 km</u> chacun	<u>S, K (chacun) + 1</u> flèche supplémentaire par volée	<u>150 m Tour de pénalité</u>
<u>DAMES</u>	<u>10 KM INDIVIDUEL</u>	<u>5 x 2 km</u>	<u>S, K, S, K</u>	<u>1 Minute</u>
	<u>6 KM SPRINT</u>	<u>3 x 2 km</u>	<u>S, K</u>	<u>150 m Tour de pénalité</u>
	<u>8 KM POURSUITE</u>	<u>4 x 2 km</u>	<u>S, K, S</u>	<u>150 m Tour de pénalité</u>
	<u>7.5 KM DEPART EN LIGNE</u>	<u>5 x 1.5 km</u>	<u>S, S, K, K</u>	<u>150 m Tour de pénalité</u>
	<u>3 x 6 KM RELAIS</u>	<u>3 x 2 km</u> chacun	<u>S, K (chacun) + 1</u> flèche supplémentaire par volée	<u>150 m Tour de pénalité</u>

LIVRE 5

STATUTS ET REGLEMENTS FITA

<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>
<u>Catégorie des Compétiteurs</u>	<u>Longueur de la Piste & Type de Compétition</u>	<u>Tour Ski</u>	<u>Volées de Tir</u> 4 flèches par volée	<u>Tir de Pénalité</u>
JUNIOR HOMMES	10 KM INDIVIDUEL	5 x 2 km	S, K, S, S	1 Minute
	6 KM SPRINT	3 x 2 km	S, K	150 m Tour de pénalité
	8 KM POURSUITE	4 x 2 km	S, K, S	150 m Tour de pénalité
	7.5 KM DEPART EN LIGNE	5 x 1.5 km	S, S, K, K	150 m Tour de pénalité
	3 x 6 KM RELAIS	3 x 2 km chacun	S, K (chacun) + 1 flèche supplémentaire par volée	150 m Tour de pénalité
JUNIOR FEMMES	8 KM INDIVIDUEL	4 x 2 km	S, K, S	1 Minute
	4 KM SPRINT	2 x 2 km	S	150 m Tour de pénalité
	6 KM POURSUITE	3 x 2 km	S, K	150 m Tour de pénalité
	6 KM DEPART EN LIGNE	5 x 1.2 km	S, S, K, K	150 m Tour de pénalité
	3 x 6 KM RELAIS	3 x 2 km chacun	S, K (chacun) + 1 flèche supplémentaire par volée	150 m Tour de pénalité

Notes:

Colonne 1: Catégorie des Compétiteurs: selon ces Règlements.

Colonne 2: Longueur de la Piste et Type de Compétition: la longueur de la piste et le type de compétitions imposés dans ces Règlements.

Colonne 3: Nombre et longueur des Tours de Ski exigés pour la compétition.

Colonne 4: Volée de Tir: le nombre et la fréquence des volées de tir et les positions de tir

Colonne 5: Tir de Pénalité: la pénalité imposée automatiquement par cible non touchée.

4 ENREGISTREMENT ET INSCRIPTION

4.1 Lors de la participation à des épreuves FITA, deux notifications séparées doivent être données: **l'enregistrement et l'inscription**

4.1.1 Enregistrement et remplacements

L'enregistrement est la première annonce de participation. Le nombre d'athlètes et membres de l'encadrement qui peuvent être enregistrés pour une épreuve est détaillé dans le règlement de l'épreuve. L'enregistrement pour les épreuves doit se faire de la façon suivante:

- 1. CHM / CHMJ

Pour les CHM / CHMJ, le nombre estimé d'athlètes et d'officiels (enregistrement par nombre) doit être reçu par l'organisateur deux mois avant le début des CHM / CHMJ.

Au plus tard 14 jours avant le début des CHM / CHMJ, l'organisateur recevra de chaque nation une liste avec le nom et sexe des participants prévus (enregistrement par nom).

Le remplacement d'athlètes enregistrés doit être notifié à l'organisateur immédiatement après que le changement a été effectué.

- 2. Epreuves de CMSA
Pour les épreuves de CMSA, le nombre estimé d'athlètes et d'officiels (enregistrement par nombres) doit être reçu par l'organisateur un mois avant le début des CMSA.
Au plus tard 14 jours avant le début des CMSA, l'organisateur recevra de chaque nation une liste avec le nom et sexe des participants prévus.
Le remplacement d'athlètes enregistrés doit être notifié à l'organisateur immédiatement après que le changement a été effectué.
- 3. Autres épreuves
L'enregistrement à d'autres épreuves doit être effectué comme stipulé dans les règlements des épreuves spécifiques.

4.1.2 Inscription

L'inscription est l'annonce écrite pour un athlète ou une équipe de sa participation à une course précise. Elle doit être remise, pour toutes les épreuves au moins quatre heures avant le tirage au sort pour les compétitions Individuelles, de Sprint et de Départ en ligne.

L'inscription pour la participation d'une équipe dans la compétition Relais et dans les compétitions par équipes doit être faite pour tous les épreuves au plus tard quatre heures avant le tirage au sort.

Les noms des athlètes du Relais et des membres d'une équipe doivent être remis dans l'ordre de leur départ avant 16h00, la veille des compétitions Relais et des compétitions par équipe.

Les inscriptions pour les compétitions Poursuites ne sont pas exigées, étant donné que tout athlète qui se qualifie pour la Poursuite lors de la compétition de qualification est considéré comme partant.

Les nombres d'athlètes qui peuvent prendre le départ sont indiqués dans les règlements des épreuves.

4.2 Procédure d'enregistrement

- 1. L'enregistrement, fait de manière écrite, par fax ou par courriel, doit parvenir à l'adresse indiquée dans l'invitation, dans le délai imparti.
Pour les CHM, CHMJ et les épreuves de CMSA, l'enregistrement doit être fait ou approuvé par la FN.
- 2. En enregistrant ou approuvant un athlète, la FN confirme et garantit tacitement qu'il est couvert par une assurance accident et responsabilité civile et qu'il est médicalement apte à concourir.

4.3 Inscriptions tardives

- 1. Le Délégué Technique peut accepter une inscription tardive en cas de circonstances exceptionnelles avant le tirage au sort.
- 2. Le Jury de la Compétition peut accepter une inscription tardive en cas de force majeure après le tirage au sort. Le Jury de la Compétition décidera à quelle position les athlètes en retard devront commencer. Un tirage au sort séparé pourra être utilisé à cette occasion.

LIVRE 5

STATUTS ET REGLEMENTS FITA

4.4 Remplacement d'inscription – force majeure

Si un athlète inscrit ne peut prendre le départ en raison de force majeure, un autre athlète enregistré peut prendre sa place mais au plus tard 30 minutes avant l'heure de départ de l'athlète inscrit.

Lors des compétitions de Relais, les compétiteurs peuvent être remplacés comme suit: compétiteur au premier relais – 30 minutes avant le départ simultané, second compétiteur – avant le départ simultané, troisième compétiteur – avant le premier passage, et quatrième compétiteur – avant le deuxième passage.

Dans le cas d'un tel remplacement, les raisons de l'impossibilité de départ doivent être fournies au Jury de la Compétition au plus tard 30 minutes avant l'heure de départ en question.

5 TIRAGE AU SORT ET ATTRIBUTION DES NUMEROS DE DEPART

5.1 Généralités

Les athlètes ou équipes sont sélectionnés au hasard d'après les inscriptions à la compétition, par tirage au sort manuel ou par ordinateur. Les numéros de départ sont attribués aux athlètes ou équipes en se basant sur ce tirage au sort, à moins que d'autres dispositions ne réglementent cette compétition.

Un tirage au sort sera aussi utilisé pour résoudre toutes les situations d'égalité (barrage) ne pouvant être résolues en utilisant le règlement spécifique prévu à cet effet.

5.1.1 Le DT doit approuver la méthode de tirage au sort

5.2 Moment des tirages au sort

Le tirage au sort pour toutes les compétitions doit être fait au plus tôt 24 heures et au plus tard 15 heures avant le début de la compétition. Cependant, si la majorité des capitaines d'équipes est d'accord, le tirage au sort pour les Relais peut être réalisé lors de la réunion des capitaines d'équipes concernant la compétition qui précédera le Relais dans le programme des épreuves. Si le Jury de la Compétition décide de répéter une compétition ou de la reporter à une heure qui dépasse les 24 heures de validité du tirage au sort, un nouveau tirage au sort devra être effectué.

5.3 Lieu des tirages au sort

Le tirage au sort doit avoir lieu pendant et à l'endroit des réunions des capitaines d'équipe, et doit être visible par tous les capitaines d'équipes. Cependant, le DT peut décider que le tirage au sort se fera à un autre moment que lors de la réunion des capitaines d'équipe. Dans ce cas, le tirage doit être supervisé par au moins 2 membres du Jury de la Compétition.

5.4 Répartition des athlètes dans les groupes de tirage au sort

Lorsqu'ils remettent leurs inscriptions, les capitaines d'équipe doivent inscrire un athlète dans chacun des quatre groupes de tirage au sort. Si une équipe est constituée de moins d'athlètes qu'il y a de groupe, le capitaine d'équipe décidera dans quels groupes il placera ses athlètes (un dans chaque groupe choisi). Si une équipe est constituée de plus d'athlètes qu'il y a de groupes, les athlètes

supplémentaires seront répartis dans les différents groupes selon le choix du capitaine d'équipe.

5.4.1 Tirage au sort pour les compétitions Individuelles et de Sprint

L'ordre de départ sera décidé en tirant au hasard les noms des athlètes, des quatre groupes de tirage au sort (chaque athlète ayant été attribué à un groupe dans lesquelles ils ont été placés par leurs capitaines d'équipe) et en tirant au hasard le numéro de départ de chaque athlète. Le tirage sera fait séparément pour chaque groupe dans l'ordre suivant:

Groupe 1 – Groupe 2 – Groupe 3 – Groupe 4.

Chaque athlète doit recevoir un numéro. Des numéros de départ vacants ne sont pas autorisés.

S'il y a 60 athlètes ou moins pour la compétition Individuelle ou de Sprint, le tirage au sort se fera en 3 groupes. S'il y en a 40 ou moins, le tirage se fera en 2 groupes, d'après le même principe utilisé pour 4 groupes.

Les capitaines des équipes ayant les 15 meilleurs athlètes, d'après le classement des scores totaux des CMSA, sont autorisés à placer ces athlètes dans n'importe lequel des 4 groupes tout en respectant les règlements énoncés précédemment.

5.4.2 Tirage au sort pour départs en groupe dans les épreuves de Sprint.

Aux compétitions internationales autres que les CHM, CHMJ, CHC et CMSA, le départ pour les compétitions de Sprint peuvent être individuel ou en groupe.

Si le départ est donné en groupes, les séries du tirage au sort seront réparti en groupes de départ. Le nombre d'athlètes dans les groupes de départ dépendra des conditions d'infrastructures de la compétition et du nombre total d'athlètes. Sinon, le tirage sera le même que pour celui du départ des individuels.

Pour le départ d'un groupe, les numéros de départ tirés au sort détermineront les positions des athlètes au départ.

5.4.3 Attribution des numéros de départ et des heures de départ pour les Poursuites.

Il n'y a pas de tirage au sort pour la Poursuite. On attribue un numéro et un temps aux athlètes sur la base de leurs résultats lors de l'épreuve de Sprint.

Les athlètes pour la Poursuite partiront dans le même ordre que celui dans lequel ils ont terminé l'épreuve de Sprint: le gagnant de l'épreuve de Sprint partira en premier avec le dossard numéro 1, le deuxième de l'épreuve qualificative partira en deuxième avec le dossard numéro 2, etc.

Le gagnant de l'épreuve de Sprint aura une heure de départ de zéro (0), qui sera indiqué sur la liste de départ comme temps de base pour le départ de la Poursuite. Les autres athlètes de l'épreuve de Poursuite auront pour heure de départ le temps de retard sur le gagnant dans la compétition de Sprint. La liste de départ est établie sur la base des résultats antérieurs et doit indiquer le couloir de départ attribué à chaque athlète.

S'il y a une égalité pour la dernière place lors de la Compétition de Sprint qualifiant pour la Compétition de Poursuite, les deux athlètes ont le droit de commencer la Compétition de Poursuite.

Tous les athlètes dont les temps de départ dépassent de plus de cinq minutes le temps de départ du leader partiront simultanément cinq minutes après le premier

LIVRE 5

STATUTS ET REGLEMENTS FITA

départ, mais leur temps réel de compétition montrera leur temps calculé à partir de leur temps de départ réel lors de la Compétition de Sprint.

5.4.4 Désignation des numéros de départ et des couloirs – Départ en ligne

Les numéros de départ lors des CHM et des CMSA seront attribués selon les règlements de l'épreuve. Lors des autres épreuves, un simple tirage au sort sera utilisé pour attribuer les numéros de départ de tous les athlètes. Il n'y aura pas plus de numéros de départ que le nombre de cibles disponibles.

5.5 Tirage au sort pour les épreuves de Relais

5.5.1 But du tirage au sort pour les épreuves de Relais: le tirage au sort pour les épreuves de Relais détermine le numéro de départ de chaque équipe, lequel détermine le numéro du couloir de départ et le numéro de l'emplacement au tir.

5.5.2 Méthode de tirage au sort pour les épreuves de Relais

Pour les compétitions de Relais, les résultats antérieurs déterminent de quelle ligne une équipe partira lors du départ en ligne des premiers athlètes de chaque équipe.

Les numéros de départ sont attribués en ordre croissant ininterrompu pour chacune des équipes en lice. Le tirage au sort pourra être fait comme suit:

- 1. S'il y a le même nombre d'équipe ou moins d'équipes que le nombre de couloirs de départ, un seul tirage au sort sera fait seulement pour attribuer les numéros de départ.
- 2. S'il est nécessaire de partir sur plusieurs lignes, les numéros de dossard des équipes qui partent en 1ère ligne seront tirés au sort, puis ceux des autres équipes qui viendront se placer derrière.

5.5.3 Placement des athlètes sur les couloirs de départ des Relais

Les couloirs de départ seront numérotés de gauche à droite, en faisant face à la direction du départ. Le numéro 1 sera placé sur la ligne la plus à gauche, et le numéro le plus haut sera placé sur la piste la plus à droite. Le numéro le plus bas de la seconde ligne sera placé derrière le numéro 1 et le numéro consécutif suivant derrière le numéro 2, et ainsi de suite.

5.5.4 Sélection des équipes de Relais pour les lignes de départ

Aux CHM et aux CMSA, le placement des équipes de Relais autorisées à partir en première ligne et aux lignes suivantes sera fait dans l'ordre de leur classement de la Coupe des Nations CMSA de l'année précédente, avec la meilleure équipe devant. Le nombre d'équipes partant de chaque ligne dépend du nombre de couloirs disponibles sur le site, avec un minimum de 8 couloirs de départ.

Pour les CHMJ, l'attribution des couloirs de départ de la première ligne est définie par tirage au sort parmi les nations qui occupaient les plus hauts rangs lors de l'épreuve de Relais des CHMJ de l'année précédente, selon le nombre de couloirs disponibles. Les équipes restantes des CHMJ seront placées sur les lignes suivantes après un tirage au sort.

Si des équipes autorisées à partir devant ne participent à la compétition, les équipes qui occupaient les rangs suivants sur la même base de critères, pourront participer au tirage au sort pour la première ligne. La même procédure s'applique pour la deuxième ligne, et si nécessaire, pour la troisième et les lignes suivantes.

5.5.5 Equipes de Relais supplémentaires

Pour les épreuves de CHM, CHMJ ou CMSA les équipes supplémentaires ne sont pas admises. Pour les autres épreuves, cependant, les équipes supplémentaires sont admises. Elles partent en ligne derrière les équipes officielles et ne reçoivent pas de récompenses officielles. Les membres de ces équipes supplémentaires peuvent venir de nations différentes.

6 RECOMPENSES

Il y aura remise de récompenses (Médailles, Diplômes, Prix et points de scores) que pour les épreuves ou il y a cinq athlètes ou plus en compétition.

7 LA REUNION DES CAPITAINES D'EQUIPES**7.1 Généralités**

A chaque épreuve de Ski-Arc, des réunions doivent être tenues avec les capitaines d'équipes pour élire le Jury, la conduite du tirage au sort et pour donner des informations sur la compétition et les épreuves. La première réunion doit avoir lieu au plus tard la veille du 1^{er} jour d'Entraînement Officiel dans le but d'élire le Jury d'Appel. Pour les autres réunions de la compétition, les dates et les horaires sont dictés par le temps nécessaire pour effectuer les tirages au sort.

Le Directeur de la Compétition présidera les réunions.

7.2 Présence aux réunions des capitaines d'équipes

Les personnes suivantes doivent être présentes aux réunions des capitaines d'équipe:

- Le(s) représentant(s) officiel(s) de la FITA,
- le ou les DT(s) et JISA(s),
- tous les membres du Jury d'Appel et du Jury de Compétition,
- au moins un représentant de chaque équipe participant à la compétition,
- le Directeur de la Compétition,
- les chefs du stand, de piste, du chronométrage, du stade et le secrétaire de la compétition ou ses représentants,
- le personnel de soutien et les interprètes si cela est nécessaire.

7.3 Ordre du jour des réunions des capitaines d'équipes:

L'ordre du jour pour les réunions des capitaines d'équipes doit inclure les questions suivantes:

- ouverture,
- appel des nations (ou équipes),
- élection du Jury d'Appel (1^{ère} réunion),

LIVRE 5

STATUTS ET REGLEMENTS FITA

- tirages au sort,
- instructions techniques pour la ou les prochaines compétitions,
- commentaires du DT,
- rapport météo,
- autres affaires,
- clôture.

7.4 La liste de départ et les dossards doivent être transmis aux équipes à la fin de la réunion.

8 ORGANISATION GENERALE ET NOMINATIONS

Les organisateurs et les personnes suivantes, doivent être désignées ou nommés pour la préparation, la conduite et le contrôle des compétitions et des épreuves de Ski-Arc:

- le Comité d'Organisation,
- le Jury de Compétition,
- les délégués techniques et les Juges Internationaux de Ski-Arc,
- le Jury d'Appel
- le représentant officiel de la FITA (si applicable).

9 LE JURY DE COMPÉTITION

9.1 Généralités

Un Jury de Compétition est désigné pour toutes les épreuves de Ski-Arc. Le Jury agit avec autorité sur toutes les affaires relatives à l'épreuve, qui ne sont pas sous la juridiction d'autres organes de la FITA. Le Jury est désigné pour les épreuves hommes et dames. Le Jury prend les décisions à propos de la compétition, des épreuves et de tout ce qui les entoure, dans le but d'assurer la justice et le fair-play. Le Jury inflige des pénalités pour les violations des règlements signalées par le ou les DT(s), JISA(s), officiels et membres du Jury et inflige ses propres sanctions et mesures disciplinaires. De plus, le Jury peut fixer des ajustements de temps, et prendre des décisions sur des situations de compétition qui n'ont pas été traitées par le règlement ou d'autres publications de la FITA. Le Jury de Compétition transmettra tous les appels qui lui seront remis au Jury d'appel.

Les procédures pour le Jury de Compétition suivent les procédures pour le Jury de la FITA et les règlements des articles 29, 30 et 31.

9.2 Durée de la Mission

Le Jury de Compétition désigné pour une épreuve reste en fonction le temps de l'épreuve.

9.3 Président

Le Président du Jury de Compétition est le Délégué Technique.

9.4 Composition du Jury de Compétition

Lors des épreuves de CHM, CHMJ et CMSA, le Jury se compose des 5 membres suivants:

- le DT qui en assure la présidence,
- le second DT,
- le chef de compétition,
- Le Président de la Commission des Juges de la Compétition (JISA).

9.5 Réunion du Jury de Compétition et décisions

Le Jury doit se rassembler en un minimum de temps à chaque fois qu'une réunion s'impose, réunion toujours présidée par le président du Jury. Le Jury doit toujours rester disponible pour ses devoirs pendant 15 minutes après la parution des résultats officiels.

Les réunions du Jury de Compétition auront lieu normalement comme suit:

- 1. immédiatement après la première réunion des capitaines d'équipes,
- 2. approximativement une heure avant le début de la compétition,
- 3. à n'importe quel moment pendant la compétition à la demande du Président du Jury de Compétition,
- 4. immédiatement avant la dernière arrivée de la compétition,
- 5. à n'importe quel autre moment à l'appel du Président du Jury de Compétition.

Les décisions du JC sont normalement prises en présence de tous ses membres. Cependant, dans des cas exceptionnels, le JC a le droit de prendre des décisions quand 3 membres au moins sont présents. Le président du JC vote seulement en cas d'égalité des voix.

Les décisions sont prises par chaque membre votant et une majorité simple décide.

9.6 Tâches du Jury de Compétition**9.6.1 Avant la Compétition:**

- 1. vérifier si les locaux de la compétition respectent les règlements,
- 2. vérifier l'admissibilité de tous les athlètes inscrits pour l'épreuve,
- 3. superviser le tirage au sort,
- 4. déterminer si une compétition doit être reportée ou annulée pour cause de difficultés majeures (telles que des conditions climatiques extrêmes, le froid, des vents forts, etc...),
- 5. restreindre ou interdire l'entraînement sur les installations de la compétition pour cause de circonstances telles que des conditions de neige très humides ou

LIVRE 5

STATUTS ET REGLEMENTS FITA

en faible quantité, qui pourraient compromettre le déroulement de la compétition,

- 6. décider si, dans certaines circonstances, une inscription tardive peut être acceptée,
- 7. décider si un compétiteur correctement inscrit peut être remplacé par un suppléant en cas de force majeure.

9.6.2 Pendant la compétition:

- 1. assurer que la compétition se déroule suivant ces règlements,
- 2. prendre et faire appliquer les mesures nécessaires si des difficultés se produisent qui compromettraient sérieusement le déroulement correct et juste de la compétition - telles qu'un épais brouillard ou une tempête - une option extrême serait l'arrêt de la compétition.
- 3. décider de l'admission des athlètes arrivant en retard au départ, en cas de force majeure.

9.6.3 Après la compétition:

- 1. autoriser la cérémonie de remise des prix et la diffusion des résultats intermédiaires,
- 2. imposer ou rejeter les pénalités sur des infractions rapportées par le TD, les IJ, les membres du Jury de Compétition et les officiels du Comité d'Organisation,
- 3. déterminer les réglages de temps,
- 4. arrêter ou annuler la compétition si nécessaire,
- 5. ordonner la répétition de la compétition de la compétition si justifiée et possible.

9.6.4 A tout moment, décider de tous les sujets non couverts par ces règlements.

10 JURY D'APPEL

10.1 Un appel peut être fait contre la décision du JC. L'appel doit être fait auprès du Jury d'Appel désigné pour l'épreuve, et en accord avec la procédure de Jury de la FITA et les règles disciplinaires du Ski-Arc de la FITA.

10.2 Le Jury d'Appel pour l'épreuve est composé de trois membres élus, après candidature, pendant la réunion des capitaines d'équipe. S'il n'y a que trois candidatures, aucun vote n'est nécessaire, les candidats deviennent membres du Jury d'Appel par acclamation. S'il y a plus de trois candidatures, les capitaines d'équipe doivent voter. Un seul vote par nation est autorisé. Le Jury d'Appel est élu par majorité simple, si celle-ci n'est obtenue pour aucune candidature, la candidature de la personne avec le moins de votes est retirée et un nouveau vote a lieu pour les candidats restants, ce, jusqu'à ce que les membres du Jury d'Appel soient élus.

11 DELEGUES TECHNIQUES

Les TD sont nommés par la FITA et en sont les représentants officiels, ils ont la responsabilité de s'assurer que les épreuves soient préparées et conduites en accord avec les Règlements FITA.

12 LES JUGES INTERNATIONAUX DE SKI-ARC**12.1 Modalités Générales**

Les JISAs sont des personnes nommées par la FITA pour faire fonction d'officiel dans les épreuves FITA de Ski-Arc. Ils sont responsables du bon accomplissement des devoirs et des tâches relatives à leur champ de responsabilités, ceci en coopération avec le Comité d'Organisation et le DT. Les JISAs dirigent, conseillent et assistant les officiels dans leurs travaux, et interviennent pour prévenir une erreur qui pourrait être faite. Les JISAs d'une épreuve sont subordonnés au Président de la Commission des Juges de l'Epreuve, par rapport à leurs obligations et doivent suivre ses instructions.

12.2 Fonctions du Juge International pendant les compétitions

Les zones où les JISAs sont employés pendant les épreuves sont:

- Départ/arrivée,
- Stand de tir,
- Pistes,
- Contrôle du matériel.

12.3 Nombre de JISAs pour les épreuves

Le nombre de JISAs devant être nommés pour les épreuves sont les suivants:

- 1. CHM 4
- 2. CHMJ 4
- 3. CMSA 4
- 4. CHC 4
- 5. CCSA 4

12.4 Les tâches et devoirs des JISAs

Les tâches et devoirs spécifiques des Juges Internationaux sont fournies dans l'annexe B de ce règlement.

12.5 Frais des JISAs

L'organisateur de l'épreuve est responsable de la prise en charge de l'hébergement et des repas pour la période des obligations du JISA.

LIVRE 5

STATUTS ET REGLEMENTS FITA

13 INSTALLATIONS TECHNIQUES ET PREPARATIFS

13.1 Généralités

L'installation technique de la compétition est le site où ont lieu les compétitions de et les entraînements de Ski-Arc. Cela comprend le stade et les pistes.

Dans le stade se trouvent les aires de départ et d'arrivée, les pas de tir, les tours de pénalité, les zones de passage pour le relais, la zone de test pour les skis, les cabanes de fartage des équipes, les zones réservées aux spectateurs, les bâtiments et les bureaux nécessaires au Comité d'Organisation et un parking. Le site doit être techniquement convenable, selon le règlement, pour faciliter tous les types d'épreuves de Ski-Arc et doit offrir les meilleures conditions aux spectateurs et aux TV pour bien suivre les compétitions.

13.2 Conditions générales

L'aire de départ et d'arrivée, le pas de tir, l'anneau de pénalité et la zone de transmission des Relais doivent être situés sur un terrain plat et assez proche les uns des autres pour offrir de bonnes conditions de suivi de la compétition pour la majorité des spectateurs. Toutes ces zones ainsi que les zones critiques doivent être protégées par des barrières pour empêcher les athlètes d'être gênés et interdire l'accès aux personnes qui ne sont pas autorisées à entrer. Les athlètes et les officiels doivent disposer de suffisamment de liberté de mouvement. Il doit y avoir assez de place pour accueillir les encadrements, la presse, les photographes et les spectateurs. Pour la retransmission TV, les plus grandes facilités doivent être assurées, sans pour autant porter préjudice au déroulement de la compétition.

13.3 Distance maximum

Le site de la compétition ne doit pas être à plus de 30 km ou 30 minutes de l'endroit où les équipes sont hébergées, à moins que ce soit approuvé par le DT.

13.4 Bureau de la compétition

Un bureau ou un sous-bureau de compétition doit être situé dans ou proche du stade. Il doit être ouvert pendant l'épreuve et il sera l'interface officielle entre les équipes et le Comité d'Organisation.

Les équipes doivent pouvoir soumettre les inscriptions pour les compétitions au bureau et des informations sur l'épreuve et les courses doivent y être disponibles. Une boîte aux lettres pour chaque nation participante doit y être présente.

14 AIRE DE DEPART

14.1 Généralités

L'aire de départ pour toutes les épreuves doit être à plat, avec la neige bien damée, très soignée et bien visible des spectateurs.

La ligne de départ doit être perpendiculaire à la piste à emprunter et doit être marquée d'une ligne rouge sur la neige. L'aire doit être clôturée et faciliter les déplacements des skieurs, de l'encadrement et des officiels.

Il doit y avoir une place d'échauffement adjacente à l'aire de départ pour permettre aux athlètes de se préparer et de s'échauffer avant la compétition et un endroit pour déposer les vêtements d'échauffement ainsi qu'un nombre adéquat de supports pour déposer les arcs.

14.2 Aire de départ pour l'épreuve Individuelle et de Sprint

L'aire de départ pour les courses Individuelles et de Sprint doit avoir une longueur approximative de 8/10 m et une largeur d'un minimum de 4 m et doit être séparée de l'aire d'échauffement par une barrière avec une ouverture dont l'accès est contrôlé.

14.3 Aire de départ pour l'épreuve de Poursuite

L'aire de départ pour l'épreuve de Poursuite doit avoir un minimum de 3 couloirs de départ et le nombre réel de couloirs de départ est déterminé par le nombre d'heures de départ simultané sur la liste des départs. S'il y a quatre départs dans la même seconde, alors il faudra quatre couloirs de départs, et ainsi de suite. Une ligne de départ commune, marquée dans la neige, doit couper la fin des couloirs de départs. Les couloirs de départs doivent être larges de 1,5 - 2 m et assez longs pour accueillir le nombre requis d'athlètes. Les couloirs doivent être contigus et doivent être séparés par des barrières.

Il doit y avoir un passage de réserve qui permet de passer la ligne de départ en cas de départ retardé. Un responsable des départs contrôle cette piste avec un chronomètre synchronisé avec le temps de l'épreuve.

14.4 Panneaux de départ pour la Poursuite

Des panneaux séparés, indiquant en grands caractères, afin qu'ils soient lisibles par les athlètes et les officiels, le numéro et l'heure de départ de chaque couloir, doivent être placés en face de chacun d'eux.

14.5 Aire de départ pour l'épreuve de Relais et de Départ en ligne

L'aire de départ doit être disposée de telle sorte que tous les athlètes accomplissent la même distance avant d'atteindre la piste commune. Un minimum de huit couloirs munis de traces parallèles avec un minimum de 1,2 m d'espace entre chacune d'elles (mesurées du centre jusqu'au centre), doivent être disposés sur une longueur de 35 m à partir de la ligne de départ. Le nombre de couloirs doit être basé sur l'espace disponible et sur le nombre d'équipes de Relais inscrites avec l'objectif d'avoir le moins possible de lignes de départ. La fin des traces parallèles doit être clairement marquée.

Après la première section de traces parallèles il doit y avoir une nouvelle zone de 50 à 100 m de longueur, plate et bien damée, sans plus aucune traces et qui converge progressivement jusqu'à atteindre la largeur de la piste de compétition.

14.6 Panneaux du numéro des couloirs de départ – épreuve de Relais et de Départ en ligne

Les couloirs de départ doivent être numérotés. Il doit y avoir le même nombre de panneaux qu'il y a d'équipes engagées. Les panneaux avec les numéros doivent être placés sur la gauche de chaque piste et doivent indiquer le numéro sur le recto et sur le verso. Le numéro sur le panneau doit être au moins à une hauteur de 20 cm et doit être très visible par les athlètes et par la TV.

LIVRE 5

STATUTS ET REGLEMENTS FITA

14.7 **Panneaux d'information sur la course**

Il doit y avoir un panneau à l'intérieur de l'aire de départ sur lequel est représenté le profil du parcours. Sur la ligne de départ, il doit y avoir un tableau qui indique l'ordre et la couleur des pistes à parcourir.

14.8 **Horloge de départ**

Sur l'aire de départ pour les épreuves Individuelles et de Sprint, doit être installé une horloge bien visible depuis la ligne de départ. L'aiguille et le système acoustique doivent être synchrones pour les épreuves Individuelles et de Sprint. Pour les épreuves de Poursuite, il doit y avoir une horloge de départ pour chaque couloirs de départ. Une horloge affichant l'heure juste du jour doit être si possible à l'intérieur ou près de l'aire de départ. Elle doit être visible par les athlètes.

14.9 **Contrôle de l'équipement au départ**

Le poste de contrôle doit être situé très près du départ. Il doit être situé et organisé de manière à assurer un passage rapide et ordonné des athlètes. Le poste de contrôle doit être équipé de tables et de tout l'équipement requis pour accomplir les contrôles.

15 **PISTES DE COMPÉTITION ET ANNEXES**

15.1 **Généralités**

Le parcours est le réseau de pistes de ski à utiliser pendant la compétition. Il consistera en parties constamment alternées de plat, de montée et de descente. Les montées trop longues et difficiles, les descentes dangereuses, les plats monotones et les collines qui peuvent être contournés sont interdits. Les changements de direction ne doivent pas être trop rapprochés, de manière à ne pas casser sensiblement le rythme de l'athlète.

15.2 **Altitude, largeur et longueur**

Le point le plus élevé de la piste ne doit pas dépasser 1800 m d'altitude, à moins que DT autorise spécifiquement une exception lors de circonstances qui s'imposent. Pour les épreuves de CHM, CHMJ et CMSA, les pistes doivent avoir une largeur minimum damée de 6 m et d'avantage dans les montées difficiles. Si des sections plus étroites comme les ponts ou les cols sont inévitables, les parties étroites ne peuvent avoir moins de 4 m ou pas plus de 50 m de long. La longueur réelle des pistes de compétition ne doit pas varier de plus de 5 % de celle qui est prescrite.

15.3 **Utilisation des pistes**

Dans une compétition, les pistes peuvent être utilisées plusieurs fois si elles ont au moins 6 m de large. Si elles sont moins larges, elles ne devraient pas être utilisées plus de deux fois durant la compétition. Pour la flexibilité de l'utilisation, il doit y avoir un minimum de 2 boucles distinctes.

15.4 **Disposition des traces**

Suivant les circonstances, le DT peut imposer une trace sur le côté droit ou gauche de la piste. Si nécessaire, une trace peut être faite dans les descentes. Les traces ne doivent pas être disposées où elles pourraient être dangereuses pour les athlètes. La

largeur et la profondeur des traces doivent être d'une dimension pouvant accepter tout type de chaussures et de fixations sans frottement latéral.

15.5 Sécurité

Les athlètes doivent pouvoir descendre au maximum de leur vitesse sans risque d'accident. Dans l'appréciation du risque, il faut tenir compte des conditions qui rendraient la piste extrêmement rapide.

15.6 Damage

Les pistes doivent être aussi plates que possible, compactes et lissées très régulièrement. Elles ne peuvent pas être gelées artificiellement. Les virages en descente doivent être relevés si nécessaire. Tout type d'obstacle doit être enlevé, comme les troncs d'arbres, les branches, les pierres et la terre. Les branches pendantes ou saillantes qui gênent le passage doivent être arrimées de telle façon qu'elles ne soient plus un obstacle.

15.7 Marquage

Les pistes doivent être clairement signalées afin qu'à aucun moment, l'athlète ait un doute sur la piste à suivre. Ceci s'applique spécialement aux descentes et à tout autre point critique. Des panneaux de signalisation clairs doivent être placés à chacun de ces points. 100 m avant la ligne d'arrivée, il doit y avoir un panneau indiquant "Arrivée à 100m".

15.8 Couleurs

La piste doit être uniformément marquée sur le côté droit, dans la direction du skieur, par des panneaux de signalisation en couleur. La première piste est marquée en rouge, la seconde en vert, la troisième en jaune, la quatrième en bleu et la cinquième en marron. Si une piste doit être utilisée plus d'une fois, les couleurs doivent apparaître sur les panneaux dans l'ordre où elles sont empruntées. Les couleurs seront disposées de gauche à droite ou de haut en bas. Les croisements doivent être clairement marqués avec les couleurs des pistes. Lorsqu'une seule boucle est utilisée pour la compétition, elle doit être marquée en rouge.

15.9 Protection

Toutes les pistes qui ne seront pas utilisées pendant la course doivent être fermées ou barricadées.

Les pistes voisines doivent être séparées par des barrières de telle façon que le coureur ne risque pas de partir sur la mauvaise piste.

15.10 Ouvreurs

Juste avant le début de l'épreuve, l'intégralité du parcours doit être parcourue avant le départ du 1^{er} athlète par au moins dix ouvreurs qui ne courent pas dans la compétition. Pendant le parcours, ils pourront nettoyer et corriger le marquage si nécessaire.

15.11 Caractéristiques du parcours suivant les compétitions

Le tableau suivant détaille les caractéristiques techniques requises pour les parcours de chaque type d'épreuve.

LIVRE 5

STATUTS ET REGLEMENTS FITA

Tableau 1

Distance entre les volées	Différence de dénivellation	Montée maximum	Montée totale
2,5 km	100 m	75 m	210/300 m
2 km	100 m	75 m	200/350 m

15.12 Zone de transmission des Relais

Dans les courses de Relais, il doit y avoir une zone de passage de Relais bien signalée, de 30 m de long et de 8 m de large. Cette zone se situe à la fin d'une portion du parcours en ligne droite de telle façon que l'athlète puisse arriver avec une vitesse contrôlée. Les 50 derniers mètres avant la zone, doivent faire au moins 8 m de largeur. La zone de passage de Relais doit commencer sur la ligne où il y a la cellule de chronométrage. Le début et la fin de la zone doivent être marqués par une ligne rouge sur la neige avec une indication au début: "passage de Relais". La zone doit être protégée de chaque côté avec une porte d'accès pour contrôler les entrées des athlètes en partance.

- 15.12.1 Les 50 derniers mètres du parcours doivent être le plus droit possible. La zone de passage des Relais ne peut être pénétrée que par les athlètes qui arrivent et qui partent ainsi que par les responsables officiels du contrôle dans cette zone. 100 m avant la zone de passage des Relais, il doit y avoir un panneau qui indique "100 m".

15.13 Les pénalités

Pour l'épreuve Individuelle la pénalité est d'une (1') minute pour chaque flèche manquée.

Pour les épreuves de Sprint, Poursuite, **départ en ligne** et Relais, un tour de pénalité doit être effectué immédiatement après le pas de tir, il ne doit pas être situé à plus de 60 m de distance de l'extrémité droite du parcours. L'anneau doit être une piste ovale de 5 mètres de large et de 150 mètres (plus ou moins 5 mètres) de long, mesuré à l'intérieur du périmètre de l'anneau. L'entrée et la sortie du tour de pénalité doivent être clairement indiquées par des panneaux afin d'éviter toute erreur. Si les cibles utilisées sont en carton, il n'y a pas de tour de pénalité. Les pénalités sont les suivantes: 60 secondes pour l'épreuve Individuelle et 30 secondes pour celles de Sprint, Poursuite et Relais.

- 15.13.1 L'anneau de pénalité doit être situé sur une zone plate et de telle façon qu'aucune distance supplémentaire n'ait à être effectuée par l'athlète pour se rendre sur l'anneau.

15.14 Zone d'essais de glisse

Lors des CHM, CHMJ et CMSA, une zone d'essais de glisse doit être installée sur un terrain faiblement pentu à l'intérieur ou à proximité du stade et assez grand pour accueillir toutes les équipes participantes. L'inclinaison de la zone d'essais de glisse doit être de 8° à 12° et elle doit être longue de 30 m minimum. La zone de tests de glisse doit être préparée et lissée comme la piste de compétition. A l'intérieur de cette zone, doit se trouver un tableau d'information sur lequel la température de l'air et de la neige, aux points le plus haut et le plus bas de la piste est indiquée pour les 3 heures, 2 heures et 1 heure précédant le premier départ et ensuite toutes les 30 minutes jusqu'à ce que le dernier athlète soit parti.

15.15 Piste d'échauffement

A proximité du stade et à un accès facile depuis les cabanes des équipes, doit se trouver une piste séparée sur laquelle les athlètes peuvent s'échauffer. Cette piste doit être d'environ 600 m de long et doit être préparée comme la piste de compétition.

16 STAND DE TIR**16.1 Généralités**

Le stand de tir est l'endroit où tous les tirs ont lieu pendant la compétition de Ski-Arc. Il doit être situé dans la zone centrale du stade et les cibles ainsi que le pas de tir doivent être tous deux visibles par la majorité des spectateurs. Le pas de tir doit être plat et de niveau et doit être entouré de protections adéquates sur les côtés ainsi que derrière les cibles. L'emplacement et la configuration du pas de tir doivent être choisis avec le plus de sécurité possible par rapport aux pistes, au stade et à l'espace environnant. La direction de tir se trouve généralement au nord pour éviter les problèmes de luminosité pendant la compétition. La protection de sécurité ne doit pas obstruer la vue de la compétition ni pour les spectateurs ni pour la TV.

16.1.1 Le stand de tir doit être conforme aux lois locales.

16.2 Spécifications et configurations**16.2.1 Distance de tir**

La distance entre le devant du pas de tir et la ligne des cibles doit être de 18m (+/- 10 cm).

16.2.2 Agenouillé et debout

Lorsqu'on regarde dans la direction de tir, la moitié droite du pas de tir est pour tirer en position debout et la moitié gauche pour le tir en position agenouillé.

Cette division du pas de tir doit être clairement indiquée aux athlètes à l'aide de panneaux. Une exception à la configuration de droite et de gauche est faite pour les épreuves de Relais, de Départ en ligne et de Poursuite quand les athlètes tirent debout ou agenouillé sur la cible correspondant à leur numéro de dossard.

16.2.3 Entrée et sortie

Pendant les entraînements et les compétitions, les athlètes doivent entrer sur le pas de tir par la gauche et sortir par la droite.

16.2.4 Niveaux

La surface du pas de tir et celle sur laquelle les cibles sont posées, doivent être le plus possible au même niveau.

16.2.5 Configurations de l'espace

Derrière le pas de tir, il doit y avoir un espace fermé de 10 à 12 m de largeur (rampe de tir) mesurer de l'avant de la ligne de tir et s'étendant à tout l'arrière du pas de tir. Cette zone est réservée aux athlètes, aux officiels et aux membres du Jury. Cependant, si le DT l'autorise, d'autres personnes, telles que des équipes de cameramen, peuvent entrer dans cette zone. Directement derrière cette aire, se

trouve une autre zone d'au moins 2 mètres de largeur réservée aux entraîneurs dans une limite de 3 membres d'encadrement par nation. Cette zone doit être disposée de telle sorte qu'elle offre aux membres de l'encadrement, une bonne visibilité des cibles et de la rampe de tir.

16.3 Le pas de tir

Le pas de tir est la zone où les athlètes s'installent pour tirer. Elle doit être complètement couverte de neige tassée solidement, lissée régulièrement et non-glacée. Toute cette zone utilisée par les athlètes pendant la compétition doit être nivelée.

16.3.1 Couloir de Tir

Le pas de tir est divisé en couloirs de tir où un seul athlète à la fois peut tirer. Chaque couloir doit mesurer au moins 2 m de large mais pas plus de 3 m. La largeur des couloirs doit être marquée par des lignes rouges tracées sur la neige sur les deux côtés du pas de tir, depuis le devant sur une distance d'1,50 m en arrière. Les deux côtés de chaque couloir doivent être marqués également du pas de tir jusqu'aux cibles à l'aide de fanions, piquets ou marquages similaires, lesquels définissent clairement les couloirs, mais ne dérangent pas le tir. Il doit y avoir une distance de 3 m entre les lignes à gauche et à droite des couloirs, de chaque côté du pas de tir et les barrières de sécurité. Cette distance doit être maintenue du pas de tir jusqu'aux cibles.

16.3.2 Tapis de tirs

Pour tirer dans les positions agenouillé et debout, des tapis doivent être disposés sur la partie en avant de chaque emplacement de tir. Les tapis doivent mesurer 150 X 150 cm et faire 1 à 2 cm d'épaisseur. Ils doivent être faits en fibres synthétiques ou naturelles, avec une surface rugueuse non glissante.

16.4 Les cibles

Il existe deux principales sortes de cibles utilisées lors des entraînements et des compétitions de Ski-Arc:

- les cibles basculantes
- les cibles en carton.

Les cibles basculantes peuvent seulement être utilisées pour les compétitions, tandis que les cibles en carton sont utilisées pour le réglage des arcs. Les cibles basculantes comme les cibles en carton peuvent être utilisées pour l'entraînement.

Seules les cibles qui sont en conformité avec le catalogue de matériel (Annexe A) peuvent être utilisées pour les compétitions FITA. Un pas de tir aux compétitions de CHM, CHMJ et CMSA doit avoir au moins 30 couloirs de tir et cibles. Les cibles utilisées pour les CHM doivent pouvoir être relevées à distance (avec corde).

16.4.1 Le même type de cible doit être utilisé au cours d'une même compétition par tous les athlètes.

16.4.2 Entretien des cibles

Les cibles doivent être bien entretenues et bien réglées, suivant les instructions du fabricant.

16.4.3 Placement des cibles

Les cibles doivent être placées suivant une ligne droite à niveau, parallèlement au pas de tir. Elles doivent être à niveau dans toutes les directions. Les cibles doivent être placées de telle sorte que la marque centrale de la cible soit au milieu de la largeur de la ligne de tir. Les cibles ne doivent pas être décalées latéralement de plus de 2 % par rapport à l'angle droit de leur ligne de tir. Le centre de la cible doit être 100 cm plus haut que la surface du pas de tir.

16.4.4 L'arrière-plan et protection contre les flèches

Derrière les cibles, il doit y avoir un filet de protection blanc à l'épreuve des flèches ou tout autre système similaire de protection afin d'arrêter les flèches ayant manqué les cibles. La hauteur du filet, ou de ce système doit être de 1 mètre au dessus de l'extrémité supérieure de la cible et ne pas faire moins de 2 mètres.

16.5 Numérotage et marquage

Les emplacements de tir et les cibles correspondantes doivent avoir le même numéro, facilement visible, et commençant par la gauche par le numéro 1. Aux épreuves de CHM, CHMJ et CMSA, les couloirs de tir doivent être numérotés à gauche et à droite devant le pas de tir. Les numéros sur le pas de tir doivent être placés de façon à ce qu'ils ne gênent les équipes de cameramen lorsqu'ils filment les athlètes qui tirent. Les numéros doivent mesurer au moins 20 cm, mais pas plus de 30 cm de hauteur et au moins 3 cm de largeur. La taille des numéros des cibles est de 40 cm de hauteur et une épaisseur de trait de 4 cm. Ces numéros doivent être installés directement au-dessus des cibles.

16.5.1 Limites d'entrées et de sorties

A l'entrée et à la sortie du pas de tir, à 10 m à l'extérieur des couloirs de tir de droite et de gauche, des lignes doivent être clairement marquées. Ces marques délimitent la zone d'interdiction de transmission d'informations.

16.6 Fanions indicateurs de vent

Aux compétitions et aux Entraînements Officiels, des fanions doivent être disposés à côté, tous les 3 couloirs, à 5 m de la cible. Les fanions doivent être placés entre les cibles, à un (1) mètre de hauteur.

16.7 Supports pour les arcs

Des supports pour les arcs de réserve doivent être disposés convenablement, sur le pas de tir en face de la zone réservée aux officiels des équipes, pour chaque équipe participante durant les compétitions. Un nombre adéquat de supports doit aussi être à la disposition durant l'entraînement. Les noms des nations ou équipes participantes doivent figurer clairement sur les supports. Les supports peuvent être utilisés par les équipes durant la compétition, l'entraînement et le réglage.

16.8 Caméras vidéo sur le stand de tir

Lors des épreuves de CHM, CHMJ et CMSA, des caméras vidéo doivent être installées sur le stand de tir aux emplacements adéquats et en nombre suffisant de manière à ce que toutes les actions de tous les athlètes sur le pas de tir soit enregistrées.

LIVRE 5

STATUTS ET REGLEMENTS FITA

17 AIRE D'ARRIVEE

17.1 Généralités

L'aire d'arrivée commence sur la piste de compétition à la ligne d'arrivée et se termine au début du point de contrôle d'arrivée et doit mesurer au moins 30 m de longueur et 8 m de la largeur. Les 50 derniers mètres avant la ligne d'arrivée doivent être droits et avoir une largeur de 8 m. Seuls les officiels et les athlètes qui viennent d'arriver et le personnel TV ayant reçu une autorisation spéciale ont le droit d'y être présents. Dans l'aire d'arrivée, les 10 m qui suivent la ligne d'arrivée doivent être clairement marqués pour indiquer la zone dans laquelle les athlètes ne sont pas autorisés à exposer leurs arcs ou skis pour la publicité.

17.1.1 La ligne d'arrivée doit être matérialisée par une ligne rouge sur la neige tracée perpendiculairement à la piste.

17.2 Contrôle de l'équipement à l'arrivée

Le contrôle de l'équipement à l'arrivée doit être situé de telle façon que les athlètes qui viennent d'arriver puissent le joindre et le traverser naturellement et sous contrôle. Ceci est particulièrement important lors des compétitions de Relais où l'athlète qui vient d'arriver ne doit pas obstruer la piste après la zone de transmission du Relais. Les barrières et la configuration de l'aire d'arrivée doivent être organisées de telle sorte que les athlètes n'aient aucune possibilité d'éviter le contrôle.

17.3 Zone des médias

Adjacente à l'aire d'arrivée, une zone clôturée (zone mixte) doit être mise en place pour les TV, les journalistes et les photographes, afin qu'ils aient des contacts très proches avec les athlètes pour les interviews et les photos après leur course.

17.4 Point de rafraîchissement

Il doit y avoir un point de rafraîchissement dans l'aire d'arrivée, placée en accord avec le DT. Ce point doit pouvoir servir des boissons ainsi que des serviettes en papier et tout service nécessaire similaire pour les athlètes après leur arrivée. Tous les produits consommables servis doivent être protégés contre l'introduction de substances étrangères non-autorisées.

18 CABANE DE FARTAGE ET VESTIAIRES

18.1 Généralités

A l'intérieur ou à proximité du stade, doit se trouver un nombre suffisant d'abris, de bâtiments ou de structures temporaires de bonne qualité (y compris des tentes), où les équipes se ravitaillent, fartent les skis et se réchauffent.

18.1.1 Ces locaux doivent être équipés de ventilation (adéquate pour d'importantes vapeurs de fart), de lumière, de prises de courant électrique puissantes et doivent être chauffés à un minimum de 20° Celsius.

- 18.1.2 Chaque équipe devrait avoir son propre local mais un accueil de plus d'une équipe par local est autorisé si l'espace de travail et les impératifs de sécurité le permettent.
- 18.1.3 Deux salles par équipe devraient être mises à disposition afin d'empêcher les athlètes de respirer les vapeurs du fart. Si cela n'est pas possible, un abri chauffé séparé doit être prévu pour les athlètes.
- 18.1.4 Ces locaux doivent être équipés de portes pouvant être verrouillées et dont les équipes possèdent les clés. Si les portes ne peuvent être verrouillées, l'organisateur doit fournir une sécurité pour les locaux. Un espace de parking doit être présent à une distance raisonnable des locaux.
- 18.1.5 Un haut-parleur de la sonorisation pour le public doit être placé près des locaux.

19 EQUIPEMENT ET VETEMENTS DE COMPÉTITION

19.1 Règles générales

Le terme équipement et vêtements de compétition inclut tout l'équipement, le matériel de compétition et les vêtements que l'athlète utilise pendant la compétition, y compris la publicité. Les définitions et les spécifications de l'équipement et des vêtements de compétition la publicité, sont réglées par le catalogue du matériel (Annexe A), la publicité par le livre 1 C&R, chapitre 2, articles 2.2.3 – 2.2.8.

19.2 Inspection de l'équipement et des vêtements

19.2.1 Généralités

L'équipement et les vêtements des athlètes sont inspectés au départ et à l'arrivée d'une compétition. De plus, un contrôle préliminaire est effectué un jour avant la compétition pour s'assurer qu'il n'arrive aucun problème.

19.2.2 Inspection et contrôle de l'équipement au départ

Les athlètes doivent se présenter à l'aire de contrôle de départ au moins 15 minutes avant leur propre départ pour faire contrôler et marquer leurs skis et arc et pour faire inspecter leurs vêtements. Les athlètes dont l'équipement et les vêtements ne sont pas conformes aux règles de la FITA ne seront pas autorisés à traverser le contrôle du départ avant que les divergences aient été corrigées. L'équipement, les arcs et les vêtements qui ont été inspectés et marqués au contrôle de départ, ne doivent pas être modifiés d'une façon interdite par ces règles ou par le catalogue du matériel.

Les arcs de rechange des équipes doivent être apportés au contrôle de l'équipement pour l'inspection et le marquage, et ensuite ils doivent directement être amenés sur le parcours et déposés sur les supports pour arcs de rechange, ce avant la fin du réglage – le personnel du parcours ne permettra pas de dépôt d'arcs une fois ce moment passé. Afin de faciliter l'inspection des arcs de rechange, la zone de vérification doit être ouverte au moins 15 minutes avant le début du réglage.

LIVRE 5

STATUTS ET REGLEMENTS FITA

19.2.3 Contrôles spécifiques au contrôle du départ

Les contrôles suivants sont effectués:

- 1. L'athlète porte son numéro de dossard
- 2. L'arc doit être placé correctement sur le dos entre les épaules et bloqué de façon à ce qu'il ne tombe ou ne glisse pas, les flèches doivent être fixées à l'arc ou au harnais.
- 3. La puissance de l'arc doit être conforme aux prescriptions fixées.
- 4. Les flèches doivent être correctement fixées à l'arc ou au harnais.
- 5. Les skis et les bâtons sont contrôlés et les skis sont marqués.
- 6. Les vêtements ainsi que tout autre équipement, sont inspectés ainsi que la publicité qu'ils comportent.
- 7. L'arc de réserve, s'il y en a, doit être contrôlé avant d'être placé sur le pas de tir.
- 8. Les flèches doivent être conformes à l'Annexe A de ces règlements.
- 9. Le système de transport doit être approprié afin d'assurer la plus grande sûreté contre les dommages qui peuvent être causés à l'athlète et à l'équipement.

19.2.4 Marquage

Le marquage de l'équipement est fait pour empêcher les changements d'équipement non autorisés pendant la compétition en utilisant le numéro de dossard de l'athlète et des couleurs. Les deux skis et l'arc sont marqués. Dans la course Individuelle, le Sprint, la Poursuite et le Départ en ligne, une couleur sera utilisée pour marquer les skis. Le marquage sera fait avec un marqueur ou un tampon, unique pour cette compétition. Dans les courses de Relais, les skis doivent être marqués selon le dossard de l'équipe et les couleurs ou les numéros au sein de l'équipe.

19.2.5 Départ retardé

L'athlète est responsable des départs retardés en raison de la présentation en retard à l'aire de contrôle de départ ou en raison des corrections qui ont été faites sur l'équipement ou sur les vêtements.

L'organisateur doit prévoir un personnel suffisant pour assurer des temps de contrôle corrects et empêcher les départs retardés pour les athlètes que se sont présentés à temps au contrôle. Ouvrir tôt le contrôle de départ est une chose permise et encouragée à toutes les compétitions, afin d'éviter les problèmes de temps.

19.2.6 Contrôle final avant le départ

Entre une et deux minutes avant le départ, un contrôle de l'athlète sera fait par l'assistant du starter dans le but de s'assurer de ce qui suit:

- 1. L'athlète porte un numéro de dossard
- 2. Les skis et l'arc sont proprement marqués
- 3. Les modalités de publicités ne sont pas violées

19.3 Contrôle d'arrivée

Après l'arrivée et dans les Relais, après la zone de transmission, un contrôle sera effectué pour confirmer ce qui suit:

- 1. L'arc doit être dans la position exigée;
- 2. Les athlètes ont fini la course avec au moins un ski marqué et leur arc marqué, avec les skis et les bâtons conformes au catalogue du matériel;
- 3. La puissance de l'arc correspond à celle de la marque de contrôle;
- 4. Les modalités de publicité n'ont pas été violées.

19.4 Examen préliminaire de l'équipement et des vêtements

Lors des compétitions de CHM, CHMJ, CMSA et CHC, le Comité d'Organisation en accord avec le DT, procédera à une inspection préliminaire de l'équipement pour s'assurer que l'équipement et les vêtements utilisés par les équipes sont autorisés par le règlement. Ce contrôle sera normalement fait au moins deux jours avant la première compétition. Ce pré-examen ne dispense pas les athlètes de subir les contrôles d'équipement au départ et à l'arrivée de la compétition.

19.4.1 Présence

L'inspection sera faite par le personnel responsable issu du Comité d'Organisation. Dans l'assistance doit se trouver aussi le JISA pour le contrôle du matériel. L'inspection est volontaire mais un représentant par équipe devrait la subir si il pense posséder un équipement ou des vêtements discutables. Lors de la première épreuve de CMSA de la saison, au moins un représentant de chaque équipe est obligé d'assister à l'inspection.

20 ENTRAÎNEMENT ET ESSAIS DE TIR

20.1 Généralités

Il doit être fourni aux athlètes et aux officiels d'équipes, les services et les équipements pour se préparer aux compétitions. Dans ce but, l'organisateur doit fournir des temps d'Entraînements Officiels, des endroits pour tester les skis, la possibilité de régler les arcs et des endroits pour que les athlètes s'échauffent avant la compétition.

20.1.1 Exceptions

Dans des circonstances exceptionnelles, le Jury de Compétition peut interdire l'accès aux équipements ou limiter l'entraînement à certaines parties du site et à certains moments.

20.1.2 Droits pour l'entraînement

Les athlètes qui font partie d'une compétition FITA peuvent utiliser les installations mises en place pour la compétition pendant l'Entraînement Officiel. Les hommes et les dames ne peuvent pas participer aux Entraînements Officiels et aux essais de tir prévus pour le sexe opposé. Tous les athlètes qui participent aux Entraînements Officiels doivent porter une chasuble d'entraînement.

20.1.3 Types d'entraînement

L'Entraînement Officiel est la période de temps que l'organisateur doit fournir pour s'entraîner sur les installations. Pendant l'Entraînement Officiel, les équipements doivent être préparés comme pour la compétition. L'entraînement non officiel est

LIVRE 5

STATUTS ET REGLEMENTS FITA

tout le reste du temps que l'organisateur laisse pour s'entraîner sur les installations. Dans ces périodes, les équipements n'ont pas été préparés comme pour la course. Les organisateurs doivent prévoir autant de temps qu'il est possible dans leur programme pour les entraînements non officiels.

20.2 L'Entraînement Officiel

20.2.1 Généralités

Aux épreuves de CHM, CHMJ, CMSA, CHC et CCSA, les installations de la compétition doivent être ouvertes pour l'inspection et l'entraînement (Entraînement Officiel) au moins une fois avant la première compétition, préparées comme pour la course et aux mêmes heures que la compétition. Chaque compétition suivante doit être précédée d'un Entraînement Officiel à moins que le programme de l'épreuve ou d'autres circonstances ne le permettent pas.

Le DT a l'autorité pour permettre les entraînements mixtes les jours de compétition quand cela est dans l'intérêt des athlètes et des organisateurs.

20.2.2 Entraînement à ski

Aux Entraînements Officiels, les pistes de compétition doivent être ouvertes aux heures correspondant à la compétition et doivent être damées, marquées et clôturées ou barricadées comme pour la compétition.

20.2.3 Entraînements de tir

L'entraînement de tir le jour précédent la compétition doit être organisée aux mêmes heures que la compétition. L'entraînement commencera à la même heure que l'heure prévue pour les essais de tir de la compétition, avec seulement des cibles en carton et depuis des couloirs de tir déterminés. Au bout de 45 minutes, les cibles basculantes pourront être utilisées et le choix des couloirs de tir sera libre jusqu'à la fin de la séance d'entraînement. L'organisateur doit aussi fournir si possible des cibles en carton pendant cette période d'entraînement libre.

20.3 Essais de tir (réglage de l'arc)

20.3.1 Horaires et cibles

Juste avant le départ d'une compétition, l'organisation doit fournir aux athlètes, la possibilité de régler leur arc sur le pas de tir pendant une période de 45 minutes. Cette période doit commencer une heure avant le départ de la compétition et se terminer au moins 5 minutes avant le premier départ. Pour la compétition de Poursuite, le Départ en ligne et le Relais, un temps plus court peut être utilisé, mais il doit durer au moins 30 minutes et les cibles en papier ne peuvent être changées. Si nécessaire, les hommes et les dames peuvent régler leurs arcs avant le début de la première compétition mais cela doit être fait séparément.

20.3.2 Les essais de tir (réglage de l'arc) ne peuvent se dérouler que sur le pas de tir et seules des cibles en cartons seront utilisées pour ces essais. Si les cibles en cartons doivent être changées pendant les essais, le temps requis pour les changer ne sera pas déduit du temps prévu pour les essais.

20.3.3 Attribution des couloirs de tir pour les essais

Pour les compétitions Individuelles et de Sprint, chaque équipe doit se voir attribuer, si possible, un couloir de tir sur le pas de tir. L'attribution des couloirs est déterminé par tirage au sort effectué sous la supervision du DT. Pour les

compétitions de Relais, l'emplacement de l'équipe pour les essais de tir est le même que le numéro de dossard de l'équipe. Pour la compétition de Poursuite et de Départ en ligne, le couloir de l'équipe pour les essais de tir sera le plus petit numéro de dossard de l'équipe. Si une nation a plus de 5 athlètes au départ, deux couloirs adjacents seront attribués pour les essais de tir. Un suppléant de chaque équipe a le droit de régler son arc avant le début de chaque compétition, y compris le suppléant de l'équipe de Relais.

20.3.4 Placement des cibles en carton pour les essais de tir

Chaque cible en carton pour les essais de tir doit être placée entre deux couloirs, au même niveau et à la même distance du pas de tir que les cibles de compétition.

21 L'ECHAUFFEMENT SUR LA PISTE

21.1 Généralités

Excepté aux CHM, la piste de compétition gérée par le DT peut être utilisée pour s'échauffer avant et pendant la compétition mais seulement dans le sens où l'on circulera pendant la compétition. Cela concerne uniquement les skieurs qui participent à la compétition. Le DT décidera si une piste peut être utilisée pour l'échauffement avant la compétition, compte tenu des circonstances.

21.2 Autres utilisations de la piste

Les officiels d'équipes et les athlètes qui ne participent pas à cette compétition peuvent skier sur la piste jusqu'à cinq minutes avant le premier départ. Après ce temps, ils ne peuvent plus skier sur les pistes de compétition mais peuvent marcher sur les côtés. Lorsqu'ils skient sur la piste, les athlètes qui ne participent pas à la compétition et les encadrements d'équipes doivent porter des chasubles d'entraînement ou respectivement des brassards de course.

21.3 Tests de glisse

Il est interdit d'utiliser les pistes de compétition pour tester les skis. Les essais de glisse doivent être effectués aux emplacements prévus à cet effet. Dans des circonstances extraordinaires, le DT peut autoriser les essais de glisse sur les pistes de compétition. Dans ce cas, les appareils électroniques de mesure doivent être retirés de la piste 10 minutes avant le départ.

22 MODALITES DE DEPART

22.1 Types de départs et intervalles

22.1.1 Généralités

Il y a quatre types de départs: départ Individuel, Poursuite, de groupe, et simultané (en ligne et relais), et deux types d'intervalles – 1 minute ou 30 secondes. Aux compétitions de CHM, CHMJ, CMSA, CHC et CCSA, les modalités suivantes doivent s'appliquer.

LIVRE 5

STATUTS ET REGLEMENTS FITA

22.1.2 Compétitions Individuelles

Pour toutes les compétitions Individuelles, seulement des départs individuels doivent être faits et cela à intervalles de 30 secondes. Cependant, un intervalle de 45 secondes ou 1 minute est permis si c'est mieux pour le déroulement de la compétition. Le DT en consultation avec les organisateurs, décidera quel intervalle est le meilleur, compte tenu des circonstances. Un nombre suffisant de cibles doit être disponible par rapport au nombre d'athlètes si l'intervalle choisi est de 30 secondes.

22.1.3 Compétitions de Sprint

Pour toutes les compétitions de Sprint, soit des départs individuels à 30 secondes d'intervalles soit des départs de groupe seront utilisés. Un intervalle de 45 secondes ou 1 minute est permis si cela est mieux pour la compétition. Le DT en consultation avec les organisateurs, décidera quel type de départ ou quel intervalle est le meilleur, compte tenu des circonstances.

22.1.4 Compétitions de Poursuite

Pour toutes les compétitions de Poursuite, aucun intervalle standard n'est utilisé. Le temps exact de départ des athlètes est celui qui est mentionné sur la liste des départs, qui correspond au temps de retard sur le gagnant de l'épreuve de qualification.

22.1.5 Compétitions de Départ en ligne:

Le départ dans les compétitions de départ en ligne sera constitué par un départ unique simultané de tous les athlètes.

22.1.6 Compétitions de Relais

Le départ des compétitions de Relais sera un départ en ligne des premiers athlètes de chaque équipe. Le départ des athlètes suivants sera effectué dans la zone de transmission de Relais. L'athlète qui termine son parcours, touche son partenaire qui prend le Relais.

22.2 Positions de départ et départs

22.2.1 Départ individuel avec chronométrage électronique

Les athlètes doivent rester aussi près du portillon que possible et ne peuvent le traverser qu'au moment de leur départ.

22.2.2 Départ individuel avec chronométrage manuel

Si seul un chronométrage manuel est utilisé, les athlètes doivent garder leurs deux pieds complètement derrière la ligne de départ et ne doivent la traverser qu'au moment de leur départ.

22.2.3 Départ des courses de Poursuite

Les athlètes doivent arriver dans la zone de départ au temps ordonné par le Jury de Compétition pour se placer sur les couloirs de départ. Ils sont ensuite rangés dans les couloirs de départ selon l'ordre de départ, en alternant entre les couloirs. Lors de départs simultanés, chaque athlète doit être dans son propre couloir. Le contrôle de chaque départ est effectué par un officiel qui se trouve sur la ligne de départ à la fin de chaque couloir. Les officiels barrent le passage de la ligne de départ en tenant leurs bras à l'horizontale face au bout du couloir, et baissent rapidement leurs bras

au temps exact du départ pour ce couloir. Les athlètes qui sont les premiers sur la ligne s'élancent lorsque le bras est baissé.

22.2.4 Départ des courses de Relais

Dans les compétitions de Relais, les premiers relayeurs sont placés sur la trace qui leur a été attribuée avec les deux pieds derrière la ligne qui traverse les traces, ou derrière le numéro de leur trace si aucune ligne n'est marquée. Ils ne pourront traverser la ligne que lorsque le signal de départ sera donné. Les coéquipiers, attendront dans la zone de transmission, selon leur ordre de départ dans le Relais et s'élanteront quand ils auront été touchés par leur équipier.

22.2.5 Départ en groupe

Dans les départs en groupe, l'athlète avec le numéro de départ le plus bas se place dans la trace 1, l'athlète avec le deuxième numéro le plus bas prend la trace 2, etc... Ils doivent se placer comme pour les départs de relais simultanés et ne commenceront que quand le signal prévu est donné. Cette procédure sera répétée pour chaque groupe.

22.2.6 Départ en ligne

La compétition des Départs en ligne débutera comme pour les premiers relayeurs pour le Départ de Relais simultané.

22.3 Signal de départ

22.3.1 Départs individuels – Chronométrage à portillon électronique

Le commandement du départ est donné par le signal sonore de l'horloge de départ – un bip fort, et la visualisation du temps sur l'horloge. Le starter ne doit pas toucher l'athlète.

22.3.2 Départs individuels – Chronométrage manuel

Lorsqu'il n'y a pas de chronométrage à portillon électronique, le starter doit dire "prêt" 10 secondes avant le départ et doit donner le compte à rebours en parlant assez fort à partir de 5 secondes avant le départ en disant: "cinq – quatre – trois – deux – un". Au temps exact du départ, il doit dire "Go". Le starter ne doit pas toucher l'athlète.

22.3.3 Départs de Poursuite

Le signal de départ pour chaque départ de Poursuite est le bras baissé de l'officiel responsable des couloirs.

22.3.4 Départs Simultanés et en Groupe

Pour les compétitions de Relais, Départs en ligne et de Sprint avec des Départs en groupe, le signal de départ devra être donné par un tir du pistolet de départ ou un autre système de départ, ou avec un drapeau. Les signaux oraux seront donnés à 1 minute, 30 secondes et "prêt" avant le départ, avec le signal de Départ donné 5 secondes après le "prêt".

22.3.5 Départs dans la zone de transmission

Dans les courses de Relais, la transmission doit se faire à l'intérieur de la zone de passage des Relais. L'athlète qui a terminé touche le corps (y compris le torse, les bras, les jambes, les mains, les pieds et la tête) ou l'arc de son équipier qui s'élanche.

22.4 Heure de départ, faux départ et départ en retard

22.4.1 Heure de départ en chronométrage électronique

Si un portillon de départ électronique est utilisé en départ individuel, l'heure effective de départ sera acceptée si l'athlète active le portillon 3 secondes avant ou 3 secondes après l'heure prévue de départ. S'il active le portillon plus de 3 secondes avant l'heure prévue, il s'agira d'un faux départ. S'il active le portillon plus de 3 secondes après l'heure de départ, c'est un départ en retard et son temps de course commencera à l'heure où il était prévu qu'il s'élançe.

22.4.2 Heure de départ en chronométrage manuel

Si seul le chronométrage manuel est utilisé, et si le départ est individuel, l'heure de départ pour les athlètes individuels est l'heure établie par la liste de départs. Si un athlète s'élançe avant le signal, il s'agira d'un faux départ. Si l'athlète s'élançe trop tard, il s'agira d'un départ en retard.

22.4.3 Compétition de Poursuite

L'heure de départ pour chaque athlète est indiquée dans la liste de départs. Les faux départs ne sont pas permis. En cas de départ en retard, l'athlète retardé doit se diriger vers le passage de réserve, l'officiel responsable de ce point va enregistrer l'heure à laquelle l'athlète traverse la ligne de départ. Si un athlète est en retard par sa faute ou celle de son équipe, il peut partir mais son temps commencera à l'heure où il était prévu qu'il s'élançe. Si son retard est dû à une force majeure ou à des actions incorrectes ou accidentelles causées par une personne qui ne fait pas partie de son équipe, l'athlète est autorisé à s'élançe à nouveau dans la Poursuite, à un temps et une place calculés à partir du temps enregistré par l'officiel responsable.

22.4.4 Compétitions de Relais, de Départ en ligne et de Sprint avec départs en groupe

Le moment du départ est celui du signal de départ.

22.4.5 Heure de départ dans la zone de transmission de Relais

Le temps de départ d'un athlète qui attend le passage de Relais commence lorsque son coéquipier qui termine traverse la ligne d'entrée dans la zone de transmission du Relais.

22.4.6 Faux départ – individuel

Lors d'un faux départ dans une compétition Individuelle ou dans la zone de transmission de Relais, l'assistant du starter doit stopper l'athlète aussi rapidement que possible après la ligne de départ ou la zone de passage du Relais et le faire retourner derrière la ligne de départ ou la zone de passage et redonner le départ. Si possible, sauf dans les épreuves de Relais, l'athlète repartira à l'heure de départ correcte au portillon ou sur la ligne de départ en manuel. Si l'heure de départ correcte est expirée, le temps de départ sera celui qui est inscrit sur la liste de départs. Le temps ainsi perdu sera au détriment de l'athlète. Ceci ne s'applique pas aux compétitions de Poursuite.

22.4.7 Faux départ – Départ en ligne, départ en groupe et en Relais

S'il y a un faux départ lors d'un départ en ligne ou en groupe, le JISA assigné et les officiels arrêteront les athlètes à la fin de la série de traces parallèles. Après le faux départ, il sera procédé à un nouveau départ. Si le passage des Relais s'effectue avant ou après (en dehors) le la zone de transmission, c'est un faux départ et la procédure

doit être répétée à l'intérieur de la zone. Un athlète ou une équipe sera considéré comme non partant s'il a fait un faux départ et qu'il n'est pas revenu en arrière pour repartir correctement.

22.4.8 Départ en retard

Si les athlètes sont en retard au départ, ils peuvent partir par la porte de départ à la première opportunité qui s'offre, comme ordonné par le starter et sans gêner les autres athlètes.

22.4.8.1 Si l'athlète est en retard par sa propre faute, son heure de départ sera celle de la liste de départ. Si la raison du retard était un cas de force majeure, le Jury de Compétition fixera une nouvelle heure de départ.

22.5 Numéros de départ

22.5.1 Généralités

Aux épreuves de CHM, CHMJ, CMSA, CHC et CCSA, tous les athlètes doivent porter une chasuble comportant leur numéro de départ devant, derrière et sur les deux côtés. Les athlètes doivent aussi porter leur numéro de départ sur les deux cuisses. Les athlètes sont responsables de s'assurer que leurs numéros de départs restent bien attachés partout pendant la compétition. Le numéro et la couleur portés par un athlète doivent être le numéro et la couleur qui lui sont assignés pour cette épreuve sur la liste de départs.

22.5.2 Numérotation

Aux épreuves de CHM, CHMJ, CMSA et CHC, la série de numéros de départ pour les hommes, les dames, les juniors hommes et les juniors dames pour chaque départ doit commencer par le numéro un et doit augmenter sans interruption jusqu'au dernier numéro.

22.5.3 Couleurs

La couleur des numéros de départ doit clairement contraster avec la couleur de base des vêtements.

22.5.4 Grandeur des numéros de départ

Les grandeurs qui doivent être utilisées pour les numéros de départ dans des compétitions FITA sont détaillées dans le catalogue du matériel.

22.5.5 Couleurs des numéros de départ par compétitions

22.5.5.1 Compétitions Individuelles, Sprint, départ en ligne et Poursuite

Les numéros de départ de tous les athlètes doivent être de la même couleur.

22.5.5.2 Compétitions de Relais

Les couleurs des numéros de départ à l'intérieur de l'équipe doivent être rouges pour le premier relayeur, verte pour le deuxième, jaune pour le troisième et bleue pour le quatrième.

22.6 Conditions météo

22.6.1 Température

Les compétitions de Ski-Arc ne peuvent pas débuter si la température de l'air est en dessous de moins 20 degrés Celsius à l'endroit le plus froid du site (piste ou pas de tir). Température prise à 1.50 m du sol.

LIVRE 5

STATUTS ET REGLEMENTS FITA

22.6.2 Vent froid

Sans tenir compte de la température, le vent froid doit être pris en considération avant et pendant la compétition. Dans le cas d'un indice de vent froid élevé, le Jury de Compétition décidera du départ ou de la Poursuite de la compétition. Un changement de parcours peut être fait pour éviter des parties trop venteuses.

Equivalents températures de fraîcheur du vent

Vitesse du vent en km/h

<u>Temp</u> <u>° C</u>	<u>10</u>	<u>15</u>	<u>20</u>	<u>25</u>	<u>30</u>	<u>35</u>	<u>40</u>	<u>45</u>	<u>50</u>
<u>0</u>	<u>-3</u>	<u>-5</u>	<u>-8</u>	<u>-10</u>	<u>-11</u>	<u>-13</u>	<u>-14</u>	<u>-14</u>	<u>-15</u>
<u>-1</u>	<u>-4</u>	<u>-6</u>	<u>-9</u>	<u>-11</u>	<u>-12</u>	<u>-14</u>	<u>-15</u>	<u>-16</u>	<u>-17</u>
<u>-2</u>	<u>-5</u>	<u>-7</u>	<u>-9</u>	<u>-13</u>	<u>-14</u>	<u>-15</u>	<u>-17</u>	<u>-18</u>	<u>-18</u>
<u>-3</u>	<u>-6</u>	<u>-8</u>	<u>-11</u>	<u>-14</u>	<u>-15</u>	<u>-16</u>	<u>-18</u>	<u>-19</u>	<u>-19</u>
<u>-4</u>	<u>-7</u>	<u>-10</u>	<u>-12</u>	<u>-15</u>	<u>-16</u>	<u>-18</u>	<u>-19</u>	<u>-20</u>	<u>-21</u>
<u>-5</u>	<u>-8</u>	<u>-11</u>	<u>-13</u>	<u>-16</u>	<u>-18</u>	<u>-19</u>	<u>-21</u>	<u>-22</u>	<u>-22</u>
<u>-6</u>	<u>-9</u>	<u>-12</u>	<u>-14</u>	<u>-18</u>	<u>-19</u>	<u>-20</u>	<u>-22</u>	<u>-23</u>	<u>-24</u>
<u>-7</u>	<u>-10</u>	<u>-13</u>	<u>-15</u>	<u>-19</u>	<u>-20</u>	<u>-22</u>	<u>-24</u>	<u>-24</u>	<u>-25</u>
<u>-8</u>	<u>-11</u>	<u>-14</u>	<u>-17</u>	<u>-20</u>	<u>-22</u>	<u>-23</u>	<u>-25</u>	<u>-26</u>	<u>-27</u>
<u>-9</u>	<u>-12</u>	<u>-15</u>	<u>-18</u>	<u>-22</u>	<u>-23</u>	<u>-25</u>	<u>-27</u>	<u>-27</u>	<u>-28</u>
<u>-10</u>	<u>-13</u>	<u>-16</u>	<u>-19</u>	<u>-23</u>	<u>-24</u>	<u>-26</u>	<u>-28</u>	<u>-29</u>	<u>-30</u>
<u>-11</u>	<u>-14</u>	<u>-18</u>	<u>-20</u>	<u>-24</u>	<u>-26</u>	<u>-27</u>	<u>-29</u>	<u>-30</u>	<u>-31</u>
<u>-12</u>	<u>-15</u>	<u>-19</u>	<u>-22</u>	<u>-26</u>	<u>-27</u>	<u>-29</u>	<u>-31</u>	<u>-32</u>	<u>-33</u>
<u>-13</u>	<u>-17</u>	<u>-20</u>	<u>-23</u>	<u>-27</u>	<u>-28</u>	<u>-30</u>	<u>-32</u>	<u>-33</u>	<u>-34</u>
<u>-14</u>	<u>-18</u>	<u>-21</u>	<u>-24</u>	<u>-28</u>	<u>-30</u>	<u>-31</u>	<u>-34</u>	<u>-35</u>	<u>-36</u>
<u>-15</u>	<u>-19</u>	<u>-22</u>	<u>-25</u>	<u>-29</u>	<u>-31</u>	<u>-33</u>	<u>-35</u>	<u>-36</u>	<u>-37</u>
<u>-16</u>	<u>-20</u>	<u>-23</u>	<u>-27</u>	<u>-31</u>	<u>-32</u>	<u>-34</u>	<u>-36</u>	<u>-37</u>	<u>-38</u>
<u>-17</u>	<u>-21</u>	<u>-25</u>	<u>-28</u>	<u>-32</u>	<u>-34</u>	<u>-36</u>	<u>-38</u>	<u>-39</u>	<u>-40</u>
<u>-18</u>	<u>-22</u>	<u>-26</u>	<u>-29</u>	<u>-33</u>	<u>-35</u>	<u>-37</u>	<u>-39</u>	<u>-40</u>	<u>-41</u>
<u>-19</u>	<u>-23</u>	<u>-27</u>	<u>-30</u>	<u>-35</u>	<u>-36</u>	<u>-38</u>	<u>-41</u>	<u>-42</u>	<u>-43</u>
<u>-20</u>	<u>-24</u>	<u>-28</u>	<u>-32</u>	<u>-36</u>	<u>-38</u>	<u>-40</u>	<u>-42</u>	<u>-43</u>	<u>-44</u>

- Notes:
1. il s'agit seulement d'un guide – la décision d'un départ ou non sera prise par le Jury de la Compétition en consultation avec le médecin de la Compétition
 2. la ligne supérieure surlignée est la limite équivalent à -20°C
 3. la zone surlignée du bas indique que toute chair découverte gèle en une minute.
 4. la vitesse du vent doit être mesurée à une hauteur de 1,5 m sur le parcours.

23 MODALITES DE LA COURSE DE SKI DE FOND**23.1 Généralités**

23.1.1 Règles générales du ski

Les athlètes doivent effectuer l'intégralité du parcours dans l'ordre correct des boucles et dans le bon sens, en portant leur arc et au moins le nombre requis de flèches et en suivant précisément les pistes marquées. Ils ne peuvent utiliser aucune autre forme de propulsion que les skis, les bâtons et leur propre force musculaire. Toutes les techniques de ski sont permises.

23.1.2 Si un athlète voit qu'un autre athlète a eu un accident, il doit avertir la personne qui se trouve au point de contrôle suivant.

23.1.3 Si un athlète abandonne la compétition avant l'arrivée, il doit en informer le premier officiel qu'il rencontre.

23.1.4 Portage de l'arc

Chaque athlète doit utiliser un harnais pour porter l'arc dans la position requise, verticalement sur le dos, entre les épaules et avec la fenêtre de visée en appui sur le dos. Chaque athlète peut porter une petite trousse de réparation. Si l'arc est endommagé durant la compétition, et qu'il est impossible de le transporter dans la position requise, il est autorisé de le transporter à la main jusqu'au pas de tir où il devra immédiatement être échangé avec l'arc de rechange de l'équipe. Toutes les flèches, y compris les flèches de rechange, doivent être transportées par l'athlète lui-même.

23.1.5 Erreur de parcours

Si un athlète se trompe de piste et que cette erreur entraîne à un avantage de temps ou un ordre incorrect, il doit retourner au point où il s'est trompé par la piste qu'il vient d'emprunter par erreur. Pour se faire, l'athlète peut skier à contresens et il est totalement responsable de s'assurer qu'il ne risque pas de gêner ou de mettre en danger les autres athlètes. Il n'y a pas de pénalité pour avoir commis cette erreur pour autant qu'il n'en résulte aucun avantage de temps et qu'il n'y ait eu aucun problème avec les autres athlètes.

23.1.6 Doubler et laisser le passage

Un athlète en position de doubler un autre athlète, et souhaitant passer, criera "Piste". Un athlète en position de se faire doubler doit libérer la piste ou la trace au premier cri "Piste", même si la piste est assez large. Cependant, cette obligation ne s'applique pas dans les derniers 50 m avant la ligne d'arrivée et les derniers 50 m avant la zone de passage des Relais.

23.1.7 Tours de pénalités

Dans toutes les compétitions pour lesquelles le tour de pénalité est de 150 m de long les athlètes doivent effectuer le tour de pénalité autant de fois qu'ils ont manqué la cible, immédiatement après leur séance de tir.

23.1.8 Responsabilité

Les athlètes sont responsables d'effectuer le bon nombre de tours de pénalité immédiatement après le tir. Il n'est pas permis d'effectuer des tours de pénalité ultérieurement.

LIVRE 5

STATUTS ET REGLEMENTS FITA

- 23.1.9 Erreur de tour de pénalité
Si les athlètes effectuent, à cause de l'erreur d'un organisateur ou du mauvais fonctionnement d'une cible, un nombre trop grand de tours de pénalités, le Jury de Compétition décidera d'un bonus de temps approprié. L'organisateur doit assurer que dans chaque compétition où le tour de pénalité est utilisé, le temps moyen d'un tour est déterminé, basé le passage d'au moins cinq athlètes.
- 23.1.10 Pas de patineur dans les départs de Relais, simultanés et de groupe
L'usage du pas de patineur (une ou deux jambes latéralement) est interdit dans la section tracée après la ligne de départ du Relais dans les départs simultanés ou de groupe.
- 23.2 Obstruction**
Il est strictement interdit de gêner les autres athlètes durant toute la compétition.
Cette interdiction inclut aussi le fait de laisser tomber des objets sur les pistes de compétition ou sur le pas de tir d'une manière qui gênerait les autres athlètes.
- 23.3 Changement d'équipement, réparation, assistance**
Les athlètes peuvent réparer leurs équipements de ski pendant la compétition, pourvu qu'ils le fassent sans aucune assistance.
- 23.3.1 Echange de skis et de bâtons
Un athlète peut échanger un de ses skis, mais seulement s'il est cassé ou si la fixation est endommagée. Les bâtons et les sangles cassés peuvent être échangés à plusieurs reprises. Les skis et les bâtons de remplacement doivent être conformes aux règlements du catalogue de matériel FITA.
- 23.3.2 Fartage et réparations de l'équipement
Les athlètes ne sont pas autorisés à changer le fartage de leurs skis par l'application de quelque substance que se soit durant la compétition.
- 23.3.3 Rafraîchissements
Les athlètes peuvent consommer des rafraîchissements pendant la compétition. Les boissons peuvent être portées par les athlètes ou peuvent leur être données.
- 23.3.4 Autre assistance
Les athlètes ne sont pas autorisés à recevoir d'autre assistance de qui que ce soit, autre que celle mentionnée dans ces règlements.

24 MODALITES DE TIR

24.1 Généralités

24.1.1 Règlements de tir

Tous les tirs durant l'entraînement et la compétition ont lieu sur le pas de tir dans la direction des cibles. Les athlètes doivent tirer après avoir effectué chacune des boucles du parcours de la compétition excepté la dernière boucle qui elle, se termine à l'arrivée ou à la zone de passage du Relais. Les caractéristiques de tir pour

toutes les compétitions sont détaillées dans l'article 3.1 de ces règlements, s'appliquent au tir pour toute compétition FITA de Ski-Arc.

24.2 Règles spéciales pour les différents types de compétitions

24.2.1 Choix des couloirs de tir

Dans les compétitions Individuelles et les Sprints, les athlètes peuvent choisir librement leur couloir de tir. Dans la Poursuite, les Départs en ligne et le Sprint avec des départs en groupes, les athlètes doivent aller dans l'ordre dans les couloirs en commençant par le 1, prenant le nombre de plus petit disponible et ainsi de suite jusqu'à ce que la compétition de Poursuite commence à nouveau au numéro 1. Dans les compétitions de Relais, l'emplacement correspondant au numéro de dossard de l'équipe doit être utilisé.

24.2.2 Compétitions de Relais – flèches de réserve

Dans les compétitions de Relais, chaque athlète doit tirer ses quatre premières flèches et si des cibles ne sont toujours pas atteintes, il doit utiliser la flèche de réserve (une seule pour chaque tir). Toutes les flèches, y compris celles de réserve, doivent être portées par l'athlète lui-même.

24.3 Position de tir

24.3.1 Position à genoux

Lorsqu'ils tirent dans la position à genoux, les athlètes doivent poser seulement un (1) genou sur le sol et le buste doit rester droit.

24.3.2 Position debout

Les athlètes tirent en position debout et sans appui, avec les deux pieds derrière une corde ou un ruban qui marque la ligne de tir.

24.3.3 Enlèvement des Flèches tirées

Les flèches tirées par l'athlète pendant la compétition restent sur la cible ou au sol jusqu'à la fin de la compétition.

24.3.4 Enlever les skis

Il est interdit d'enlever un ou les deux skis pendant le tir ainsi que pendant les essais de tir ou de placer n'importe quel objet sous les skis. Pour le tir en position agenouillée, il est permis de défaire la fixation d'un ski seulement, mais le pied doit rester sur le ski.

24.3.5 Position à l'emplacement de tir

L'athlète doit s'assurer pendant le tir qu'aucune partie de son corps ou de son matériel, dépasse des lignes rouges de 1.5 mètres marquant l'emplacement de tir ou l'extension de ces limites.

24.3.6 Mise en application

Si un athlète est averti par un officiel du pas de tir que sa position de tir ou sa position dans l'emplacement de tir n'est pas conforme au règlement, il doit immédiatement se corriger.

LIVRE 5

STATUTS ET REGLEMENTS FITA

24.4 Modalités de sécurité

24.4.1 Généralités

Tirer n'est permis que sur le pas de tir, pendant les heures officiellement autorisées. Il est interdit de faire des mouvements avec l'arc qui pourraient mettre des personnes en danger ou qui pourraient être perçus comme dangereux par les autres. Lorsque le stand de tir est ouvert au tir, personne n'est autorisé à se trouver devant la ligne de tir. L'arc doit toujours être orienté en direction des cibles, pas vers le sol. L'athlète est responsable de la sécurité de ses actions et de son arc à tout moment.

24.4.2 Placer une flèche sur l'arc

Une flèche ne peut être placée sur l'arc que si elle est pointée en direction des cibles. Lorsqu'il se déplace d'un point à un autre, l'athlète doit d'abord retirer la flèche de l'arc et mettre son arc sur son dos dans la position normale de transport.

24.4.3 Prise de l'arc sur le pas de tir

Un athlète ne peut pas enlever la sangle du harnais qui porte son arc de son épaule avant d'avoir atteint le pas de tir depuis lequel il va tirer. Il doit avoir traversé la ligne du pas de tir avec les deux pieds et placé ses deux bâtons horizontalement sur le sol avant d'enlever son arc de sa position de portage.

24.5 Flèches et arcs endommagés

24.5.1 Réparation des arcs

Les athlètes peuvent réparer leurs arcs pendant la compétition, tout au long du parcours, pourvu qu'ils le fassent sans aucune assistance. Seul l'arc de rechange personnel marqué et les flèches de rechange marquées placés sur le support sont autorisés sur le pas de tir.

24.5.2 Arcs endommagés

Si un arc a besoin d'être réparé l'athlète peut faire la réparation lui-même, sans aucune assistance, au moyen de la trousse de réparation qu'il porte avec lui. Si l'arc ne peut pas être remis en état de fonctionnement, il peut être échangé avec l'arc de réserve marqué placé dans son support.

24.5.3 Arc de rechange

Un arc endommagé pendant la compétition ou ayant un mauvais fonctionnement technique si important qu'il ne peut plus être utilisé pour poursuivre la compétition, peut être échangé avec son arc de rechange personnel qui a été préalablement inspecté et marqué au contrôle de l'équipement et déposé, avant la compétition, dans son support, sur le pas de tir, par l'athlète lui-même. L'athlète peut alors continuer la compétition avec son arc de rechange.

24.5.4 Procédure d'échange d'arc

Si l'arc a été endommagé, l'athlète peut skier lui-même jusqu'au pas de tir, échanger son arc avec celui de rechange placé dans son support, et ensuite, se rendre sur son couloir de tir. Pendant le tir, l'athlète doit indiquer que son arc doit être échangé en levant la main. Quand un officiel du pas de tir répond, l'athlète doit montrer son arc du doigt et dire en parlant fort "arc" ainsi que le nom de sa nation et son numéro personnel. L'officiel prendra l'arc de rechange sur le support et l'amènera à l'athlète.

- 24.5.5 Flèches endommagées
Un athlète qui endommage ses flèches durant la compétition sur le parcours peut les remplacer mais il doit prendre seulement les flèches de réserve marquées qui se trouvent dans le support lorsqu'il arrive au pas de tir. Si l'athlète s'aperçoit sur le pas de tir qu'une flèche est endommagée, il peut en obtenir par l'intermédiaire d'un officiel du pas de tir en levant la main, en disant "flèche" et en disant le nom de sa nation et son numéro personnel. L'officiel du pas de tir qui répond à cette demande prend la flèche directement dans la réserve de flèches marquées de l'athlète qui se trouve derrière le pas de tir et l'amène à l'athlète.
- 24.5.6 Pas d'ajustement de temps
Il n'est pas décompté de temps pour réparer ou échanger l'arc ou pour obtenir des flèches de réserve.
- 24.5.7 Réponse d'un officiel du pas de tir
Tous les officiels du pas de tir doivent être en alerte pour observer une main levée d'un athlète pour obtenir une flèche de rechange ou un échange d'arc. Les officiels du pas de tir doivent réagir comme s'il s'agissait d'une urgence et se dépêcher pour rendre minimal le temps requis pour apporter la flèche de rechange ou pour faire un échange d'arc.
- 24.6 Erreurs de cibles et mauvais fonctionnement**
- 24.6.1 Mauvais fonctionnement de cible
Si une cible ne fonctionne plus, l'athlète doit être dirigé vers une autre cible.
- 24.6.2 Tirs croisés et cibles touchées par un autre athlète
Si une cible sur laquelle un athlète tire est touchée par un autre athlète, l'athlète en tort doit s'arrêter immédiatement. Si aucune cible n'a été abattue, l'athlète peut continuer à tirer. Si une cible a été abattue, elle doit être relevée immédiatement et l'athlète peut continuer son tir.
- 24.6.2.1 Avant qu'une telle cible ne soit relevée, les coups réussis et leurs positions doivent être enregistrés. Dans une telle situation dans les épreuves de Sprint, Poursuite ou Relais, l'athlète doit être averti par l'officiel du pas de tir du nombre de tours de pénalité qu'il doit accomplir.
- 24.6.2.2 Si un athlète tire sur une autre cible que celle correspondant à son pas de tir et qu'aucun athlète ne tire sur cette cible, on le laissera continuer son tir. Les flèches marquant d'un athlète sont seulement celles arrivées sur la cible de son pas de tir.
- 24.6.3 Décompte de temps et responsabilité
Dans le cas où un athlète perd du temps en raison d'une erreur de cible ou d'un mauvais fonctionnement de celle-ci qui ne sont pas de sa faute, le Jury de Compétition procédera à un ajustement du temps.
- 24.6.4 Erreur personnelle
Si un athlète fait une erreur comme se tromper de cible ou utiliser une cible déjà utilisée et pas encore relevée, il est seul responsable et aucun décompte de temps sera fait.

LIVRE 5

STATUTS ET REGLEMENTS FITA

24.6.5 Score de tir

Pour tous les tirs en compétition, un système de comptabilisation des tirs doit être mis en place par l'organisateur. Chaque tir effectué en compétition doit être observé par trois personnes ou méthodes.

25 L'ARRIVEE, LE TEMPS DE COURSE ET LES RESULTATS

25.1 L'arrivée

25.1.1 Moment d'arrivée

L'arrivée est l'instant où le temps de course d'un athlète ou d'une équipe s'arrête. Quand le chronométrage électronique est utilisé, l'arrivée a lieu quand le faisceau de la cellule électrique est coupé par l'athlète. Quand le chronométrage manuel est utilisé, l'arrivée a lieu quand l'athlète traverse la ligne avec un ou les deux pieds. En compétition par équipe, le temps de course est pris sur le dernier membre qui arrive.

25.2 Le temps de course

Le temps de course est la période de temps écoulé pendant la compétition sur laquelle est basée la place de l'athlète ou de l'équipe de Relais dans le classement. Le temps de course comprend toujours toutes les pénalités ou les ajustements imposés ou accordés par le Jury de Compétition.

25.2.1 Compétitions Individuelles

Lors des compétitions individuelles, le temps de l'athlète est le temps écoulé entre le départ et l'arrivée.

25.2.2 Compétitions de Sprint, de Poursuite et de Départ en ligne

Dans toutes les compétitions de Sprint ou de Poursuite ou de Départ en ligne, le temps de l'athlète est le temps qui s'est écoulé entre le départ et l'arrivée. Dans l'épreuve de Poursuite, le premier athlète qui traverse la ligne d'arrivée, sous réserve de pénalités, sera déclaré vainqueur. Ceci s'applique aussi au classement des athlètes suivants.

25.2.3 Lors des compétitions de Poursuite aux CHM et CMSA, si l'athlète qui est en tête dépasse un autre athlète, l'athlète qui s'est fait dépasser doit se retirer de la compétition immédiatement.

25.3 Compétitions de Relais

Dans toutes les compétitions de Relais, le temps de course d'un membre est le temps écoulé entre le départ ou la transmission du Relais et la transmission du Relais ou l'arrivée. Le temps total d'une équipe de Relais est le temps écoulé entre le départ du premier membre et l'arrivée du dernier membre. Le temps du membre qui arrive s'arrête lorsqu'il traverse la cellule chronométrique dans la zone de passage de Relais et le temps du membre qui part commence au même moment.

25.3.1 Classement dans les compétitions de Relais

Les places des équipes de Relais dans le classement sont déterminées par l'ordre d'arrivée de leur dernier relayeur, excepté quand le Jury de Compétition a imposé des pénalités de temps ou accordé des ajustements.

25.4 Même temps – Ex-aequo

Si deux ou plusieurs athlètes dans une compétition Individuelle ou un Sprint, ont le même temps de course, ils seront classés ex-aequos. Il n'y aura pas d'ex-aequo dans les compétitions de Poursuite, Départ en ligne et Relais.

25.5 Photo d'arrivée

Lors des compétitions de Poursuite et de Relais aux CHM, CHMJ et CMSA, un dispositif de photo d'arrivée devra être installé sur la ligne d'arrivée pour enregistrer l'arrivée. L'appareil photo devra être placé au niveau de la ligne d'arrivée et de façon à ce que l'on puisse la voir entièrement. Si la photo d'arrivée est nécessaire pour décider l'ordre d'arrivée, l'ordre sur l'enregistrement décidera du classement. Pour prendre la décision, on se basera sur la première partie du premier pied qui traverse la ligne d'arrivée. Le rôle des JISA pour les Départ/Arrivée devra être de juger de la photo d'arrivée et de décider de l'ordre d'arrivée en se basant sur l'enregistrement de la photo d'arrivée. La photo d'arrivée n'est pas obligatoire aux épreuves de CHC ou CCSA, mais peut être utilisée.

25.5.1 Caméra à l'arrivée

A toutes les épreuves FITA, une caméra devra être installée à l'arrivée pour enregistrer les dossards des athlètes au moment où ils franchissent la ligne d'arrivée.

25.6 Temps intermédiaires

Lors des compétitions de CHM, CHMJ et CMSA, les temps après chaque séance de tir, doivent être disponibles pour le tableau électronique d'information, les médias et les équipes. Une ligne de temps intermédiaire sera placée après l'anneau de pénalité et le temps de chaque athlète devra être enregistré sur cette ligne après chaque séance de tir.

26 SYSTEMES DE CHRONOMETRAGE**26.1 Exigences**

Le temps de course doit être mesuré à l'aide d'un équipement électronique, secondé d'un chronométrage manuel. Ce dernier est utilisé seulement en cas de défection du système électronique durant la compétition. Les caractéristiques de l'équipement de chronométrage sont détaillées dans l'Annexe A de ce règlement.

26.2 Unités de mesure

Qu'ils soient mesurés électroniquement ou manuellement, les temps de course doivent être pris au 1/10 de seconde (0.1).

27 RESULTATS DES COURSES

27.1 Généralités

Les résultats donnent l'enregistrement des performances des athlètes ou des équipes dans une compétition. L'organisateur est responsable de produire et de distribuer les classements sur papier. Lors des compétitions de CHM, CHMJ et CMSA, l'anglais doit être utilisé dans les classements. Cependant plusieurs langues peuvent être utilisées dans le même classement. Les résultats intermédiaires et finaux doivent contenir les informations suivantes:

- 1. Nom et situation de l'épreuve;
- 2. Type, heure et date de la compétition;
- 3. Piste et données météorologiques;
- 4. Noms des membres du Jury de Compétition;
- 5. Signature du DT;
- 6. Nombre d'athlètes au départ et classés;
- 7. Nombre d'athlètes non partant et abandons;
- 8. Informations sur les pénalités imposées;
- 9. Des colonnes pour:
 - Classement dans l'ordre du premier au dernier;
 - Numéros de départs;
 - Nom et prénoms des athlètes;
 - Nation ou équipe;
 - Pénalités de tir par séance;
 - Temps de ski au 1/10 (0.1) de seconde;
 - Temps total et temps de l'équipe (en Relais);
 - Temps de retard
 - Points de la Coupe du Monde (quand approprié)

Pour la compétition de Poursuite, les seuls temps indiqués seront les résultats de la l'épreuve éliminatoire par l'heure actuelle du départ pour le gagnant suivi du temps de retard pour les autres.

27.1.1 Ex-aequos

S'il y a des ex-aequos (même temps de course), les athlètes ex-aequos seront classés au même rang dans le classement. Cependant, il n'y aura pas de place suivante dans le classement.

27.2 Types de résultats

Il existe trois types de résultats: intermédiaires, provisoires et finaux.

27.2.1 Classements intermédiaires

Les classements intermédiaires reflètent la situation de l'athlète pendant la compétition et sont seulement des informations. Ils seront affichés sur le tableau des scores et annoncés publiquement par l'annonceur.

27.2.2 Classements provisoires

Les classements provisoires sont les premiers rapports officiels de la compétition produits par l'organisateur après la dernière arrivée. Les classements provisoires sont sujets à protestations et doivent être publiés et affichés dans l'aire d'arrivée et au bureau de la compétition le plus tôt possible après l'arrivée du dernier athlète. L'heure d'affichage du classement provisoire doit être inscrite sur le classement provisoire et le DT doit y apposer sa signature.

27.2.3 Classement final

Le classement final est le rapport final irrévocable de la compétition et doit être publié immédiatement après que l'heure limite pour déposer un protêt soit dépassée ou dès que le Jury de Compétition a pris ses décisions sur les protestations qui lui ont été soumis.

28 APPELS**28.1 Généralités**

Les appels doivent être soumis par écrit au secrétaire de la compétition pour le Jury d'Appel et doivent être accompagnés de 50 USD ou la somme équivalente de la monnaie de la nation d'accueil. Si l'appel est accepté, l'argent est remboursé. Si il est rejeté, l'argent va à la FITA.

28.2 Types d'appels et conditions**28.2.1** Appels sur l'admission

Les appels concernant l'admission d'un athlète doivent être soumis jusqu'à la fin du temps d'appel pour la compétition en question.

28.2.2 Appels durant et après la compétition

Les appels concernant la violation du règlement par des athlètes et des officiels d'équipe, des erreurs faites par des officiels et sur des conditions de la compétition et sur les résultats provisoires, doivent être soumis dans la période qui s'écoule entre le début de la compétition et quinze minutes après l'affichage des résultats provisoires. L'organisateur doit immédiatement annoncer que les résultats provisoires ont été affichés.

28.2.3 Recommencement ou annulation

Si l'examen d'un appel révèle des circonstances si sérieuses qu'elles peuvent rendre la valeur sportive de la compétition douteuse ou si le Jury de Compétition, sur ses propres observations, arrive à la même conclusion, le Jury de Compétition peut décider de recommencer la compétition ou d'annuler la compétition sans la recommencer.

29 PENALITES

29.1 Les athlètes sont soumis à des pénalités

29.2 Genres de pénalités

Les pénalités qui peuvent être imposées sont:

29.2.1 Réprimandes

Une réprimande peut être imposée pour:

- Avoir compromis ou diffamé l'honneur ou la réputation de la FITA ou ses intérêts;
- Avoir insulté la FITA, ses organes, ses membres, les membres de ses organisations et leurs organes ou des invités de la FITA;
- Avoir violé les règlements pour lesquels n'ont pas été expressément établies de sanctions plus sévères.

29.2.2 Interdictions de départ

Un athlète ou une équipe peut se voir interdire de prendre le départ pour:

- 1. Etre apparu au départ avec un équipement ou une tenue non conformes avec le catalogue de matériel FITA ou de la publicité non conforme au livre 1 C&R, chapitre 2, articles 2.2.3-2.2.8;
- 2. Etre apparu au départ avec un mauvais numéro de départ ou sans numéro de départ, dû à une erreur commise par lui ou son équipe;
- 3. Avoir violé les règlements concernant l'Entraînement Officiel, le réglage, l'échauffement et les essais de glisse.

L'interdiction s'applique pour la compétition durant laquelle la violation a eu lieu ou la compétition suivante, comme applicable.

29.2.3 Pénalité d'une minute

Pour les fautes dans toutes les compétitions Individuelles.

Un temps de pénalité d'une minute est imposé aux athlètes pour:

- 1. Ne pas laisser le passage à la première demande d'un coureur qui souhaite doubler;
- 2. Commettre une très petite violation des principes de fair-play ou des exigences de sportivité.

29.2.4 Pénalité de deux minutes

Un temps de pénalité de deux minutes est imposé aux athlètes ou équipes pour:

- 1. Chaque tour de pénalité, engendré par des pénalités de tir, qui n'a pas été effectué immédiatement après chaque tir agenouillé ou debout par un athlète ou les membres d'une équipe.
- 2. Avoir utilisé le pas de patineur (une ou deux jambes latéralement) dans l'épreuve du Relais, dans la section tracée après la ligne de départ;
- 3. Chaque flèche non tirée par l'athlète s'il repart skier avant d'avoir tiré les quatre flèches dans les compétitions Individuelles, de Sprint, de Poursuite et de

Départ en ligne, et les cinq flèches dans la compétition de Relais, n'ayant pas touché toutes les cibles;

- 4. Pour chaque flèche tirée dans le sol;
- 5. Commettre une petite violation des principes de fair-play ou des exigences de sportivité.

29.2.5 Disqualification

Un athlète ou une équipe peut être disqualifié pour:

- 1. Prendre part à une compétition pour laquelle il n'est pas admis;
- 2. Avoir reçu une assistance interdite de la part des officiels de son équipe ou d'un biathlète non-athlète de son équipe;
- 3. Utiliser un équipement, un arc ou une tenue non-conformes avec les règles de la FITA, ainsi que porter de publicité non autorisée dans des épreuves ou compétition FITA;
- 4. Eviter les contrôles de départ ou d'arrivée;
- 5. Prendre part à une compétition avec des skis ou un arc qui ne sont pas proprement marqués;
- 6. Modifier d'une façon interdite l'équipement, l'arc ou les vêtements qui ont déjà été contrôlés et marqués au contrôle de départ;
- 7. Participer à une compétition avec un numéro de départ ou une couleur de numéro de dossard qui ne lui a pas été attribué dans la liste de départ, que ce soit délibéré ou dû à une erreur de sa part ou de son équipe;
- 8. Dévier du parcours tracé ou skier sur une fausse piste lui permettant ainsi de gagner du temps pour lui ou son équipe, ou skier sur une boucle de parcours dans un ordre erroné ou dans une mauvaise direction;
- 9. Utiliser des moyens de propulsion autre que les skis, les bâtons et sa propre force musculaire;
- 10. Ne pas porter son arc pendant son parcours à ski, et pour ne pas porter son arc dans la position correcte sur le parcours, lorsqu'il n'est pas endommagé;
- 11. Retourner sur la piste, après le tir, sans remettre l'arc entre les épaules dans la bonne position;
- 12. Gêner un autre athlète sur le parcours ou sur le pas de tir par une importante obstruction;
- 13. Changer ses deux skis durant la compétition;
- 14. Accepter une assistance non autorisée de toute personne lorsqu'il répare son équipement;
- 15. Appliquer toute substance pendant la compétition dans l'intention de changer la glisse des skis;
- 16. Tirer plus de flèches que permis dans chaque séance de tir d'une compétition Individuelle, de Sprint ou de Poursuite et plus de cinq flèches dans un Relais;
- 17. Rester dans une position incorrecte de tir ou une position incorrecte sur l'emplacement de tir, après avoir été averti;

LIVRE 5

STATUTS ET REGLEMENTS FITA

- 18. Ne pas bander son arc dans la direction de la cible;
- 19. Tirer une flèche dans une direction susceptible de créer un danger, tirer sans viser la cible;
- 20. Violation de toute autre règle de sécurité du tir;
- 21. Ne pas suivre l'ordre des tirs établi dans la liste de départ pour cette compétition;
- 22. Tout archer qui utilise une flèche d'une longueur différente que celle enregistrée;
- 23. Commettre une sérieuse violation des principes du fair-play ou de sportivité.

29.2.6 Suspension

Dans le cas d'une prise de sang (1 heure avant le début de la compétition) qui indique des valeurs d'hémoglobine dépassant 17.0 mg/mL pour les hommes et 16.0 mg/mL pour les dames, l'athlète en question sera suspendu de la compétition en question pour des raisons de santé avec effet immédiat, jusqu'à ce qu'une autre prise de sang indique les valeurs d'hémoglobine inférieurs à 17.0 mg/mL pour les hommes 16.0 mg/mL pour les dames.

Une autre prise de sang peut être effectuée mais pas dans les cinq jours suivants la première prise de sang présentant les valeurs d'hémoglobine excessives. Une autre prise de sang doit être effectuée au plus tard avant l'épreuve suivante, si la période de temps séparant la première prise de sang montrant les valeurs d'hémoglobine excessives et l'épreuve suivante est supérieure à cinq jours.

29.2.7 Refus de la prise de sang ou du contrôle de dopage

Les athlètes qui ont été sélectionnés pour une prise de sang, un contrôle de dopage ou une vérification de sexe, et qui refusent de s'y soumettre, seront traités de la même façon que si la preuve de dopage, d'excédent de valeurs d'hémoglobine dans le sang ou de sexe incorrect avait été établie. Dans ces cas, la culpabilité est supposée en droit.

30 MESURES DISCIPLINAIRES

- 30.1 Les entraîneurs, les officiels et le personnel de la FITA et ses associations membres, les membres individuels de la FITA et les membres des comités de compétition sont soumis aux mesures disciplinaires

31 INTERDICTIONS ET SANCTIONS POUR LES PERSONNES QUI NE PARTICIPENT PAS A LA COMPÉTITION**31.1 Généralités**

L'assistance déloyale ou non autorisée par ce règlement aux athlètes durant une compétition est interdite.

31.2 Interdictions spécifiques**31.2.1 Sur le pas de tir**

Il est interdit de donner aux athlètes des informations orales ou visuelles, des conseils, des informations par radio ou au moyen de toute autre méthode de communication sur le pas de tir, y compris 10 m à la droite et à la gauche du pas de tir. Ceci ne s'applique pas aux applaudissements et aux expressions de déceptions des spectateurs.

La zone du pas de tir sera clairement et visiblement marquée 10 m à droite et à gauche des couloirs de tir.

31.2.2 Sur le parcours

Courir ou skier devant, à côté ou derrière les athlètes est interdit. Il est permis de courir sans skis sur une distance de 50 m à côté des athlètes pour donner des informations sur la compétition ou pour offrir à boire. Il est interdit de toucher les athlètes dans le but de les aider à prendre de la vitesse ou pour gêner les autres athlètes.

Prêter assistance aux athlètes pour changer le fartage de leurs skis est interdit durant la compétition.

Il est interdit de courir à côté des athlètes dans les 100 m qui précèdent et qui suivent le pas de tir, dans la zone de transmission des Relais et dans les 100 m qui précèdent l'arrivée.

31.2.3 Sanctions

Les spectateurs et les autres personnes doivent être clairement informés de ces règlements par l'annonceur officiel, avant le début de la compétition. De plus, ils doivent être avertis que les spectateurs qui violeront ces règlements pourront être expulsés de la zone de compétition par le Comité d'Organisation.

32 ABREVIATIONS

Les abréviations de mots et termes utilisés dans ces règlements sont compris dans la liste suivante:

CCSA	- Coupe continentale de ski-arc
CMSA	- Coupe du monde de ski-arc
CHC	- Championnat continental
JC	- Jury de compétition

LIVRE 5

STATUTS ET REGLEMENTS FITA

JISA	- Juges internationaux pour le ski-arc
CHMJ	- Championnat du monde junior
G	- Agenouillé
FN	- Fédération nationale ou association membre
D	- Debout
CT	- Comité technique
DT	- Délégué technique
CHM	- Championnat du monde

ANNEXE A

CATALOGUE DU MATERIEL

1. GENERALITES

1.1 But

Le but du catalogue du matériel FITA est de régler tous les aspects de la compétition FITA relatifs au matériel. Seul le matériel approuvé peut être utilisé.

1.2 Types de matériel

Le terme matériel est sous divisé en deux principales catégories:

Equipement de compétition et équipement de l'organisation

1.2.1 Equipement de compétition

L'équipement de compétition se réfère à toutes les choses qu'un athlète porte ou transporte au cours d'une compétition, d'un entraînement officiel ou non officiel contenu dans une épreuve. L'équipement de compétition inclut les skis, les bâtons, les fixations, les chaussures, l'arc, les flèches, le harnais, les vêtements et les accessoires comme les gants, les lunettes et les protège-oreilles.

1.2.2 Equipement de l'organisation

L'équipement de l'organisation correspond à tout le matériel nécessaire pour organiser une compétition ou un entraînement FITA de Ski-Arc durant une épreuve, matériel qui n'est pas porté ou transporté par l'athlète. Exemples: les cibles, l'équipement de chronométrage, les tapis, les fanions pour le vent, les systèmes de balisage et les systèmes de mesure.

1.3 Interdictions générales

En principe, est interdit tout matériel qui:

- 1. Affecte le mouvement naturel des pieds ou des bras pendant l'action de poussée ou qui augmente cette action (tel qu'un procédé de ressort ou d'autres mécanisme dans les skis, bâtons, fixations ou les chaussures).
- 2. Permet l'utilisation de sources d'énergies ne provenant pas naturellement de l'athlète tels que les procédés de chauffage, de fourniture d'énergie chimique, les batteries électriques, les aides mécaniques, etc.
- 3. Affecte les conditions externes pour la compétition au détriment des autres athlètes, comme un changement de trace ou des conditions de neige.
- 4. Augmente les risques de se blesser pour les athlètes ou d'autres personnes autorisées à être présentes sur les équipements de la compétition, lorsque ceux-ci sont utilisés normalement.

LIVRE 5

STATUTS ET REGLEMENTS FITA

2 SPECIFICATION DU MATERIEL

2.1 EQUIPEMENT DE COMPETITION

2.1.1 Skis de compétition

Les skis de compétition doivent posséder les caractéristiques suivantes:

- 1. Longueur des skis: la longueur minimum correspond à la hauteur de l'athlète moins 4 cm; aucune limite pour la longueur maximum
- 2. Largeur des skis: minimum 40 mm, maximum: aucune limite
- 3. Zone de la spatule du ski: la largeur minimale de cette zone doit être de 30 mm
- 4. Courbure: mesurée sous la fixation, la courbure doit être comprise entre 20 et 35 mm par rapport au sol.
- 5. Zone du talon de ski: quand le ski non chargé est placé sur une surface plate, la hauteur du talon de ski par rapport à la surface ne doit pas excéder 3 cm.
- 6. Poids: le poids total d'une paire de ski ne doit pas être inférieur à 750 g.
- 7. Type de construction: aucune limite.
- 8. Forme: Les deux skis doivent avoir le même type de construction, de telle sorte qu'il n'y ait aucune différence entre le ski gauche et le ski droit. Il n'y a pas de restrictions sur les types de laminages employés dans la fabrication du ski. Il n'y a pas de limitation de rigidité dans toute dimension.
- 9. Surface de glisse: toute la longueur de la surface de glisse peut être lisse ou légèrement rainurée dans le sens de la longueur. Excepté pour les rainures de directions, toute la longueur ainsi que toute la largeur de la surface de glisse doivent être plates. Des rainures ou des encoches comme des écailles ou des paliers sont autorisées. Des procédés activés par d'autres moyens que la propre force musculaire de l'athlète sont interdits.
- 10. Partie supérieur du ski: aucune limitation.
- 11. Côtés des skis: Les côtés des skis ne doivent pas former un angle qui permette que la base du ski devienne plus large que la partie supérieure du ski (des cales ne sont pas autorisées).
- 12. Dureté: aucune limitation
- 13. Fixations: Il n'y a pas de restriction sur le type de matériel utilisé ou sur leur fabrication.
- 14. Chaussures de ski: Il n'y a pas de restriction sur le type de matériel utilisé ou sur leur fabrication.

2.1.2 Bâtons de skis

2.1.2.1 Utilisation des bâtons

En compétition, les athlètes doivent utiliser deux bâtons de même longueur, un dans chaque main.

2.1.2.2 Caractéristiques

- 1. La longueur des bâtons ne doit pas excéder la taille de l'athlète. Elle est mesurée en plaçant la pointe sur le ski juste devant la fixation;
- 2. Les bâtons doivent avoir une longueur fixe. Le tube ne doit pas être muni d'un système télescopique qui peut faire varier sa longueur;
- 3. Les bâtons ne doivent pas utiliser d'énergie artificielle qui favoriserait la poussée comme des ressorts ou d'autres procédés mécaniques;
- 4. Il n'existe pas de limite de poids maximum ou minimum pour les bâtons;
- 5. Les bâtons peuvent être asymétriques: il peut y avoir des bâtons distincts pour la main droite ou gauche;
- 6. Les bâtons ne doivent pas entraîner une modification des conditions de la compétition comme une modification des traces ou de la neige;
- 7. La poignée doit être fixée en permanence au tube. Il n'y a aucune restriction concernant sa géométrie ou le matériau employé;
- 8. La dragonne ou la lanière doit être fixée à la poignée ou au tube. Elle peut être ajustable en longueur et en largeur. Il n'y a pas de restriction sur le matériau utilisé;
- 9. Il n'y a pas de limitations sur la forme ou le matériau du tube, ainsi que sur la distribution du poids;
- 10. Il est autorisé d'utiliser des rondelles interchangeables avec des formes géométriques et des matériaux différents pour palier aux changements de conditions de neige;
- 11. La pointe peut être fixée au tube dans tous les angles. Une ou plusieurs pointes sont autorisées. Il n'y a pas de restrictions sur les matériaux utilisés.

2.1.3 Vêtements

- 1. La publicité sur les vêtements de compétition doit être en accord avec le règlement actuel de la FITA.
- 2. Aucun matériel adhésif n'est autorisé sur l'extérieur de la combinaison comme des textures textile, de la cire, de la résine, de la colle ou des coutures supplémentaires, excepté pour la fixation des rembourrages.

2.1.4 L'arc

2.1.4.1 L'arc classique est un instrument se composant d'une partie centrale rigide et de deux parties périphériques flexibles aux extrémités desquelles se trouve un embout (poupée) où vient se fixer corde. L'arc peut être de n'importe quel type, soit démontable, soit en une seule pièce. L'arc est tendu par une seule corde venant se loger directement dans les embouts. 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 relâche la corde. Les fûts multicolores et les marques de fabrique localisées sur la face interne de la branche supérieure sont autorisés.

Le poids de l'arc à l'allonge ne doit pas excéder 35 livres.

2.1.4.2 Poids de l'arc en allonge

Pour mesurer le poids de l'arc à l'allonge, il faudra bander toutes les flèches à 1.5" (3,8 cm) du centre du bouton. Chaque flèche est mesurée à 1.5" de la pointe, une

marque noire est placée sur la flèche et la flèche est bandée de sorte que cette marque soit au centre du bouton et le poids de l'arc est contrôlé. Toutes les flèches des athlètes seront mesurées et enregistrées de l'intérieur de l'encoche jusqu'à la pointe (toute la longueur).

2.1.5 La corde d'arc

Elle peut être faite de n'importe quel nombre de brins et de n'importe quel matériau choisi à cet effet. Elle comprend un tranchevil pour permettre aux doigts de glisser, un point d'encoche (on peut ajouter un ou plusieurs fils sur le tranchevil pour ajuster l'encoche) où vient se fixer la flèche. Pour localiser ce point d'encoche, 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. On peut fixer sur la corde un repère pour la bouche ou le nez ("sucette" ou "nasette"). La fin du tranchevil ne peut se trouver à la hauteur des yeux de l'archer quand l'arc est en pleine tension. Il est possible d'utiliser un œilleton.

2.1.6 Le repose-flèches

Il peut être réglable. On peut placer n'importe quel bouton de pression mobile ou écarteur pourvu qu'il ne soit pas électrique ou électronique et qu'il n'offre pas d'aide supplémentaire dans 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).

2.1.7 Contrôleur d'allonge

Un contrôleur d'allonge, sonore et/ou visuel, mais pas électrique ou électronique, peut être utilisé.

2.1.8 Le viseur

Il ne peut y avoir plus d'un système de visée. Le viseur est fixé à l'arc et permet de viser. Il doit pouvoir être réglé latéralement et verticalement, il est soumis aux conditions suivantes:

- 1. Il ne comportera pas de prisme ou de lentille, ni de verre grossissant, ni d'appareil électrique ou électronique. Il n'aura qu'un seul point de visée.
- 2. Une extension de viseur est autorisée.
- 3. Une plaquette ou une bande sur laquelle sont indiquées les distances peut être fixée sur l'arc comme repère mais ne peut en aucun cas servir d'aide de visée supplémentaire.
- 4. Si le viseur est fixé au corps d'arc, les vis ne doivent pas projeter dans la fenêtre de l'arc.

2.1.8.1 Le viseur, les contrepoids ou les stabilisateurs sont autorisés à condition qu'il ne dépasse pas de plus de 5 cm du point le plus en avant du dos de l'arc.

2.1.8.2 Le dépassement maximum autorisé horizontalement est 5 cm pour permettre l'utilisation d'un bouton ou d'un poids .

2.1.9 Flèches

Une flèche se compose d'un tube, d'une pointe, d'une encoche et d'un empennage et éventuellement, d'une décoration. Les flèches doivent être marquées, sur le tube, du nom de l'archer ou de ses initiales. Elles doivent porter des plumes de même couleur, les mêmes encoches et les mêmes décorations.

Seules les flèches entièrement en aluminium ou entièrement en carbone sont autorisées. Les flèches utilisées lors des tirs sur cibles basculantes doivent avoir des pointes hémisphériques dont le diamètre doit être égal au diamètre du tube de la flèche, avec une tolérance maximum de 5 %.

Toutes les flèches d'un athlète doivent être de même longueur.

2.1.10 Protection pour les doigts

Que ce soit un protège-doigts, un doigtier, des gants ou une palette, elle ne doit servir qu'à tendre, tenir et à lâcher la corde. Un séparateur de doigts peut être utilisé pour ne pas pincer la corde. Un plaquette d'ancrage ou tout autre dispositif similaire, attaché sur le protège-doigt, servant à aider le positionnement au point d'ancrage est autorisé. 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.

2.1.11 Le harnais de transport

Les trois moyens autorisées pour transporter l'arc et les flèches sont:

- 1. Des sangles directement attachées à l'arc et un porte-flèches fixé aussi à l'arc. L'arc doit être transporté avec la fenêtre de visée en appui sur le dos de l'athlète.
- 2. Un harnais souple qui tient fermement l'arc de façon à ce qu'il ne glisse pas, même en cas de chute, avec un porte-flèches qui peut être attaché à l'arc. L'arc doit être transporté avec la fenêtre de visée en appui sur le dos de l'athlète.
- 3. Un harnais rigide qui tient fermement l'arc de façon à ce qu'il ne glisse pas, même en cas de chute, avec un porte-flèches qui peut être attaché à l'arc et au harnais en même temps. L'arc peut être glisser dans le harnais à la discrétion de l'athlète.

Ces trois méthodes de transport doivent se conformer aux règlements et permettre le transport de l'arc soit verticalement sur le dos, entre les épaules, de telle façon à ce que l'extrémité inférieure de l'arc n'excède pas la moitié de la distance qui sépare le centre du genou et l'axe de rotation du fémur.

2.2 EQUIPEMENT DE L'ORGANISATION

2.2.1 Les Cibles

2.2.1.1 Types de cibles et caractéristiques générales

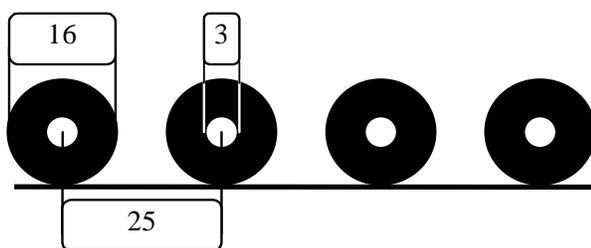
Il existe deux principaux types de cibles dans les compétitions et les entraînements de Ski-Arc :

- en carton et
- basculantes.

Les cibles sont noires avec un point blanc au milieu.

La zone de toucher est de 16 cm de diamètre.

La forme et les dimensions des deux types de cibles sont représentés comme suit:



Le centre de la cible doit se trouver à la hauteur d'un mètre par rapport au niveau de la ligne de tir.

Le dispositif de dégagement des cibles basculantes doit permettre aux cibles, lorsqu'elles sont touchées à leur plus basse extrémité avec une force de 1.10 Kgm (calculé sur les bases suivantes: poids de la flèche de 18g et vitesse de 130km/h), de tomber.

2.2.1.1.1 Cibles en cartons

Les cibles en cartons doivent être fixées sur un support souple conçu pour stopper les flèches. Les blasons doivent être arrangés comme mentionné ci-dessus. Derrière les cibles, il doit y avoir un filet ou un dispositif similaire pour stopper les flèches qui n'ont pas atteint la cible. La hauteur de ce filet (ou du dispositif similaire) doit être de deux (2) mètres.

2.2.1.1.2 Cibles basculantes

- 1. Les cibles basculantes sont constituées d'éléments escamotables fabriqués avec des matériaux qui n'abîment pas les flèches.
- 2. Les mécanismes doivent être assez solides pour ne pas être endommagés par l'impact des flèches.
- 3. Elles doivent comprendre un système de relevage qui peut être actionné depuis la ligne de tir.
- 4. Tout élément en métal susceptible d'endommager les flèches pendant le tir est interdit. Les systèmes de protection doivent être fabriqués avec des matériaux résistants à l'impact des flèches.
- 5. Tout le plan de la cible, à l'exception de la partie basculante, doit être blanc..

2.2.2 Numéros de départ

Des dossards sous forme de chasubles (vestes) doivent être utilisés. Deux autres numéros doivent être placés sur les deux cuisses.

2.2.3 Equipement de chronométrage

Lors des compétitions de CHM, CHMJ et CMSA coordonnées par ordinateur, un équipement de chronométrage électronique doit être utilisé. Il doit être équipé d'un détecteur électrique ou électronique au départ et à l'arrivée. De plus il doit être en mesure de recevoir et de traiter manuellement ou automatiquement les signaux de temps intermédiaires.

Pour le chronométrage manuel, il faut utiliser des chronomètres professionnels de bonne qualité ou des dispositifs électrique de chronométrage qui s'activent manuellement.

ANNEXE B**DEVOIRS ET RESPONSABILITES DES
JUGES INTERNATIONAUX DE SKI ARC****1 DEVOIRS DES JUGES INTERNATIONAUX DE SKI ARC****1.1 Avant la compétition**

Les SAIJ doivent arriver sur le site de l'épreuve à l'heure afin de préparer le premier entraînement officiel. A leur arrivée ils doivent annoncer leur présence au Président de la Commission des Juges de la compétition et au TD. Ils participent à la réunion des Capitaines d'Equipes. Ils doivent aussi contacter le Comité d'Organisation afin de connaître leur champ de responsabilité.

1.2 Pendant les compétitions

Afin de préparer et contrôler chaque compétition, les SAIJ doivent:

- 1. rester dans leurs zones pour superviser toutes les activités afin d'assurer le déroulement correct et ordonné de la partie de la compétition dont ils sont responsables;
- 2. intervenir pour empêcher qu'une erreur se produise;
- 3. aider et conseiller les organisateurs si nécessaire;
- 4. assurer que toutes les précautions de sécurité soient appliquées;
- 5. signaler au Président de la Commission des Juges de la compétition toutes les activités significatives telles que le premier et le dernier départ, le premier et le dernier athlète sur le stand de tir, première arrivée, etc... et si un événement inhabituel se produit tel qu'une blessure, etc...;
- 6. observer les infractions aux règlements et les rapporter au Président de la Commission des Juges de la compétition;
- 7. effectuer toute autre tâche sur ordre du Président de la Commission des Juges de la compétition et/ou le TD.

1.3 Après les compétitions

A la fin de chaque compétition les SAIJ doivent:

- 1 signaler au Président de la Commission des Juges que tout est tranquille sur leur zone ou signaler les problèmes qui se sont produits et n'ont pas été précédemment signalés: ces rapports doivent immédiatement être fait quand cela est possible afin d'aider à une diffusion rapide des résultats intermédiaires et à la remise non officielle des récompenses;
- 2. signaler au Jury de la Compétition les circonstances des pénalités, si on leur demande;
- 3. organiser une courte réunion d'évaluation sur la compétition pour le chef et le superviseur de la zone.

2 RESPONSABILITES DES JUGES INTERNATIONAUX DE SKI ARC

2.1. Généralités

Les SAIJs sont sous la direction du Président de la Commission des Juges de la compétition pour ce qui est de la bonne préparation ainsi que du déroulement correct et ordonné des compétitions, ceci dans leurs champs de responsabilités. Le Président de la Commission des Juges de la compétition est la liaison entre les SAIJs, le DT et le Comité d'Organisation. Il est responsable de la transmission de tous les renseignements émanant des juges au DT et Comité d'Organisation. Les SAIJ n'ont pas la charge du déroulement des activités dans leurs zones, mais ont pour responsabilité de s'assurer que toutes les opérations se déroulent correctement. Les relations premières entre les SAIJ au sein du Comité d'Organisation est mentionnée entre parenthèses pour chaque champ de responsabilités.

2.2 Champs spécifiques de responsabilités:

2.2.1 Contrôle de la piste (JISA ↔ Chef de Piste):

Toutes les affaires relatives à la piste y compris les tours, les caractéristiques techniques, le damage, la signalisation et protection, le contrôle et les points de contrôles, le contrôle de l'accès, les aménagements et la mise en place des zones TV, les ouvreurs, la communication, les dispositions pour la sécurité et les premiers secours.

2.2.2 Contrôle des stands (JISA ↔ Chef de Stand):

Toutes les affaires relatives au stand y compris l'aménagement et la configuration, les caractéristiques, les cibles et leurs opérations, les tours de pénalité, les zones pour les entraîneurs, la signalisation et la numérotation, le marquage des couloirs, les fanions pour le vent, les supports pour les arcs, le damage, l'établissement des scores, les procédures de contrôle, la communication et la sécurité.

2.2.3 Contrôle des Départ/Arrivée (JISA ↔ Chef du Chronométrage):

Toutes les affaires relatives à la zone de Départ et d'Arrivée et le système de chronométrage y compris l'aménagement, la configuration, les caractéristiques, la zone de passage de relais, le chronomètre, le panneau de fréquence pour la piste, l'appareil de la photo d'arrivée quand nécessaire, les arrangements pour les tenues des athlètes, le damage, la signalisation et les barrières, les contrôles, les déplacements, les procédures de départ et d'arrivée, la communication, les procédures et le matériel de chronométrage, et la sécurité.

2.2.4 Contrôle de l'équipement (JISA ↔ Superviseur de l'équipement de chronométrage et du contrôle du matériel):

Toutes les affaires relatives au contrôle du matériel y compris le chronométrage, le contrôle du matériel, l'examen préliminaire du matériel, le contrôle du départ et de l'arrivée, l'aménagement en consultation avec les JISA du Départ et de l'Arrivée, le contrôle des procédures, des déplacements, la communication et la sécurité.

CHAPITRE 11**EPREUVES DIVERSES**

- 11.1 L'EPREUVE DE CLUB..... 3**
L'épreuve de club est une épreuve FITA qui permet aux athlètes de tirer des matches sans élimination directe. Plusieurs variantes existent, elles sont décrites dans leurs textes d'application respectifs.
- 11.2 L'EPREUVE DE MATCHES EN DUEL 6**
L'épreuve de Matches en Duel se tire à 18 mètres sur les blasons triples verticaux de 40 cm ou à 70 mètres sur blason de 122 cm.
- 11.3 L'EPREUVE FITA ANIMALIERE EN 3D 10**
L'épreuve 3D est une épreuve de tir en campagne à distances inconnues tirée sur un certain nombre de cibles en 3D ou en forme d'animal en silhouette de tailles différentes.
- 11.4 L'EPREUVE EN FORET..... 13**
L'épreuve en Forêt est une épreuve de tir en campagne à distances inconnues tirée sur un certain nombre de cibles avec des blasons en forme d'animal.
- 11.5 L'EPREUVE DE TIR AU DRAPEAU 18**
L'épreuve de tir au drapeau est une compétition de longue distance avec un cible étendue sur le sol avec un drapeau au milieu.
- 11.6 L'EPREUVE DE TIR A LONGUE PORTEE 21**
Le but du tir à longue portée est de voir les distances qu'un athlète peut atteindre avec les différents types d'équipement.
- 11.7 L'EPREUVE ACADEMIQUE 31**
L'épreuve académique est une épreuve de tir sur cible par équipes avec une cible touché/manqué.
- 11.8 LA COURSE ARC..... 33**
La course-arc est une discipline qui associe la course à pied et le tir à l'arc.
- 11.9 L'EPREUVE FITA DE CLUB DE TIR EN CAMPAGNE – SYSTEME D'HANDICAP..... 33**
L'épreuve FITA de club de tir en campagne introduit dans le tir en campagne le système d'établissement des scores « touché / manqué » ainsi que le système d'handicap ce qui le rend plus amusant.

LIVRE 5

CONSTITUTION & REGLEMENTS DE LA FITA

- 11.10 REGLEMENTS 3DI – CHAMPIONNATS PAR EQUIPES 37**
L'introduction des Règlements 3DI dans les Règlements de la FITA vise à une coopération plus étroite avec le 3DI ainsi qu'à rendre le 3D plus populaire au sein de la FITA.
- 11.11 TIR EN CAMPAGNE – EPREUVES DE LOISIR 50**
L'introduction de ces épreuves a pour but de diversifier le Tir en Campagne en utilisant d'autres types d'arc tels que le l'arc long.

Les détails de ces épreuves sont tenus comme textes d'application.

11.1 L'EPREUVE DE CLUB

L'épreuve de club est une épreuve FITA qui permet aux athlètes de tirer des matches sans élimination directe. Plusieurs variantes existent, elles sont décrites dans les textes d'application respectifs.

11.1.1 L'épreuve de matches à 50m

Règles

La compétition :

*L'épreuve de matches à 50m se compose d'une **Epreuve de Classement** de 27 flèches à 50 mètres sur un blason de 122 cm pour toutes les classes et divisions. Les résultats de cette Epreuve de Classement seront utilisés pour répartir les athlètes en groupes de 8 dans chaque division, indépendamment de leur classe.*

*Les athlètes de chaque groupe tireront l'un contre l'autre dans **une série de matches en poules**. Ceux-ci détermineront les trois meilleurs athlètes de chaque groupe.*

Explications :

- **Divisions:** arc classique, arc à poulies, arc nu, arc standard.
- **Classes:** Toutes les classes indépendamment du sexe ou de l'âge concourront ensemble dans les mêmes divisions.
- **Nombre de flèches dans l'Epreuve de Classement :** 9 volées de 3 flèches, total de 27 flèches.
- **Nombre de flèches dans les matches :** 7 matches de 9 flèches, total de 63 flèches.
- **Nombre total de flèches dans la compétition :** 90 flèches, avec un score maximal de 900 points.
- **Procédure de classement :** Les athlètes seront classés pour chaque division selon le total des points, les touches, les 10's et les X's
- **Les athlètes sont repositionnés** sur les cibles de la manière suivante :

Les athlètes classés 1-4 sur la cible numéro un de cette division,

les athlètes classés 5-8 sur la cible numéro deux etc. jusqu'à la fin de la division. Le même système est utilisé pour les autres divisions

- **En cas d'égalité** dans l'épreuve de Classement pour les athlètes 8/9, 16/17 etc. pour chaque division, ils seront classés par l'organisateur (suggestion : par ordre alphabétique par nom de famille et ensuite par prénom).

- **Répartition des groupes et cibles** : il doit y avoir un minimum de 2 athlètes par cible et un minimum de 4 athlètes par groupe. Cela signifie que les divisions de moins de 4 athlètes ne peuvent pas participer. Les organisateurs ont la possibilité de départager comme il leur plaît les 2 (ou plus) derniers groupes de chaque division afin de respecter ces minima.
- Dans chaque groupe, chaque athlète tirera 7 matches de 3 volées de 3 flèches.
- Les matches seront tirés dans l'ordre suivant (en considérant les cibles 1 et 2 comme étant du même groupe):
- Première série de matches (matches 1 à 4)
 - - A1-A2 B1-B2 C1-C2 D1-D2
 - - A1-B2 B1-C2 C1-D2 D1-A2
 - - A1-C2 B1-D2 C1-A2 D1-B2
 - - A1-D2 B1-A2 C1-B2 D1-C2
- Deuxième série de matches (matches 5 à 7)
 - - A1-D1 B1-C1 A2-D2 B2-C2
 - - A1-C1 B1-D1 A2-C2 B2-D2
 - - A1-B1 C1-D1 A2-B2 C2-D2
- Les résultats des matches seront comptabilisés par scores de la manière suivante :
- Les matches gagnés donneront 2 points, les matches nuls 1 point et les matches perdus 0 points. Dans le cas où un athlète serait absent au moment de tirer, son adversaire tirera quand même mais il n'y aura pas de points marqués.
- Les athlètes qui gagnent le maximum de 7 matches auront 14 points au total.
- Le vainqueur de chaque groupe sera déterminé par le nombre de points obtenus lors de matches. En cas d'égalité le score accumulé (après touches, 10 et X) y compris l'épreuve de classement déterminera le vainqueur. Si il est impossible de départager une égalité les athlètes seront classés à la même position.
- Chaque athlète tirera 90 flèches à 50m sur un blason de 122cm et ainsi pourra comparer son score à l'épreuve 900 FITA. Les organisateurs peuvent aussi s'ils le désirent récompenser les trois plus hauts totaux de chaque division ainsi que les trois meilleures équipes (les 3 meilleurs résultats individuels forment une équipe).
- Les feuilles de marques pour les 27 flèches de classement sont les feuilles standards utilisées en tir sur cible en salle ou à l'extérieur.
- Les feuilles de marques pour les groupes peuvent être organisées de la manière suivante : les feuilles de marques

1-1 et 1-2 pour la cible 1 de chaque groupe, les feuilles de marques 2-1 et 2-2 pour la cible 2 de chaque groupe.

Recommandations: Comment organiser la compétition ?

Il est suggérer de démarrer la compétition à 10:30 avec 2 volées d'essais de 3 flèches, et ensuite les 27 flèches de l'Epreuve de Classement.

Les athlètes devront être repartis de gauche à droite, séparés par divisions. Par exemple en premier la Division Arc Classique, suivie de la Division Arc Nu et après la Division Arc à poulies.

Il devra y avoir assez de buttes de tir pour permettre à tous les athlètes de tirer sur leur propre butte. Il devra en plus y avoir une cible supplémentaire mise à disposition par division.

Les athlètes devront porter les dossards standards.

Après avoir tiré les 27 flèches de l'Epreuve de Classement les athlètes sont priés de laisser leurs dossards sur la ligne de tir.

Pendant une pause repas de 45 minutes à une heure, les organisateurs peuvent préparer les résultats de l'Epreuve de Classement et repositionner les athlètes sur les buttes.

Les athlètes seront alors appelés sur la ligne de tir, butte par butte pour qu'ils connaissent leur nouvelle cible et qu'ils prennent leur nouveau dossard.

Les feuilles de marques doivent être préparées par les organisateurs, elles devront comprendre le numéro de cible et les noms des adversaires pour qu'il soit plus facile pour les athlètes de comparer leurs scores à la fin de chaque match.

Le premier groupe de 4 matches commencera, il sera suivi du deuxième groupe de 3 matches.

Les organisateurs peuvent faire une pause de 10 minutes entre les 2 groupes de matches, pour récupérer les feuilles de marques et préparer une liste de résultats intermédiaires.

La cérémonie de remise des prix aura lieu aussitôt que possible après la fin du deuxième groupe de matches.

Un logiciel d'ordinateur qui permet de gérer la compétition est disponible gratuitement à la FITA. Le logiciel a été conçu pour des ordinateurs peu puissants (386 / 4 MB RAM) utilisant MS DOS, mais il peut aussi être utilisé sur Windows 95/98. Une imprimante compatible avec les commandes MS-DOS est nécessaire.

D'autres épreuves de clubs seront publiées quand elles auront été développées.

L'EPREUVE DE MATCHES EN DUEL

(voir articles 4.5.1.11 et 4.5.2.7)

En plus des règles de tir spécifiées aux chapitres 4,7 et 8, les règles suivantes sont applicables lors de l'Epreuve de Matches en Duel.

11.2.1 L'EPREUVE

11.2.1.1 L'Epreuve de Matches en Duel se tire à 18 mètres sur les blasons triples verticaux de 40 cm ou à 70 mètres sur blason de 122 cm et consiste en une 1^{ère} Epreuve de Qualification, une 2^{ème} Epreuve de Qualification, une Epreuve Elimatoire, les demi-finales et les finales.

11.2.1.1.1 Elle se compose de la manière suivante :

- La 1^{ère} Epreuve de Qualification : (60 flèches – 5 x 12) dans laquelle les athlètes sont répartis par tirage en sort en groupes de six (6) athlètes (maximum 8 groupes par division et par classe), si cela est possible il n'y aura pas plus d'un athlète d'une même équipe par groupe. Afin d'éviter que les meilleurs athlètes ne se retrouvent ensemble au premier tour, ils seront répartis dans les différents groupes en fonction de leurs résultats lors des précédents Championnats du Monde en salle et en plein air. Chaque athlète d'un groupe devra tirer des séries de matches individuels contre chacun des cinq (5) autres athlètes du groupe. Chaque match consiste en quatre (4) séries de trois (3) flèches tirées en 90 secondes. Les athlètes tirent en même temps.
- La 2^{ème} Epreuve de Qualification : (60 flèches – 5 x 12) dans laquelle les 24 meilleurs (8 gagnants, 8 deuxièmes et les 8 athlètes qui ont les meilleurs totaux de tous les groupes) de chaque division et classe seront repartis par tirage au sort en quatre (4) groupes de six (6) athlètes. Chaque groupe sera constitué d'un nombre égal de vainqueurs, de deuxièmes et de meilleurs totaux. Le programme de tir est identique à celui de la 1^{ère} Epreuve de Qualification.
- L'Epreuve Elimatoire : (60 flèches – 5 x 12) dans laquelle, les 12 meilleurs athlètes (4 premiers, 4 deuxièmes, 4 meilleurs totaux de tous les groupes) de chaque division et classe seront repartis par tirage au sort en deux (2) groupes de six (6) athlètes selon la même procédure que ci-dessus. Le programme de tir reste le même.
- Les demi-finales : pour lesquelles ne participent que les vainqueurs et les deuxièmes de l'Epreuve Elimatoire. Le vainqueur d'un groupe tire contre le deuxième de l'autre groupe. Chaque athlète tire une série de manches (volées) de 3 flèches en 90 secondes. En cas d'égalité celle ci sera départagée par le tir d'une flèche à la fin de la manche.

L'athlète qui gagne quatre (4) manches sur sept (7) est déclaré vainqueur. Les athlètes tirent en alternance. Le Juge décidera par tirage au sort de qui débuttera le tir de la première manche. L'athlète qui a tiré en premier lors de la première manche, tirera en second lors de la deuxième. L'alternance se continue après chaque manche.

- **Les finales :** Les vainqueurs des demi-finales accèdent à la finale, les deux perdants obtiennent la troisième place. Le programme est identique à celui des demi-finales.

11.2.2 AMENAGEMENT DU TERRAIN

11.2.2.1 *Pour l'Epreuve de Matches en Duel en salle, les blasons triples verticaux de 40 cm seront placés par deux sur chaque butte.*

11.2.2.2 *Le centre du blason unique ou celui du milieu du blason triple vertical doit se trouver à 130 cm du sol.*

11.2.3 BLASONS

11.2.3.1 Blasons

Lors des Epreuves de Matches en Duel en salle, on utilisera des blasons triples verticaux de 40 cm. Pour les Epreuves de Matches en Duel en plein air, on utilisera des blasons de 122 cm.

11.2.4 LE TIR

11.2.4.1 *Lors des Epreuves de Matches en Duels, le temps maximum autorisé pour tirer une série de trois flèches est de 90 secondes.*

11.2.4.2 *Lors des Epreuves Eliminatoires et Finales de l'Epreuve de Matches en Duel, il n'est pas accordé de temps supplémentaire suite à une défaillance de matériel, mais l'athlète a le droit de quitter la ligne de tir afin de réparer ou remplacer son équipement et d'y revenir afin de terminer sa volée, si le temps limite le permet.*

11.2.4.3 *La procédure pour l'Epreuve de Matches en Duel est la suivante:*

- *1ère qualification : 24 athlètes tirent en même temps sur 12 cibles, 2 athlètes par butte. Les 12 buttes sont aména-*

gées en groupes de 3, de manière à ce que 4 groupes tirent ensemble;

- *Si des groupes sont incomplets, les athlètes sans adversaires doivent tirer leurs matches afin d'établir un score (voir score total). Les positions de tir sur la ligne de tir (gauche-droite) et les couloirs de tir doivent changer après chaque match;*
- *2ème qualification : l'épreuve se déroulera comme ci-dessus;*
- *Epreuves Eliminatoires : les divisions et classes tirent séparément, 12 athlètes tirent sur les 6 buttes centrales;*
- *Demi-finales : chaque match doit être tiré séparément, un match après l'autre, 2 athlètes par butte, placée au centre;*
- *Finales : la procédure est identique à celle des Demi-Finales.*

11.2.5 ORDRE DE TIR ET CONTROLES DES TEMPS

11.2.5.1 Lors de l'Epreuve de Matches en Duel, les deux athlètes tirent sur la même butte de tir, et chaque athlète tire sur son propre blason triple vertical.

11.2.5.2 Les flèches seront marquées, soit par des anneaux, soit par des numéros et devront être tirées dans l'ordre croissant de haut en bas; la flèche numéro 1 dans le cercle supérieur, la numéro 2 dans le cercle central et la numéro 3 dans le cercle du bas.

11.2.5.3 Lors de l'Epreuve de Matches en Duels, le temps limite pour tirer une série de trois (3) flèches est de 90 secondes. Le feu jaune devra être allumé lorsqu'il ne restera plus que trente (30) secondes de tir.

11.2.6 L'ETABLISSEMENT DES SCORES

11.2.6.1 Lors des 1ère et 2ème Epreuves de Qualification, les athlètes établissent les scores eux-mêmes.

11.2.6.2 Lors de l'Epreuve de Matches en Duel, les flèches doivent être tirées dans l'ordre croissant du haut vers le bas du blason triple vertical de 40 cm. Une flèche manquant le cercle qui lui était destiné, verra sa valeur non comptée.

11.2.6.3 Lors de l'Epreuve Elimatoire, les scores sont confirmés par un Juge.

11.2.6.4 Lors des Demi-Finales et des Finales, les athlètes restent derrière la ligne de tir, la valeur des flèches est établie et les

points inscrits par les Juges. Les flèches sont retirées par les agents des athlètes.

11.2.6.5 L'état des scores de chaque match est affiché à la fin de chaque volée ou manche.

11.2.6.6 Lors de l'Epreuve de Matches en Duel, les résultats sont déterminés ainsi:

- Dans les Epreuves de Qualification et Eliminatoires, le vainqueur de chaque match marque deux (2) points, le perdant zéro (0), les ex-aequo marquent chacun un (1) point.*
- L'athlète qui a le plus de points après 5 matches, est le vainqueur du groupe et il accède au tour suivant;*
- L'athlète qui a le deuxième meilleur nombre de points est le second du groupe et il accède au tour suivant;*
- Les 8 (ou 4) athlètes avec les plus hauts scores de leur classe et division accèdent à la 2ème Epreuve de Qualification ou à l'Epreuve Elimatoire.*
- Lors des Epreuves Finales, les athlètes doivent tirer jusqu'à sept manches (7 volées), l'athlète qui le premier gagne 4 manches est déclaré vainqueur du match.*
- Les vaincus des demi-finales, sont tous deux classés à la troisième place.*

11.2.6.7 En cas d'égalité, de points ou de scores, pour déterminer le placement dans un groupe, il devra y avoir un tir de barrage. Les deux athlètes tirent en même temps, une volée de trois (3) flèches, sur leur propre blason, sur la même cible.

Si l'égalité subsiste, ils doivent tirer, en alternance, une flèche (40 secondes) sur le cercle du milieu. Les athlètes tirent en alternance. La flèche la plus près du centre départage l'égalité.

Si nécessaire, d'autres tirs de barrage comme décrit ci-dessus (un flèche la plus près du centre, tirée sur le blason du milieu) devront départager l'égalité

Lors des Epreuves Finales, un (ou des) tir(s) de barrage consistant en une seule flèche placée la plus près du centre déterminera le vainqueur de chaque manche.

LIVRE 5

CONSTITUTION & REGLEMENTS DE LA FITA

11.3 L'EPREUVE FITA ANIMALIERE EN 3D (voir article 4.5.3.5)

En plus des règles de tir décrites aux chapitres 4, 7, 8 et 9 les règles suivantes sont applicables à l'Epreuve 3D.

11.3.1 L'EPREUVE

- 11.3.1.1 *L'Epreuve 3D peut être tirée par les divisions "arc classique", "arc à poulies", "arc nu", "arc long et "arc de chasse".*
- 11.3.1.2 *L'épreuve est tirée sur un nombre quelconque de cibles 3D ou silhouettes animalières de différentes dimensions, une flèche par cible.*
- 11.3.1.3 *Les distances de tir sont inconnues, elles varieront dans les limites suivantes:*
- *Entre 5 et 45 mètres pour les divisions FITA "arc classique" et "arc à poulies";*
 - *Entre 5 et 30 mètres pour les divisions FITA "arc nu", "arc long" et "arc de chasse".*

11.3.2 CIBLES

- 11.3.2.1 *Les cibles 3D ou en silhouette animalière seront de dimensions variées, chacune ayant un anneau central marqué, ainsi qu'une zone marquant le cœur et les poumons.*
- 11.3.2.2 *Zones de scores:*
- *anneau central : 15 points;*
 - *zone critique : 12 points;*
 - *Reste de l'animal à l'exception des andouillers, des sabots et des griffes: 7 points*
- 11.3.2.2.1 *Des modèles de toutes les cibles animalières 3D ou silhouettes seront disposées auprès du point de rassemblement, sinon des dessins ou des photos des cibles utilisées en montrant les zones de scores et leur positions correctes doivent être distribués à tous les participants.*
- 11.3.2.3 *Dans le cas où l'animal ou les animaux utilisé(s) comporte(nt) plus de deux anneaux gravés, le deuxième plus petit anneau deviendra l'anneau central et le plus grand deviendra l'anneau critique.*
- 11.3.2.4 *Si l'animal utilisé a plus de deux anneaux, le plus petit anneau peut être utilisé comme anneau-X, au choix des organisateurs.*

11.3.2.5 *L'Epreuve 3D peut aussi être marquée en utilisant le principe des 3 flèches comme dans l'Epreuve en Forêt (voir 11.4.3.2) au choix des organisateurs. L'anneau central devient l'anneau X et l'anneau critique devient l'anneau intérieur (de l'Epreuve en Forêt), le reste de l'animal (silhouette) devient l'anneau extérieur.*

S'il y a plus de deux anneaux sur un animal quel qu'il soit, le deuxième plus petit devient l'anneau X et le plus grand reste l'anneau zone critique, correspondant à l'anneau intérieur de l'Epreuve en Forêt, qui marquera 15/10/5p. Le reste de l'animal (silhouette) devient l'anneau extérieur comptant pour 12/7/2p.

11.3.2.6 *Pour attribuer un score à la flèche, il faut qu'elle touche la figure 3D et demeure fixée dans cette dernière.*

11.3.3 L'EQUIPEMENT DES ATHLÈTES

11.3.3.1 "Arc classique", "arc à poulies", "arc nu", "arc long" et "arc de chasse" (voir chapitre 9.3.1-3)

11.3.3.1.1 "Arc long"

- *L'arc doit correspondre à la forme traditionnelle d'un arc long ("longbow"). Il peut être fait de n'importe quel type de matériel ou d'une combinaison de matériaux. La forme de la poignée ou des branches est sans restriction. La fenêtré de l'arc peut permettre le tir par le centre. Pour les juniors et les dames l'arc doit avoir au moins 150 cm de long et pour les hommes, 160 cm. La longueur de l'arc est mesurée entre les gorges de la corde;*
- *Quand l'arc est bandé la corde ne peut toucher que les poupées de la corde et aucune autre partie de l'arc;*
- *Les cordes peuvent être de n'importe quelle matière;*
- *Si l'arc a un plateau pour la flèche, ce plateau peut être utilisé comme repose flèche et peut être couvert de n'importe quel matériel doux. Aucun autre type de repose flèche n'est autorisé;*
- *Seules les flèches en bois sont permises. Le poids de la pointe sera de 100 grains pour les juniors et les dames, de 125 grains pour les hommes. N'importe quel type d'encoche pour les flèches en bois peut être utilisé;*
- *L'empennage doit être fait uniquement de plumes naturelles;*
- *Pour le reste, les règles de l'arc nu sont applicables.*

11.3.3.1.2 "Arc de chasse",

- *puissances d'arc maximales :*

LIVRE 5

CONSTITUTION & REGLEMENTS DE LA FITA

- 80 livres pour les hommes;
- 60 pour les dames et les juniors.
- flèches :
 - Les pointes vissables de type bullet field auront 125 US grains (minimum) pour les hommes.
 - Les pointes vissables de type bullet field auront 100 US grains (minimum) pour les dames.
- viseurs:
 - Tous les types de viseurs, y compris les viseurs avec pointes ou anneaux multiples.

11.3.4 LE TIR

11.3.4.1 Le temps maximum autorisé pour tirer une flèche par cible est de deux (2) minutes.

11.3.5 L'ORDRE DE TIR

11.3.5.1 Voir chapitre 9.5. Dans les groupes comprenant plusieurs divisions, les athlètes qui tirent aux plus longues distances, doivent toujours tirer en premier.

11.4 L'EPREUVE EN FORET

11.4.1 CLASSES

11.4.1.1 *Pour l'Epreuve en Forêt la FITA reconnaît les classes suivantes:*

- *dames;*
- *hommes.*

11.4.2 DIVISIONS

11.4.2.1 *Pour l'Epreuve en Forêt avec l'équipement spécifié à l'article 9.3.1-11 :*

- *La division "arc classique" ;*
- *La division "arc à poulies";*
- *La division "arc nu";*
- *La division "arc long";*
- *La division "arc de chasse".*

11.4.3 L'EPREUVE EN FORET

11.4.3.1 *L'Epreuve en Forêt consiste en un nombre quelconque de cibles, entre 12 et 24, nombre divisible par quatre (4), trois (3) flèches par cible. L'épreuve est normalement tirée aux distances inconnues, mais elle peut être tirée aux distances connues, pour autant que les distances restent conformes aux limites fixées à l'article 11.4.3.2*

11.4.3.2 *Distances pour l'Epreuve en Forêt*

Nombre de cibles	Diamètres des anneaux intérieurs	Distances en mètres	
		Pas bleu "arc nu", "arc long", "arc de chasse"	Pas rouge "arc classique" et "arc à poulies"
3	Ø 7.5/5	5 - 15	5 - 15
3	Ø 15/10	5 - 30	5 - 30
3	Ø 22.5/15	5 - 40	5 - 45
3	Ø 30/20	5 - 50	5 - 60

Selon les possibilités, les pas de tir pourront être combinés.

Les distances des trois cibles de même diamètre varieront entre la plus longue, la moyenne et la plus courte.

Dans l'Epreuve en Forêt, seule la première flèche touchant une zone marquante sera retenue pour le score selon le tableau suivant

<i>Impact de la flèche</i>	<i>1^{ère} flèche</i>	<i>2^{ème} flèche</i>	<i>3^{ème} flèche</i>
<i>Anneau intérieur</i>	<i>15 points</i>	<i>10 points</i>	<i>5 points</i>
<i>Anneau extérieur</i>	<i>12 points</i>	<i>7 points</i>	<i>2 points</i>

11.4.4 AMENAGEMENT DU TERRAIN

11.4.4.1 *Le parcours doit être aménagé de telle manière que les pas de tir et les cibles soient atteignables sans difficulté excessive, danger ou perte de temps.*

11.4.4.1.1 *Les cibles décrites à l'article 11.4.5 seront disposées de façon à permettre un maximum de variété ainsi que la meilleure utilisation possible du terrain.*

11.4.4.1.2 *A toutes les cibles, un pas de tir ou une marque devra être placé de manière à permettre à deux athlètes au moins de tirer en même temps des deux côtés du pas de tir.*

11.4.4.1.3 *Chaque pas de tir sera numéroté du numéro correspondant à la cible et la distance sera inscrite lors des tirs aux distances connues. Les pas de tir seront de couleurs différentes selon la division concernée :*

- Bleu pour les divisions "arc nu", "arc long" et "arc de chasse"*
- Rouge pour les divisions "arc classique" et "arc à poulies".*

11.4.4.1.4 *Les blasons avec un anneau intérieur de 7.5 cm seront placés à raison de 4 par cible en forme de carré.*

11.4.4.1.5 *La tolérance dans les mesures du pas de tir à la cible, ne pourra pas excéder +/- 25 cm pour les distances de 15 mètres ou moins, et +/- 1 m pour les distances entre 15 et 55 mètres. La mesure doit être prise en l'air à approximativement 1,5 à 2 mètres au-dessus du sol. N'importe quel type d'instrument de mesure peut être utilisé pour autant qu'il respecte les tolérances.*

11.4.4.1.6 *Les buttes de tir auront une marge minimum de 5 cm autour des zones de scores les plus basses des blasons placés sur elles. Aucun point du blason ne sera à moins de 15 cm du sol. Dans tous les cas, sans tenir compte du terrain, les buttes seront placées le plus perpendiculairement possible à la ligne*

de visée depuis le pas de tir, de manière à offrir autant que possible à la vue des athlètes le blason en entier.

- 11.4.4.1.7 *Toutes les cibles seront numérotées en ordre ascendant. Les numéros doivent avoir au moins 20 cm de hauteur et seront jaunes sur fond noir ou noirs sur fond jaune. Ces numéros seront placés à l'approche des pas de tir et serviront de point d'arrêt pour les athlètes attendant de tirer.*
- 11.4.4.1.8 *Les blasons ne seront pas placés sur un blason plus grand. Il n'y aura pas de marques sur les buttes ou sur le sol qui pourraient aider à la visée.*
- 11.4.4.1.9 *Le cheminement à suivre de cible en cible sera clairement indiquée par des signes placés à intervalles réguliers, de manière à assurer un déplacement rapide et sans danger tout au long du parcours.*
- 11.4.4.1.10 *Des barrières doivent être érigées le long du parcours, partout où cela est nécessaire, de manière à maintenir les spectateurs à distance de sécurité, tout en leur réservant la meilleure vue possible de la compétition. Seules les personnes dûment accréditées pourront emprunter le parcours et pénétrer de ce fait à l'intérieur des barrières.*

11.4.5 L'EQUIPEMENT DES SITES

- 11.4.5.1. Lors de l'Epreuve en Forêt FITA, les blasons animaliers peuvent être utilisés comme suit:

<i>Diamètre des anneaux intérieurs</i>			
<i>Ø 7.5/5cm</i>	<i>Ø 15/10cm</i>	<i>Ø 22.5/15cm</i>	<i>Ø 30/20cm</i>
<i>Animaux typiques comme par exemple</i>			
<i>Ecureuil Lapin Martre Bécasse</i>	<i>Lièvre Renard Raton laveur Grouse</i>	<i>Chevrette Glouton Loup</i>	<i>Ours Cerf Sanglier</i>

- 11.4.5.2 *Les blasons pour le tir en forêt consistent en représentations (photos, dessins, peintures) d'animaux (voir tableau), caractérisées par des nuances et des contrastes qui les rendent clairement visibles aux différentes distances, en condition normale de lumière de jour, pour des athlètes possédant une acuité visuelle normale. Les images doivent être imprimées sur fond blanc. Les blasons seront pourvus de deux (2) cercles intérieurs, concentriques et d'un anneau ou d'une ligne extérieure. Le plus petit cercle intérieur devra être marqué comme X et le deuxième cercle intérieur (plus large) servira de zone de score la plus haute. Le cercle extérieur correspond*

LIVRE 5

CONSTITUTION & REGLEMENTS DE LA FITA

au contour du corps de l'animal si celui-ci est bien marqué, autrement il s'agira d'une ligne fermée, clairement tracée le long du contour de l'animal.

Les organisateurs peuvent utiliser des cibles 3-D, pour tout ou sur une partie du parcours, en lieu et place des blasons animaliers.

11.4.6 L'EQUIPEMENT DES ATHLÈTES

(voir tir en campagne article 9.3; 11.3.3)

11.4.6.1 "Arc long"

- *L'arc doit correspondre à la forme traditionnelle d'un arc long ("longbow). Il peut être fait de n'importe quel type de matériel ou d'une combinaison de matériaux. La forme de la poignée ou des branches est sans restriction. La fenêtre de l'arc peut permettre le tir par le centre. Pour les juniors et les dames l'arc doit avoir au moins 150 cm de long et pour les hommes, 160 cm. La longueur de l'arc est mesurée entre les gorges de la corde;*
- *Quand l'arc est bandé la corde ne peut toucher que les poupées de la corde et aucune autre partie de l'arc;*
- *Les cordes peuvent être de n'importe quelle matière;*
- *Si l'arc a un plateau pour la flèche, ce plateau peut être utilisé comme repose flèche et peut être couvert de n'importe quel matériel doux. Aucun autre type de repose flèche n'est autorisé;*
- *Seules les flèches en bois sont permises. Le poids de la pointe sera de 100 grains pour les juniors et les dames, de 125 grains pour les hommes. N'importe quel type d'encoche pour les flèches en bois peut être utilisé;*
- *L'empennage ne doit être fait uniquement de plumes naturelles;*
- *Pour le reste, les règles de l'arc nu sont applicables.*

11.4.7 LE TIR

(voir tir en campagne article 9.4)

- 11.4.7.1 Dans l'Épreuve en Forêt FITA toutes les flèches doivent être numérotées et tirées en ordre ascendant.

11.4.8 L'ORDRE DE TIR

(voir tir en campagne article 9.5)

11.4.9 L'ETABLISSEMENT DES SCORES

(voir tir en campagne article 9.6)

11.4.9.1 L'Epreuve en Forêt peut être marquée comme en 3-D, selon le choix de l'organisateur, en utilisant le principe d'une seule flèche – dans ce cas l'anneau le plus petit (anneau X) devient l'anneau à 15 p, l'anneau l'intérieur devient l'anneau à 12 p et le contour extérieur de la cible animalière devient l'anneau à 7 p.

11.4.10 CONTROLE DES TIRS ET SECURITE

(voir tir en campagne article 9.7)

11.4.11 CONSEQUENCES DE VIOLATIONS AUX REGLEMENTS

(voir tir en campagne article 9.8)

11.4.12 ARBITRAGE

(voir tir en campagne article 9.9)

11.4.13 RECLAMATIONS ET LITIGES

(voir tir en campagne article 9.10)

11.4.14 APPELS

(voir tir en campagne article 9.11)

LIVRE 5

CONSTITUTION & REGLEMENTS DE LA FITA

11.5 LE TIR AU DRAPEAU

11.5.1 CLASSES

11.5.1.1 *La FITA reconnaît les classes suivantes:*

- *Dames;*
- *Hommes.*

11.5.2 DIVISIONS

11.5.2.1 *Pour le tir au drapeau:*

- *Division "arc classique".*
- *Division "arc à poulies".*

11.5.3 L'EPREUVE DE TIR AU DRAPEAU

11.5.3.1 *L'épreuve de tir au drapeau consiste à tirer 36 flèches aux distances suivantes:*

- *165 mètres pour hommes arc classique;*
- *125 mètres pour dames arc classique;*
- *185 mètres pour hommes arc à poulies;*
- *165 mètres pour dames arc à poulies.*

11.5.3.2 *Le tir se fait dans une seule direction.*

11.5.3.3 *Six flèches d'essai (deux volées de trois flèches) sont autorisées avant le début des tirs. Celles-ci seront tirées sous le contrôle du Directeur de Tir et ne pourront compter pour l'établissement des scores.*

11.5.4 L'EQUIPEMENT DES SITES DE TIR (Tir au drapeau)

11.5.4.1 *La cible du tir au drapeau est circulaire. Elle mesure 15 m de diamètre et est divisée en cinq zones concentriques de 1,5 m de large du centre à l'extérieur. Les lignes de séparation doivent toutes être dans les zones supérieures de scores.*

11.5.4.2 *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.*

11.5.4.3 *Le centre de la cible est marqué par un fanion triangulaire de couleur vive: le DRAPEAU. Ce drapeau ne mesurera pas plus de 80 cm de longueur et 30 cm 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 50 cm du sol.*

Les valeurs des zones de scores, en partant du centre vers l'extérieur sont :

5 - 4 - 3 - 2 - 1.

11.5.5 L'EQUIPEMENT DES ATHLÈTES (Tir au drapeau)

voir l'équipement des athlètes décrit dans les chapitres 7.3 et 9.3 comme applicable.

11.5.6 LE TIR (tir au drapeau)

11.5.6.1 Chaque athlète doit tirer ses flèches par volées de 3 ou 6 flèches.

11.5.6.2 Le temps maximum imparti pour tirer une volée de trois flèches est de deux (2) minutes. Pour tirer 6 flèches, il est de quatre (4) minutes.

- *L'athlète ne peut lever le bras d'arc avant le signal de début de 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'athlète devra lever le drapeau rouge au pas de tir. Du temps supplémentaire peut être accordé à un athlète afin de faire les réparations nécessaires ou de changer l'équipement endommagé. L'athlète rattrapera le nombre approprié de flèches à la première opportunité sous la supervision d'un Juge.*

11.5.6.3 Exception faite des personnes handicapées, les athlètes doivent tirer debout et sans support. Les pieds doivent être placés de part et d'autre de la ligne de tir ou les deux sur cette ligne.

11.5.6.4 Une flèche ne peut être tirée à nouveau sous aucun prétexte. Une flèche n'est pas considérée comme tirée si :

- *L'athlète 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;*

11.5.6.5 Pendant que l'athlète est sur la ligne de tir, il ne peut pas recevoir de conseils de son entraîneur.

11.5.6.6 On ne peut tirer que dans une seule direction.

11.5.7 L'ETABLISSEMENT DES SCORES (tir au drapeau)

11.5.7.1 L'établissement des scores se fera après chaque seconde volée de trois flèches.

11.5.7.2 Le Directeur de Tir 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.

11.5.7.3 Chaque athlète doit énoncer la valeur de ses flèches en commençant par la plus haute. Le Directeur de Tir doit vérifier si toutes les flèches sont correctement énoncées.

11.5.7.4 La valeur des flèches qui ne sont pas fichées en terre est déterminée par la position de la pointe sur le sol.

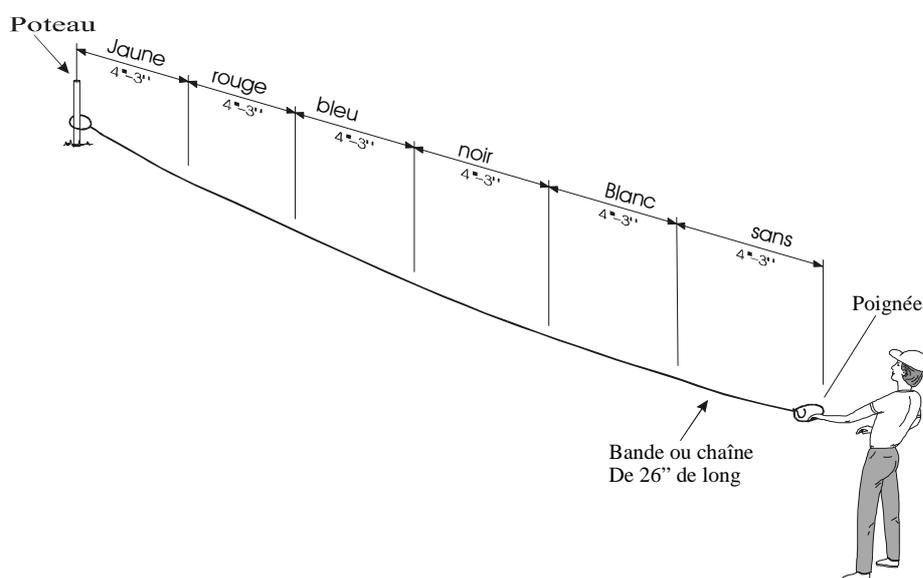
11.5.7.5 Les flèches fichées dans le DRAPEAU ou dans le poteau comptent pour cinq points.

11.5.7.6 Les athlètes ne peuvent pas pénétrer dans la cible (à l'exception des ramasseurs de flèches) si ce n'est pour énoncer les valeurs de leurs flèches à l'annonce de leur nom.

11.5.7.7 En cas d'égalité dans les épreuves de tir au drapeau, on procède comme suit :

- En premier, le moins grand nombre de manqués;
- Si l'égalité subsiste, le plus petit nombre de un (1) et ainsi de suite jusqu'à la résolution de l'ex-aequo;
- Si l'égalité subsiste, les athlètes sont déclarés ex-aequo.

Diagramme: établissement des scores



11.5.8 CONTROLE DES TIRS ET SECURITE (voir tir sur cible en plein air article 7.7)

11.6 L'EPREUVE DE TIR A LONGUE PORTEE**11.6.1 CLASSES**

11.6.1.1 Pour le tir à longue portée la FITA reconnaît les classes suivantes:

- *Dames;*
- *Hommes;*
- *Juniors dames;*
- *Juniors hommes.*

11.6.2 DIVISIONS

11.6.2.1 *Pour le tir à longue portée la FITA reconnaît les divisions suivantes:*

- *"Arc classique";*
- *"Arc conventionnel de tir à longue portée";*
- *"Arc long plat américain";*
- *"Arc long anglais";*
- *"Arc à poulies de tir à longue portée";*
- *"Arc à poulies de tir sur cible";*
- *"Arc à pieds".*

11.6.3 EPREUVES DE TIR A LONGUE PORTEE

11.6.3.1 *Les épreuves de tir à longue portée consistent à tirer des volées de 6 flèches pour atteindre la plus longue distance. On ne peut tirer que dans une seule direction.*

11.6.4 EPREUVES FITA

11.6.4.1 *Dans la discipline de tir à longue portée :*

- ***L'arc classique FITA.*** *Toutes les classes tirent avec un puissance d'arc de:*
 - *35 livres. (15.88 kg);*
 - *50 livres. (22.7 kg);*
- ***L'arc conventionnel de tir à longue portée*** *avec une puissance d'arc de:*
 - *39.7 livres (18 kg); 55.livres (25kg) ; 72.8 livres (33kg), illimitée; pour hommes*

- 39,7 livres (18 kg); 55,1 livres (25 kg) ; illimitée pour dames et juniors.
 - *L'arc long américain* avec un puissance d'arc de:
 - 35 livres (15,88 kg);
 - 50 livres (22,7 kg);
 - Illimitée.
 - *L'arc long anglais* avec un puissance d'arc de:
 - 35 livres (15,88 kg);
 - 50 livres (22,7 kg);
 - Illimitée.
 - *L'arc à poulies de tir à longue portée* avec un puissance d'arc de:
 - 39,7 livres (18 kg) ; 55.1 livres (25 kg). Illimitée pour dames et juniors;
 - 39,7 livres (18 kg) ; 55,1 livres (25 kg); 72,8 livres (33 kg). Illimitée pour hommes;
 - *L'arc à poulies de tir sur cible* avec un puissance d'arc de:
 - 45 livres (20,4 kg) ; 60 livres (27,2 kg) pour les hommes, les dames et les juniors;
 - *L'arc à pieds* avec un puissance d'arc de:
 - Illimitée.
- 11.6.4.2 *Aucune division n'a la permission de tirer en compétition directe avec une autre division.*
- 11.6.4.3 *Les divisions qui pourront tirer dans un tournoi seront laissées à la discrétion des organisateurs et devront être annoncées dans les formulaires d'inscription.*

11.6.5 AMENAGEMENT DES TERRAINS (Tir à longue portée)

- 11.6.5.1 *La ligne de base ou ligne de tir de laquelle les flèches sont tirées, et de laquelle les mesures sont prises, devra avoir au moins vingt (20) mètres de large.*
- 11.6.5.2 *L'espace du concours est la zone qui se trouve derrière la ligne de base, il devrait être entouré par une corde à une distance d'au moins dix (10) mètres en profondeur pour assurer la protection des athlètes et de leur équipement pendant le tir. Seuls les athlètes, leurs assistants (un pour chaque tireur) et les officiels seront admis dans cette zone.*
- 11.6.5.3 *La ligne de portée, qui est à angle droit de la ligne de base, doit être clairement marquée.*
- 11.6.5.4 *Des marques seront placées à 150 mètres puis à intervalles de 50 mètres jusqu'à au moins 50 mètres au-delà du record*

FITA le plus long existant des classes qui participent au tournoi.

11.6.5.5 *Des drapeaux rouges d'avertissement seront placés de chaque côté du champ de tir, à 75 mètres du centre de la ligne, à une distance de 150 mètres de la ligne de tir.*

11.6.5.6 *La zone d'arrivée des flèches, définie comme partie du sol dans laquelle les flèches sont susceptibles d'arriver, doit être d'au moins 150 mètres de large. Cette zone doit être libre de tout obstacle.*

11.6.6 PROCEDURES ET MESURES DU TERRAIN (Tir à longue portée)

11.6.6.1 *Inspection de la zone d'arrivée:*

Pour ouvrir le Tournoi, au moins trois (3) membres de la Commission du Concours et/ou leurs assistants examineront la zone d'arrivée pour constater qu'aucune flèche ne s'y trouve.

11.6.6.2 *Mesures du terrain:*

- *Le comité hôte aura mesuré la ligne centrale avec une bande d'acier standard marquée de précision certifiée. Si un moyen de mesure d'arpenteur tel qu'un théodolite ou une station complète de mesure est utilisée, cette exigence n'est pas nécessaire.*
- *Toutes les mesures des flèches dans le champ seront déterminées par une intersection à angle droit avec la ligne centrale. Il n'y aura pas de tolérance pour une déviation de la ligne centrale.*
- *A la fin du Tournoi, la Commission du Concours devra remesurer la ligne centrale afin d'attester et de certifier son exactitude. Si un moyen de mesure d'arpenteur tel qu'un théodolite ou une station complète de mesure est utilisée, cette exigence n'est pas nécessaire.*

11.6.6.3 *Pesée de l'arc:*

- *Les arcs seront pesés juste avant le commencement du tir. Le poids de l'arc, la longueur de la flèche et la classe pour laquelle cette combinaison est acceptée, seront consignés sur une étiquette apposée sur la face de l'arc.*
- *Le poids de l'arc sera mesuré à deux pouces de moins que la plus longue flèche puis à un pouce de moins que la longueur de cette flèche. La différence entre ces valeurs sera ajoutée à la mesure de l'arc en pleine allonge.*
- *Quand un appareil est utilisé et qu'il permet une allonge supplémentaire d'un pouce, cet excédant doit être considéré*

ré comme faisant partie de la longueur de la flèche dans les calculs du poids de l'arc.

- *Les mécanismes variables pour l'ajustement du poids seront scellés par les officiels pendant les qualifications. La rupture de ce sceau sans en aviser les officiels entraînera la disqualification. Si ce sceau est brisé accidentellement, les arcs pourront être re-qualifiés avant le tir.*
- *La pesée de l'arc en pleine allonge sera faite avec l'athlète ou l'organisateur du tournoi hôte.*
- *Les pèse-arcs ou toute autre méthode de pesée des arcs devront être testés dans les trente jours précédents la compétition par une agence qualifiée et porter le timbre certifiant leur précision.*
- *Quand un dispositif de pesée par poids à bascule est utilisé, les poids à bascule doivent être fait d'un métal approuvé comme du cuivre ou de l'acier (pas de plomb) et la valeur de chaque unité de poids doit être clairement marquée. Les poids doivent être testés par un vérificateur des poids ou une autorité équivalente et doivent porter le timbre de ce test ou certification.*

11.6.6.4 *Marquage des flèches*

- *Le nom ou les initiales des athlètes doit être marqué sur chaque flèche*
- *Un numéro de série non doublé doit être marqué sur chaque flèche.*
- *Un timbre ou code barre indiquant la classe dans laquelle l'athlète est inscrit doit être marqué sur chaque flèche par les officiels.*

11.6.7 L'EQUIPEMENT DES ATHLÈTES (Tir à longue portée)

Cet article décrit le type d'équipement que les athlètes sont autorisés à utiliser lorsqu'ils tirent dans des épreuves FITA.

Si un athlète doit tirer avec du matériel qui n'a pas été inspecté par les Juges, il doit montrer ce matériel avant de l'utiliser.

Tout athlète utilisant du matériel non conforme aux Règlements de la FITA peut voir ses résultats annulés.

11.6.7.1 *Division "arc classique de tir sur cible"*

- *Un arc de n'importe quel type peut être utilisé pour autant qu'il réponde aux principes acceptés et à la signification du mot arc comme utilisé dans le tir à l'arc sur cible.*

- *Les arcs doivent se conformer aux Règlements de la FITA 7.3.1*
- *La longueur maximale du fût de l'arc classique de tir sur cible ne devra pas dépasser 26 pouces.*
- *Les mécanismes variables d'ajustement du tiller seront scellés par la commission de l'épreuve pendant les qualifications. La rupture du sceau sans en notifier la commission d'épreuve entraînera la disqualification. Les arcs peuvent être re-qualifiés avant le tir si ce sceau s'est brisé accidentellement.*
- *Les arcs à oeillette ne sont pas autorisés.*
- *Les poignées avancées et les allonges ne sont pas autorisées.*
- *Les athlètes doivent utiliser leurs flèches de longueur standard pour le tir sur cible et un tab normal ou un gant de tir.*
- *Les pointes de flèches à têtes larges, affilées, ogivales, coniques et à autres diamètres larges ne sont pas autorisées*
- *Les poids des arcs pour les dames, hommes et juniors devront être de : 15,88 kg (35 livres); 22,7 kg (50 livres); illimitée.*
- *La longueur minimale d'un arc utilisé dans les classes FITA d'arc classique de tir à longue portée sera de 64 pouces pour les hommes et de 64 pouces pour les dames et les juniors. La méthode de mesure est décrite ci-dessous :*

Les arcs classiques seront mesurés sur la face de l'arc débandé. Un mètre à ruban métallique suivra la courbe de l'arc à partir de extrémités mesurées à travers des lignes imaginaires croisant les poupées à l'arrière. Le mètre à ruban métallique ne suivra pas la courbe du fût. Une tolérance d'un (1) pouce sera autorisée pour les arcs classiques de tir à longue portée.

11.6.7.2 Division "arc de tir à longue portée conventionnel"

- *Les arcs à oeillette sont autorisés.*
- *Les poignées avancées et une allonge sont autorisés.*
- *Les décocheurs à pièces mobiles ne sont pas autorisés*
- *L'équipement traditionnel du tir à longue portée suivant pourra être utilisé :*
 - *Six anneaux d'or;*
 - *Pince ou courroie simple double ou triple;*
 - *Crochet, support ou extension pour les flèches*
- *Tout type de flèche pourra être utilisé. Aucune flèche ne devra être plus courte que quatorze (14) pouces, longueur*

mesurée depuis le fond de l'encoche jusqu'au bout de la pointe.

- *Les poids des arcs pour les hommes devront être de : 18 kg (39.7 livres) 25 kg (55.1 livres) , 33 kg (72.8 livres), illimité..*
- *Les poids des arcs pour les dames et les juniors devront être de : 18 kg (39.7 livres) 25 kg (55.1. livres) , illimité.*

11.6.7.3

Division "arc long américain"

- *Il devra mesurer un minimum de 64 pouces de longueur pour les hommes et de 62 pouces pour les dames, mesure effectuée depuis la gorge de la corde le long de la courbure sur le dos de l'arc. Une tolérance de 1/8 de pouce sera autorisée.*
- *Quand il est débandé les branches de l'arc long doivent avoir du réflexe. Quand l'arc est bandé la corde ne peut toucher que les poupées de la corde et aucune autre partie de l'arc.*
- *Un fût de longueur maximale de 18 pouces est autorisé y compris les inserts fondus.*
- *La largeur maximale de la poignée mesurée au niveau du repose-flèche ou saillie sera de 2 pouces 3/4.*
- *Le repose-flèche creusé ou la saillie à flèche est le seul support autorisé. Il peut être recouvert de matériel naturel ou de tissu. Des repose-flèches élevés ou les rallonges ne sont pas autorisés. Une poignée de plus de 2 pouces 3/4 est considérée comme une rallonge.*
- *La position du repose-flèche sur la face de l'arc sera utilisée pour déterminer le poids de l'arc lorsqu'il est utilisé dans une compétition conventionnelle de tir à longue portée*
- *Le poids maximum de l'arc est déterminé en bandant l'arc à son allonge maximale avec la plus longue flèche du athlète mesurée de la base de l'encoche jusqu'à sa pointe. La mesure du poids maximum est prise lorsque la pointe de la flèche est tirée au-delà du repose-flèche sur la face de l'arc.*
- *Le lâcher ne se fera qu'avec les doigts. Un tab ou un gant peuvent être utilisés. Les décocheurs de tout type sont interdits.*
- *Seules les flèches en bois sont autorisées*
- *L'empennage ne sera constitué que de plumes.*
- *Les poids des arcs pour les dames, les hommes et les juniors devront être de : 15,88 kg (35 livres), 22,7 kg (50 livres), illimité*

11.6.7.4 *Division "arc long anglais"*

- *L'arc sera le traditionnel arc long en bois, avec une face lamellée et des gorges. Pour des flèches de 24 à 26 pouces, l'arc ne devra pas avoir moins de soixante pouces de longueur; pour des flèches de 27 pouces et plus, l'arc ne devra pas avoir moins de soixante-six pouces, ceci mesuré entre les gorges de la corde.*
- *En aucun point l'épaisseur de l'arc - mesurée entre le dos et la face de l'arc - n'aura moins de cinq huitième de la largeur de l'arc à la même section.*
- *Les arcs en bambou, construits en conformité avec ce qui précède, seront autorisés.*
- *Les cordes seront en n'importe quelle substance naturelle ou faite par l'homme et pourront, si désiré, contenir une sucette en tout point selon le besoin, pour faciliter une position d'armement conséquente. L'utilisation de tabs "à plate-forme" étendus dans ce but n'est pas autorisée.*
- *Des marques sur la branche de l'arc ou des bandes de caoutchouc de plus d'un huitième de hauteur et d'épaisseur sont permises mais des viseurs ne sont pas autorisés.*
- *L'arc n'aura aucun support pour la flèche.*
- *Seules les flèches en bois sont autorisées.*
- *L'empennage ne sera constitué que de plumes.*
- *Les poids des arcs pour les dames, les hommes et les juniors devront être de : 15,88 kg (35 livres), 22,7 kg (50 livres), illimité.*

11.6.7.5 *Division "arc à poulies de tir à longue portée"*

- *Les arcs sont construits de telle manière qu'un avantage mécanique est obtenu par l'utilisation d'accessoires pour les branches, leviers, poulies, et dispositifs excentriques ou similaires. Des modifications de fabrication sont autorisées.*
- *Des poignées avancés sont autorisés.*
- *Les arcs à oeillette sont autorisés.*
- *Les rallonges sont autorisées pour tous les concours d'arcs à poulies. Aucune rallonge permettant à la flèche d'être tirée plus en arrière que la hauteur de la poupée de l'arc ne sera autorisée. Le poids d'un arc à poulies sera déterminé à son point maximal ou position de tir normale à laquelle le taux maximum de l'arc est atteint.*
- *Les aides mécaniques pour bander l'arc sont illégales. Les décocheurs doivent être tenus à la main. Aucune attache ou ancrage au-dessus du poignet ne sera autorisée. Les décocheurs mécaniques sont autorisés.*

- *Les poids des arcs pour les dames et les juniors devront être de : 18 kg (39.7 livres), 25 kg (55.1 livres), illimité.*
 - *Les poids des arcs pour les hommes devront être de : 25 kg (55.1 livres), 33 kg (72.8 livres), illimité.*
- 11.6.7.6 *Division "arc à poulies de tir sur cible"*
- *Un arc à poulies qui doit être conforme aux Règlements FITA, livre 2, article 7.3.3.*
 - *Les rallonges ne sont pas autorisées à l'exception de celles de 6 cm (2-3/8 pouces) autorisées dans le règlement 7.3.3.3.1 comme point de pression.*
 - *Seules les flèches de tir standards sont autorisées sans restriction dans la sélection des plumes.*
 - *Les poignées avancées ne sont pas autorisées.*
 - *Les arcs à œilleton sont autorisés.*
 - *Les aides mécaniques pour bander l'arc sont illégales. Les décocheurs mécaniques sont autorisés. Les attaches ou ancrages au dessus du poignet mais en dessous du coude sont autorisés.*
 - *Les poids des arcs pour les hommes, dames et juniors devront être de : 45 livres (20,4 kg), 60 livres (27,2 kg).*
- 11.6.7.7 *Division "arc à pieds"*
- *En tendant et en relâchant l'arc aucune aide mécanique pour bander ou décocher n'est permise.*
 - *Les aides mécaniques pour bander l'arc sont illégales. Les décocheurs de tir à longue portée doivent être tenus en main. Aucune attache ou ancrage au-dessus du poignet ne sera permise.*
 - *On tirera avec les deux pieds mis sur l'arc ou dans les étriers de l'arc, l'arc étant tendu par les deux mains.*
 - *Les gorges pour flèches type arbalète ne sont pas permises.*
 - *La longueur des flèches sera déterminé en mesurant du fond de l'encoche jusqu'à l'extrémité de la pointe de la flèche. Aucune flèche ne devra être plus courte que quatorze (14) pouces.*
- 11.6.7.8 *Aides d'armement et décocheurs du tir à longue portée*
- *Les aides mécaniques pour bander l'arc sont interdites dans tous les concours.*
 - *Les décocheurs mécaniques ne sont autorisés que pour les concours avec arc à poulies.*
 - *Le terme "mécanique" sera utilisé pour nommer toute méthode englobant une pluralité de parties interactives, que ce soit des pièces individuelles ou des éléments joints par des ressorts, capables d'agir conjointement pour affecter*

le lâcher de la corde de l'arc par un mouvement de séparation d'au moins une partie par rapport aux autres.

- *Pour être légal, un décocheur de tir à longue portée doit être tenu dans la main. Aucune attache ou ancrage, de n'importe quelle sorte, au-dessus du poignet ne sera autorisée. Cela s'applique à toutes les divisions.*

11.6.8 LE TIR (Longue portée)

- 11.6.8.1 *Les athlètes seront séparés par au moins deux (2) mètres sur la ligne de tir.*
- 11.6.8.2 *Les athlètes n'avanceront pas leur pied directeur au delà de la ligne de tir.*
- 11.6.8.3 *Chaque athlète pourra avoir un assistant ou conseiller qui doit rester à au moins un mètre derrière la ligne de tir.*
- 11.6.8.4 *Quatre volées d'un maximum de six flèches par volée pourront être tirées chaque jour ou lors de chaque tournoi.*
- 11.6.8.5 *Les tournois pourront être organisés sur un ou plusieurs jours. Quand le lieu le permet, le tir se fera dans la direction optimale.*
- 11.6.8.6 *Excepté pour l'arc à pied, tous les arcs doivent être tenus dans la main sans support et dans une position debout.*
- 11.6.8.7 *Une flèche ne sera pas considérée comme ayant été tirée si l'athlète peut la toucher avec son arc sans bouger ses pieds.*
- 11.6.8.8 *Aucun athlète n'aura plus de six flèches avec lui quand il sera à sa position sur la ligne de tir.*

11.6.9 L'ETABLISSEMENT DES SCORES (Tir à longue portée)

- 11.6.9.1 *Une fois que toutes les divisions ont tiré la première volée, les athlètes et les officiels avanceront au signal du Directeur de Terrain.*
- 11.6.9.2 *Aucun athlète ne sera autorisé à porter des flèches quand il avance au-delà de la ligne de tir.*
- 11.6.9.3 *Quand la flèche elle-même ne peut être utilisée pour marquer, la position de la flèche dans le champ de tir sera marquée par des moyens convenables et la détermination de la distance se fera avant que la prochaine volée ne soit tirée.*
- 11.6.9.4 *Une flèche qui, en arrivant, se trouve dans une autre position que la position habituelle sera mesurée depuis le bout de la flèche s'il est visible, ou depuis le point par lequel elle est entrée dans un objet autre que le sol.*

- 11.6.9.5 *Si les distances ne devaient être mesurées qu'à la fin des épreuves lors de chaque jour de compétition, des marqueurs appropriés, clairement visibles, doivent être placés aux positions des flèches avec toutes les données correctes rapportées dessus. Seule la flèche la plus éloignée de chaque athlète dans chaque classe sera mesurée ou marquée.*
- 11.6.9.6 *Chaque flèche perdue devra être annoncée au Directeur de Tir et un rapport complet sera fait pour enregistrer l'identité de la flèche avant que la volée suivante ne soit tirée. Si la flèche est trouvée lors des volées consécutives et si aucun signe ne montre qu'elle a été bougée ou dérangée, la flèche pourra être jugée pour la classe dans laquelle elle avait été enregistrée. Aucune de ces flèches ne pourra être acceptée après que le Directeur de Tir ait déclaré la compétition close pour toutes les catégories.*
- 11.6.9.7 *Si un athlète tire plus de six flèches en une volée, le tir le plus long ou les tirs les plus longs en plus des six flèches autorisées seront disqualifiés.*
- 11.6.9.8 *Aucune division n'a la permission de tirer en compétition directe avec une autre division.*
- 11.6.9.9 *Les divisions tirées dans un tournoi seront laissées à la discrétion des organisateurs et devront être annoncées dans les formulaires d'inscription*

11.6.10 LES OFFICIELS DE TIR A LONGUE PORTEE

- 11.6.10.1 *Les officiels des tournois de tir à longue portée ne seront pas moins de trois (3).*
- 11.6.10.2 *'Les officiels' se composeront du Directeur de Tir et de ses assistants.*
- 11.6.10.3 *Le Directeur de Tir agira en tant qu'arbitre final pour toutes les affaires concernant le concours.*
- 11.6.10.4 *Les assistants du Directeur de Tir aideront le Directeur de Tir et agiront à sa place sur la ligne de base ou sur le terrain quand on le leur demandera. D'autres officiels serviront sous les ordres du Directeur de Tir.*
- 11.6.10.5 *Le gardien de l'équipement aura la charge et la responsabilité de tout l'équipement utilisé pendant le tournoi.*
- 11.6.10.6 *Les officiels seront nommés par le pays hôte.*

Pour autant que cela soit possible, les officiels devraient avoir de l'expérience dans le tir à longue portée.

11.7 L' EPREUVE ACADEMIQUE

Outre les règlements de tir tels qu'exposés aux Chapitres 4, 7 et 8, à l'exception des Articles 7.2.1, 7.2.2, 7.6.5, 7.6.6 et 8.2.1, 8.2.2, 8.6.3 et 8.6.4, voici les règlements qui sont applicables pour l'épreuve académique.

11.7.1 L'EPREUVE

- 11.7.1.1 *L'épreuve est réservée à des équipes de 3 athlètes.*
- 11.7.1.2 *L'épreuve comprend 4 volées de 6 flèches où chaque membre de l'équipe tire 2 flèches par volée.*
- 11.7.1.3 *L'épreuve peut être tirée en plein air à 70 m ou en salle à 18 m.*

11.7.2 CLASSES

- 11.7.2.1 *Les catégories reconnues sont les suivantes :*
- *Dames;*
 - *Messieurs.*

11.7.3 DIVISIONS

- 11.7.3.1 *Les Divisions suivantes sont reconnues :*
- *arc classique;*
 - *arc à poulies.*

11.7.4 CIBLES

- 11.7.4.1 *Les blasons de l'épreuve académique comprennent des figures comportant de deux zones de tir: une zone de touche et une zone de coup manqués.*
- 11.7.4.2 *La zone de touchée (spot) de la cible pour une distance de 70 m mesure 24,4 cm de diamètre.*
- 11.7.4.3 *La zone de touchée (spot) de la cible pour une distance de 18 m mesure 4 cm de diamètre dans la Division 'arc classique et 3 cm dans la Division 'arc à poulies'.*
- 11.7.4.4 *La zone de touche (spot) est de couleur JAUNE (Pantone 107U).*
- 11.7.4.5 *La zone de coups manqués est de couleur ROUGE (Pantone O32U).*

LIVRE 5

CONSTITUTION & REGLEMENTS DE LA FITA

11.7.5 ETABLISSEMENT DES SCORES

- 11.7.5.1 Une flèche qui touche la zone de touche rapportera un point.*
- 11.7.5.2 Le score maximum par équipe est de 24 points.*
- 11.7.5.3 En cas d'égalité après 24 flèches, chaque membre de l'équipe tirera une flèche jusqu'au moment de départager les égalités.*

11.7.6 CHAMPIONNATS DU MONDE UNIVERSITAIRES FISU

- 11.7.6.1 Le programme des Championnats du Monde universitaires FISU et des Universiades est :
 - En salle : Une épreuve 18m suivie d'une épreuve de tir en match en salle pour les individuels et une épreuve académique pour les équipes.
 - En plein air : Une épreuve FITA 70m suivie d'une épreuve olympique pour les individuels et une épreuve académique pour les équipes.

11.8 LA COURSE ARC

Les nouveaux règlements seront publiés aussitôt finalisés et approuvés par le Conseil.

11.9 EPREUVE FITA DE CLUB DE TIR EN CAMPAGNE – SYSTEME D'HANDICAP

‘L'épreuve FITA de club de tir en campagne – système d'handicap’ est une épreuve normale de tir en campagne comme décrit dans les articles 4.5.3.1, 4.5.3.2 et 4.5.3.3. Elle est tirée selon les règlements décrits dans le Chapitre 9.

A la place du système normal d'établissement des scores ou en plus de ce système un système d'handicap « touché / manqué » est utilisé.

Cette épreuve est prévue pour les événements ‘familiaux’, de club ou nationaux ainsi que pour l'entraînement en vue d'une compétition pour des archers de divisions ou de niveaux différents afin de concourir les uns contre les autres dans les mêmes conditions.

L'idée du système est de rendre le tir en campagne plus amusant et passionnant en permettant aux débutants ainsi qu'aux archers moyens de concourir contre les meilleurs archers. A niveau égal, un débutant peut gagner contre un athlète de haut niveau. D'un autre côté, ce système permet aux athlètes de haut niveau mais de divisions différentes un entraînement à la compétition supplémentaire.

Le système d'Handicap

Afin d'obtenir que tous les athlètes de toutes les catégories puissent concourir au même niveau, ils seront regroupés en classes d'handicap selon leurs scores moyens dans une Epreuve FITA de tir en campagne (voir tableau des handicaps).

Exemple :

Si vous marquez normalement environ 300 points sur un parcours de tir en campagne de 24 cibles cela vous placera dans la classe d'handicap 10 selon notre tableau et ce, peu importe votre division. Un athlète de haut niveau arc à poulies marque environ 356 points, il appartiendra donc à la classe d'handicap 0, un athlète de haut niveau « arc nu » avec un score moyen de 310 appartiendra à la classe 8, un débutant avec un score de 170 appartiendra à la classe d'handicap 31.

Le système touché ou manqué :

Chaque athlète tirera 3 flèches par cible.

Soit une flèche touche soit elle ne touche pas la « zone de touché ». Une flèche qui touche la « zone de touché » marquera 1 point, les autres flèches seront marquées comme manquées. Vous pouvez donc marquer jusqu'à 3 points par cible.

LIVRE 5

CONSTITUTION & REGLEMENTS DE LA FITA

La « zone de touché »

La taille de la « zone de touché » dépend de votre classe d'handicap ainsi que de la taille du blason et de la distance à laquelle vous tirez (voir tableau des handicaps). Les distances sont regroupées en trois catégories (courtes, moyennes et longues) pour chaque taille de blason. Chaque catégorie prend en compte la disposition normale d'un parcours de tir en campagne et les difficultés changeantes liées aux distances.

De cette manière, les athlètes de catégories et de niveaux différents auront des « zones de touché » différentes tout en tirant sur le même blason et ainsi ils auront une chance comparable de marquer 1 point.

Exemple :

Nous tirons sur un blason de 80cm, distance connue à 50 mètres.

Pour les arcs nus, cela représente une distance longue, pour les arcs classiques et arcs à poulies une distance courte (Article 4.5.3.8).

En appliquant la classe d'handicap 10, cela veut dire que la « zone de touché » correspond à la zone marquante 4. Pour notre athlète arc à poulies de classe 0 la « zone de touché » correspond à la zone 5. Pour notre athlète arc nu, classe 8, la « zone de touché » correspond à la zone de l'anneau 4. Pour notre débutant, classe 31, il doit marquer un 3 pour les catégories arcs classiques ou arcs à poulies et un 2 en tant qu'athlète arc nu afin de toucher la « zone de touché » et de marquer 1 point.

Recommandations:

Ce système vous permet de marquer normalement vos scores sur votre feuille de marque lors d'une compétition tout en utilisant une colonne supplémentaire sur cette même feuille ou sur une feuille supplémentaire pour l'établissement des scores d'handicap. Cela vous familiarisera avec le nouveau système, et pourra vous aider à contrôler si vous avez ou non choisi la bonne classe d'handicap.

Sur les parcours aux distances inconnues, vous pouvez ajouter plus tard le score d'handicap en découvrant si les distances étaient courtes, longues ou moyennes. Puisque vous avez marqué vos scores normalement vous pouvez en déduire si vous avez obtenu un touché ou un manqué.

Ce système peut être utilisé pour les épreuves de tir en campagne peu importe le nombre de cibles.

Epreuve FITA de club de tir en campagne – tableau des handicaps 1

Distances			courte	moyenne	longue	courte	moyenne	longue	courte	moyenne	longue	courte	moyenne	longue
ø des blasons			20cm	20cm	20cm	40cm	40cm	40cm	60cm	60cm	60cm	80cm	80cm	80cm
Classe d'handicap	score 12 cibles	score 24 cibles	zone de touché			zone de touché			zone de touché			zone de touché		
	0	180 179 178	360 358 356	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
1	177 176 175	354 352 350	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2	174 173 172	348 346 344	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4
3	171 170 169	342 340 338	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4
4	168 167 166	336 334 332	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4
5	165 164 163	330 328 326	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4
6	162 161 160	324 322 320	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4
7	159 158 157	318 316 314	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4
8	156 155 154	312 310 308	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4
9	153 152 151	306 304 302	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4
10	150 149 148	300 298 296	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4
11	147 146 145	294 292 290	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4
12	144 143 142	288 286 284	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
13	141 140 139	282 280 278	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
14	138 137 136	276 274 272	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3
15	135 134 133	270 268 266	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3
ø des blasons			20cm	20cm	20cm	40cm	40cm	40cm	60cm	60cm	60cm	80cm	80cm	80cm
distances			courte	moyenne	longue	courte	moyenne	longue	courte	moyenne	longue	courte	moyenne	longue

LIVRE 5

CONSTITUTION & REGLEMENTS DE LA FITA

Epreuve FITA de club de tir en campagne – tableau des handicaps 2

Distances			courte	moyenne	longue	courte	moyenne	longue	courte	moyenne	longue	courte	moyenne	longue
ø des blasons			20cm	20cm	20cm	40cm	40cm	40cm	60cm	60cm	60cm	80cm	80cm	80cm
Classe d'handicap	score 12 cibles	score 24 cibles	zone de touché			zone de touché			zone de touché			zone de touché		
	16	132 131 130	264 262 260	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4
17	129 128 127	258 256 254	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3
18	126 125 124	252 250 248	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3
19	132 122 121	246 244 242	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3
20	120 119 118	240 238 236	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3
21	117 116 115	234 232 230	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3
22	114 113 112	228 226 224	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3
23	111 110 109	222 220 218	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3
24	108 107 106	216 214 212	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
25	105 104 103	210 208 206	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
26	102 101 100	204 202 200	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2
27	99 98 97	198 196 194	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2
28	96 95 94	192 190 188	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2
29	93 92 91	186 184 182	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2
30	90 89 88	180 178 176	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2
31	87 86 85	174 172 170	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2
ø des blasons			20cm	20cm	20cm	40cm	40cm	40cm	60cm	60cm	60cm	80cm	80cm	80cm
distances			courte	moyenne	longue	courte	moyenne	longue	courte	moyenne	longue	courte	moyenne	longue

11.10 3DI – REGLEMENTS

Ces règlements 3DI représentent un projet commun entre le 3DI et la FITA.

Ces règlements sont basés sur les règlements 3DI avec pour objectif de rendre le 3D plus populaire au sein de la FITA et d'établir une coopération plus étroite avec le 3DI.

En 2005 la compétition individuelle a été ajoutée.

11.10.1 REGLEMENTS GENERAUX**11.10.1.1 Feuilles de marque et Etablissement des scores**

11.10.1.1.1 Toutes les feuilles de marque doivent être mélangées. Il ne pourra y avoir plus de deux membres d'une même équipe tirant ensemble. Pour les conditions particulières, elles seront discutées avec le Directeur de Tir (DOS) ou un officiel du parcours.

11.10.1.1.2 Le double marquage est exigé. Les feuilles de marque seront collectées à la fin de chaque parcours. Toutes les feuilles de marque doivent être lisibles, complétées et signées pour être acceptées. Une fois les feuilles de marque rendues à un officiel du parcours, elles ne pourront plus, par la suite, être modifiées.

Les erreurs qui ne sont pas en faveur d'un archer seront notées avec le score le plus bas. Un total incorrect qui profite au score d'un archer aura pour conséquence l'élimination de la feuille de marque de cet archer.

Toute personne qui modifie ou falsifie sans autorisation ou en toute connaissance de cause un score sera disqualifiée et sera déclarée inéligible pendant un an pour concourir dans les épreuves sanctionnées 3DI.

11.10.1.1.3 Les archers sont responsables de leurs propres feuilles de marque. Aucun duplicata d'une feuille de marque ne sera édité en cas de feuille de marque perdue, endommagée ou volée.

11.10.1.1.4 Toutes les feuilles de marque seront gardées par l'organisation hôte pendant un (1) an.

11.10.1.1.5 Pour marquer, les flèches doivent être enfoncées dans la cible. Si un passage au travers ou un rebond sont constatés, ils seront marqués si la majorité du groupe est d'accord, ou alors tirés de nouveau si le groupe n'arrive pas à se mettre d'accord avant que les tireurs n'avancent vers la cible. Un passage au travers se définit comme une flèche passant entièrement au travers la cible avec le matériau de la cible à 360° autour de la flèche laissant un trou d'entrée et un trou de sortie.

11.10.1.1.6 Une flèche ayant embouti une autre flèche dans l'encoche et restant fixée dans celle-ci prend la valeur de la flèche emboutie.

11.10.1.1.7 Une flèche tirée accidentellement ou délibérément sera marquée comme 0 (manqué) si elle n'est pas dans la zone marquante. Toute flèche qui est tombée

LIVRE 5

CONSTITUTION & REGLEMENTS DE LA FITA

mais qui peut être récupérée en touchant le pas de tir peut être de nouveau armée et tirée.

11.10.1.1.8 Pour toutes les épreuves sanctionnées 3DI, l'établissement des scores se fera de la manière suivante :

X – petit cercle au centre de l'anneau du dix. A peu près 25% de l'anneau du dix sera utilisé. Une flèche doit au moins toucher le cercle. Ce score sera inscrit comme X-10 sur la feuille de marque.

10 – cercle à l'intérieur de la zone vitale. Une flèche doit au moins toucher le cercle.

8 – zone vitale autre que le cercle de 10 points. Une flèche doit au moins toucher la ligne de la zone vitale.

5 – le reste de la couleur marquante du corps de l'animal.

0 – un touché dans la corne ou dans le sabot ne touchant pas la couleur du corps, tout autre manqué ou déviation.

11.10.1.1.9 Toutes les zones marquantes peuvent être utilisées à moins d'une indication contraire sur le pas de tir.

11.10.1.1.10 Les deux marqueurs marqueront les cibles avant que les flèches ne soient retirées. Les flèches retirées plus tôt seront marquées 0. La répétition de cette infraction aura pour conséquence la disqualification du tireur.

11.10.1.2 Réalisation du Parcours

11.10.1.2.1 Une fois qu'un tireur commence à tirer sur un parcours, il/elle doit finir avec son groupe, ou suivre les indications d'un officiel du parcours, à l'exception de ce qui est décrit dans l'article 11.10.1.7. Tout tireur ou groupe qui quitte un parcours sans l'autorisation d'un officiel du parcours n'aura pas la permission de continuer.

11.10.1.3 Pas de Tir :

11.10.1.3.1 Bleu: Hommes et Dames Classique Traditionnel, Hommes et Dames Longbow, distance maximale de 30 mètres (33 yards).

Rouge : (MC) Hommes Arc à poulies, (FC) Dames Arc à poulies. Distance maximale de 45 mètres (50 yards).

11.10.1.3.2 Les pas de tir les plus éloignés de la cible doivent être tirés en premier, à moins d'une indication contraire d'un officiel du parcours.

11.10.1.3.3 En tirant, l'archer doit toucher le pas de tir avec une partie de son corps.

11.10.1.4 Temps de Tir attribué

11.10.1.4.1 Deux minutes pour le premier tireur du groupe. Cette limite de temps commencera quand le groupe précédent aura libéré la cible.

Chaque tireur du groupe aura ensuite deux minutes pour tirer sa flèche. Cette limite de temps de deux minutes commence quand le tireur précédent a tiré sa

flèche. Un tireur surpris en infraction à ce règlement aura cinq points déduits de son score.

11.10.1.4.2 Chaque groupe est responsable des tireurs qui le composent. Si un autre groupe vous signale un dépassement de temps, il est de votre responsabilité d'accélérer et de respecter la limite de temps. Si un autre tireur émet une protestation contre vous ou votre groupe, l'ensemble du groupe peut avoir cinq points déduits du score de chaque tireur.

11.10.1.4.3 Lors des compétitions individuelles, il n'y aura qu'une (seule) flèche de tirée par archer et par cible.

11.10.1.4.4 Lors des compétitions par équipes, un total de trois (3) flèches sera tiré par cible, une (1) flèche pour chaque division.

11.10.1.5 Protestations des Tireurs

11.10.1.5.1 Un comité désigné par le Directeur de Tir (D.O.S) s'occupera de toutes les protestations.

Le comité peut être composé de Juges, officiels du parcours et/ou d'athlètes.

11.10.1.6 Discussion concernant la distance

11.10.1.6.1 Il ne peut y avoir *aucune* discussion concernant les distances avant qu'une cible ne soit marquée. Les discussions sont restreintes aux tireurs qui ont déjà tiré la cible en question.

Les discussions concernant les distances avec les tireurs qui n'ont pas encore tiré la cible en question sont considérées comme relevant d'une conduite déloyale (voir article 11.10.1.11).

11.10.1.7 Défaillance de l'équipement

11.10.1.7.1 Les défaillances de l'équipement doivent être visibles et constatées par la majorité du groupe. Après accord, le tireur doit faire parapher sa feuille de marque par l'ensemble du groupe signalant une défaillance de l'équipement. Les feuilles de marque du tireur avec une défaillance d'équipement seront totalisées et paraphées par les marqueurs avant que le tireur ne quitte le parcours. A ce moment, le tireur (avec la défaillance) ne peut qu'avancer dans le parcours pour rejoindre la tente du parcours, et informer un officiel du parcours.

11.10.1.7.2 S'il reste trois tireurs ou plus dans le groupe, ils peuvent continuer à tirer. S'il reste deux tireurs ou moins, ils doivent soit se joindre au groupe suivant (à moins qu'en rejoignant ce groupe, ils ne forment un groupe de 6 ou plus) soit se mettre sur le côté et attendre un officiel du parcours pour continuer.

11.10.1.7.3 L'officiel gardera les feuilles de marque du tireur jusqu'à ce que la réparation soit effectuée et qu'il/elle ne soit raccompagné(e) sur le parcours. L'officiel du parcours déterminera le laps de temps nécessaire pour effectuer la réparation. Le temps accordé ne pourra être dépassé. Un officiel du parcours devra accompagner toutes les personnes rentrant sur le parcours à une cible désignée.

LIVRE 5

CONSTITUTION & REGLEMENTS DE LA FITA

L'équipement ne peut être échangé pendant le parcours à l'exception des cas rapportés dans l'article 11.10.1.7.

- 11.10.1.7.4 L'équipement peut être re-vérifié quand les individuels reviennent sur le parcours. Tout tireur quittant le parcours sans suivre les indications du règlement 11.10.1.7 sera disqualifié.

11.10.1.8 Année du Tournoi

- 11.10.1.8.1 Le calendrier de tir 3DI est défini d'un Championnat du Monde à un autre Championnat du Monde.

11.10.1.9 Alcool ou Substances enivrantes

- 11.10.1.9.1 Aucune boisson alcoolisée ne peut être transportée ou consommée sur un parcours ou terrain d'entraînement pendant les heures de tir. (Note: si de l'opinion d'un officiel du parcours il est constaté qu'un tireur est sous influence de l'alcool ou d'une autre substance enivrante, cet officiel du parcours peut retirer à ce tireur le droit de participer à la compétition 3DI). En plus de cela, les Règlements FITA Antidopage doivent être appliqués (voir Appendice 5 Livre 1).

11.10.1.10 Egalité

11.10.1.10.1 Compétitions individuelles

Afin de départager les égalités lors des compétitions individuelles, une (1) flèche de barrage sera tirée sur une cible choisie par le Comité d'Organisation. Si l'égalité persiste, une flèche supplémentaire sera tirée, si l'égalité persiste, la flèche la plus proche du X central du petit cercle déterminera le vainqueur.

S'il n'y a qu'un seul tireur présent au tir de barrage, il/elle sera déclaré(e) vainqueur.

11.10.1.10.2 Compétitions par équipes

Afin de départager les égalités lors des compétitions par équipes, un tir de barrage sera effectué sur une cible choisie par le Comité d'Organisation, il consistera en trois (3) flèches, une (1) flèche par chaque meilleur archer de chaque division. Si l'égalité persiste, trois flèches supplémentaires seront tirées, si l'égalité persiste, la flèche la plus proche du X central du petit cercle déterminera le vainqueur.

S'il n'y a qu'une seule équipe présente au tir de barrage, elle sera déclarée vainqueur.

11.10.1.11 Conduite Déloyale

- 11.10.1.11.1 Aucune conduite déloyale ne sera pas tolérée. Une telle conduite de la part qu'un athlète ou de quiconque jugé aider un athlète aura pour conséquence une disqualification et pourra même conduire jusqu'à une suspension des épreuves

sanctionnées pour une période jugée appropriée par le corps décisionnel de l'épreuve en question.

11.10.2 EQUIPEMENT DES ATHLETES

Cet article décrit le type d'équipement que les athlètes sont autorisés à utiliser lorsqu'ils tirent dans des compétitions 3DI. Il est de la responsabilité de l'athlète d'utiliser du matériel conforme aux règlements. En cas de doute l'athlète doit montrer son matériel à un (aux) Juge(s) avant de l'utiliser.

Tout athlète utilisant du matériel non conforme aux Règlements 3DI peut voir ses résultats annulés.

Nous indiquerons tout d'abord les règles générales qui s'appliquent à toutes les divisions. Ensuite viendront les règles spéciales qui ne s'appliquent qu'à certaines divisions.

11.10.2.1 Les arcs :

11.10.2.1.1 Arc à poulies:

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

Sa puissance ne peut dépasser 70 livres pour les hommes, 60 livres pour les dames.

Les écarteurs sont autorisés.

Verrous de branches :

Une fois qu'un tireur commence un parcours, ses verrous de branches ne peuvent être ajustés jusqu'à la fin du parcours. L'équipement peut être vérifié par les officiels du parcours à la fin de ce parcours.

11.10.2.1.2 Arc Classique Traditionnel (arc nu)

Un arc de n'importe quel type pourvu qu'il réponde aux principes et aux définitions de l'arc utilisé dans le tir à l'arc sur cible. C'est-à-dire: un instrument comprenant une poignée (grip), un corps d'arc (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 embouts. 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, relâchent la corde.

Les corps d'arc multicolores et les marques de fabrique localisées sur la face interne de la branche supérieure sont autorisés.

L'arc comme décrit ci-dessus doit être nu, à l'exception du repose-flèche mentionné plus bas et libre de saillies, marques, défauts ou pièces qui pourraient ai-

LIVRE 5

CONSTITUTION & REGLEMENTS DE LA FITA

der à la visée. L'arc débandé doit pouvoir passer, avec ses accessoires montés, dans un trou ou un anneau de 12.2 cm de diamètre intérieur +/- 0.5 mm.

La puissance maximum d'un arc Classique Traditionnel et d'un arc nu sera de 60 # pour une allonge de 28". Mesuré à partir de l'avant de la fenêtre.

11.10.2.1.3 Arc Long

L'arc devra correspondre à la forme traditionnelle d'un Arc Long. Il peut être fait de n'importe quel type de matériel ou d'une combinaison de matériaux. La forme de la poignée ou des branches est sans restriction.

Quand bandée la corde ne peut toucher aucune autre partie de l'arc à l'exception des encoches.

Un arc au niveau du plateau ne peut pas être coupé plus près que 1/8" de la ligne centrale de l'arc. Si un arc est coupé dans la limite de 1/8" de la ligne centrale, il peut être re-qualifié si on y ajoute un coussinet en cuir d'une épaisseur suffisante pour que l'arc devienne conforme aux règlements.

11.10.2.2 Corde :

11.10.2.2.1 Toutes divisions:

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

11.10.2.2.2 Divisions Arc classique Traditionnel et Arc long :

La fin du tranchevil ne peut se trouver à la hauteur des yeux de l'athlète quand l'arc est en pleine tension. Une corde ne peut en aucune manière porter de repères (par ex. un œillette) quels qu'ils soient pour servir d'aide à la visée.

On peut fixer sur la corde un repère pour la bouche ou le nez pour l'Arc Classique Traditionnel.

Un (seul) arrêt peut être utilisé dans les classes Arc long, sans autre appareils ou marques sur la corde.

11.10.2.2.3 Division Arc à poulies:

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

Il n'y a pas de limitations concernant le point d'encoche dans cette division.

11.10.2.3 Repose flèche:

11.10.2.3.1 Classique Traditionnel

Un repose flèche qui peut être réglable. On peut placer n'importe quel bouton de pression mobile ou écarteur pourvu qu'il ne soit pas électrique ou électronique et qu'il n'offre pas d'aide supplémentaire dans la visée.

Il n'y pourra pas y avoir d'allonge.

11.10.2.3.2 Arc long

La flèche devra être tirée de la main ou du plateau sans repose flèche surélevé. Le plateau peut être recouvert d'un matériel doux d'une épaisseur ne dépassant pas 1/8".

Aucun autre type de repose flèche n'est autorisé.

11.10.2.3.3 Division Arc à poulies:

Le point de pression ne peut être plus en retrait que la gorge de la poignée.

11.10.2.4 Contrôleur d'allonge:

11.10.2.4.1 Arc Classique Traditionnel et Arc long

L'utilisation d'un contrôleur d'allonge n'est pas autorisée.

11.10.2.4.2 Arc à poulies:

L'utilisation d'un contrôleur d'allonge sonore et/ou visuel, mais pas électrique ou électronique est autorisée.

11.10.2.5 Viseur:

11.10.2.5.1 Arc Classique Traditionnel et Arc long

Aucun viseur, aucune marque ou aide à la visée ne sont autorisés.

11.10.2.5.2 Division Arc à poulies:

Tout type de viseur peut être utilisé.

Des points de visée multiples et/ou circulaires peuvent être utilisés tant qu'ils sont de la même taille, et ne comprennent pas de moyens supplémentaires pour évaluer une distance.

11.10.2.6 Stabilisateurs et compensateurs (TFC):

11.10.2.6.1 Classique Traditionnel et Arc long

L'arc comme décrit ci-dessus doit être nu, à l'exception du repose-flèche mentionné plus bas et libre de saillies, marques, défauts ou pièces qui pourraient aider à la visée. L'arc complet, non bandé, avec tous ses accessoires doit pouvoir passer dans un trou ou un anneau de 12,2 cm de diamètre intérieur (+/-0,5 mm de tolérance).

Aucun stabilisateur, aucune V-bar, ou tout autre système de contre poids n'est autorisé.

11.10.2.6.2 Division Arc à poulies:

Des stabilisateurs et des compensateurs sont autorisés sur l'arc pourvus qu'ils :

- ne dépassent pas de 36 pouces pour un stabilisateur ou de 12 pouces pour une V-Bar ou un second stabilisateur, à partir du point d'attachement à l'arc le plus proche;
- ne servent pas de guide à la corde;

- ne touchent rien d'autre que l'arc;
- ne représentent ni un danger ni un obstacle pour les autres athlètes sur le pas de tir.

11.10.2.7 Flèches :

11.10.2.7.1 Divisions Arc Classique Traditionnel et Arc à poulies:

Des flèches de n'importe quel type à condition qu'elles répondent aux principes et à la définition du mot flèche utilisé dans le tir sur cibles. Ces flèches ne peuvent abîmer exagérément les cibles 3D.

Le diamètre maximal des flèches ne peut pas être plus grand que 9,3 mm, les pointes de ces flèches peuvent avoir un diamètre maximum de 9.4mm. Une flèche se compose d'un tube, d'une pointe, d'une encoche et d'un empennage et, éventuellement, d'une décoration de couleur différente. Les flèches doivent être marquées, sur le tube, du nom de l'athlète ou de ses initiales. Toutes celles utilisées lors d'un tournoi doivent être identiques. Elles doivent porter des plumes de même couleur, les mêmes encoches et les mêmes décorations.

Poids ou exigences minimums pour les flèches :

5 grains par livre ou 280 FPS (au choix du tireur)

Les flèches des tireurs doivent peser au moins 5 grains par livre de puissance de tir. La puissance de tir se définit comme la puissance maximale (puissance d'allonge maximale ou puissance de poussée maximale, celle qui est la plus élevée) atteinte au cours du cycle d'allonge maximum. Les tireurs bénéficieront d'une marge de 5 grains pour les écarts de balance. Les tireurs à la limite maximale autorisée d'une puissance dans une classe donnée bénéficieront d'une marge de deux livres pour les écarts de pesons, mais le poids d'une flèche doit correspondre au poids de l'arc. Les équipements seront vérifiés au hasard. La limitation de 5 grains par livre ne s'appliquera pas si la combinaison de l'arc et de la flèche d'un archer génère moins de 280 FPS en vitesse de flèche. Si la vitesse de flèche est supérieure à 280 FPS, l'équipement des tireurs sera donc sujet à la limitation de 5 grains par livre. Les tireurs bénéficieront d'une marge d'erreur de 3% à cause du différentiel de chronographe. Quand on demande à un tireur de vérifier son équipement, on lui demande de choisir la manière dont il voudrait que son équipement soit vérifié. D'une manière ou d'une autre, pas des deux.

Veillez noter:

Il est de la responsabilité d'un tireur de garder son matériel conforme aux règlements.

Veillez noter aussi de :

Vérifier les recommandations du fabricant concernant le poids des flèches par livre du poids de l'arc. Il est recommandé de ne pas tirer de flèches pesant moins que la recommandation minimale pour votre arc.

11.10.2.7.2 Division Arc long :
Seules les flèches en bois sont autorisées.
L'empennage doit être fait uniquement de plumes naturelles.
Les flèches devront être identiques en longueur, poids et couleurs, à l'exception des marques d'usure naturelle.

11.10.2.8 Protection pour les doigts et les mains :

11.10.2.8.1 Toutes divisions:

Le matériel suivant est autorisé :

- Une protection pour les doigts que ce soit un protège-doigts, un doigtier, un gant ou une palette, elle ne doit servir qu'à tendre, tenir et à lâcher la corde.
- Un séparateur de doigts peut être utilisé pour ne pas pincer la corde.
- 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, attaché sur le protège-doigt, servant à aider le positionnement au point d'ancrage est légal dans les divisions Arc à poulies ou Classique Traditionnel.

11.10.2.8.2 Division Arc à poulies:

Le matériel suivant est autorisé :

On peut utiliser un décocheur mécanique, pourvu qu'il ne soit ni électronique ni électrique.

11.10.2.8.3 Classique Traditionnel et Arc long

Les restrictions suivantes s'appliquent :

La protection pour les doigts ne peut incorporer un système pour aider à tendre, tenir et à lâcher la corde.

Une plaquette d'ancrage ou tout autre dispositif similaire n'est pas autorisé dans la division Arc long.

11.10.2.8.4 Division Arc long

Un point d'ancrage est autorisé. Dans la division Arc long, un archer devra tirer avec un doigt touchant l'encoche. Cela signifie soit avec un ancrage séparé (style méditerranéen) soit avec trois doigts sous l'encoche.

11.10.2.8.5 Division Arc Classique Traditionnel.

Le déplacement des doigts de corde et le déplacements de repères faciaux sont autorisés.

11.10.2.9 Aides optiques :

11.10.2.9.1 Toutes divisions:

- Aucun appareil photo ou système pour évaluer les distances ne sera autorisé sur les parcours de tir et ce peu importe leur utilisation. Des ju-

melles (tenues à la main) d'un grossissement maximum de 8,5X (comme précisé par le fabricant) seront autorisées.

- Il est à noter qu'il existe de légères variations dans les tolérances de fabrication et que la variation maximale autorisée sera de 8.5 X. ou moins.
- Aucun télémètre ou autre moyen d'estimer les distances n'est, à aucun moment, autorisé sur le parcours et ce y compris aucune partie de l'équipement ou du corps de l'archer.
- En considération de la limite de temps, aucun archer ne peut observer avec des jumelles la cible depuis le pas de tir après avoir tiré. Les tireurs peuvent cependant le faire avant de tirer mais doivent se souvenir que le temps de tir est restreint. Un tireur surpris en train d'enfreindre ce règlement aura cinq points déduits de son score.

11.10.3 PLANNING DES CHAMPIONNATS DU MONDE

11.10.3.1 Inscriptions des Equipes

11.10.3.1.1 Les Associations Membres désirant inscrire des athlètes pour les Championnats du Monde 3DI, doivent envoyer aux organisateurs les formulaires d'inscription complétés de la manière suivante :

- Au moins, soixante (60) avant le premier jour de tir pour les formulaires préliminaires.
- Au moins, vingt (20) jours avant le premier jour de tir pour les formulaires définitifs.

11.10.3.1.2 Pour les Championnats du Monde 3D, une Association ne peut inscrire que trois (3) archers par catégorie (classe et division). Ce qui signifie :

- 3 archers dames pour les arcs arc à poulies
- 3 archers dames pour les arcs longs
- 3 archers dames pour les arcs classiques traditionnels
- 3 archers hommes pour les arcs à poulies
- 3 archers hommes pour les arcs longs
- 3 archers hommes pour les arcs classiques traditionnels

11.10.3.2 Epreuves de Qualification

11.10.3.2.1 L'Organisateur doit prévoir 3 parcours de 20 cibles, un parcours pour chaque division.

11.10.3.2.2 Les groupes sont formés séparément pour chaque catégorie par tirage au sort. Deux athlètes d'une même Association Membre ne peuvent faire partie d'un même groupe.

11.10.3.2.3 Les archers tirent un parcours de 20 cibles le premier jour, et 20 cibles le lendemain.

11.10.3.2.4 Les départs sont donnés, autant que possible, de manière simultanée.

- 11.10.3.2.5 Compétitions individuelles : les scores des deux jours sont additionnés.
- 11.10.3.2.6 Afin de départager les égalités lors des compétitions individuelles, une (1) flèche de barrage sera tirée sur une cible choisie par le Comité d'Organisation. Si l'égalité persiste, une flèche supplémentaire sera tirée, si l'égalité persiste, la flèche la plus proche du X central du petit cercle déterminera le vainqueur.
- 11.10.3.2.7 Compétitions par équipes (une équipe Dames / Hommes par Association Membre).
Le score de chaque équipe nationale est le score obtenu par le meilleur archer de chaque catégorie de tir. Le meilleur score pour les arcs à poulies + le meilleur score pour les arcs longs + le meilleur score pour les arcs classiques traditionnels.
- 11.10.3.2.8 Afin de départager les égalités lors des compétitions par équipes, un tir de barrage sera effectué sur un cible choisie par le Comité d'Organisation, il consistera en trois (3) flèches, une (1) flèche par chaque meilleur archer de chaque division. Si l'égalité persiste, trois flèches supplémentaires seront tirées, si l'égalité persiste, la flèche la plus proche du X central du petit cercle déterminera le vainqueur.
- 11.10.3.2.9 Les épreuves de qualification permettent la sélection de :
- 12 archers pour les demi-finales individuelles
- 12 équipes nationales pour les demi-finales par équipes
- 11.10.3.2.10 Les sélections pour les équipes dames sont indépendantes des sélections pour les équipes hommes.
- 11.10.3.3 Demi-finales individuelles**
- 11.10.3.3.1 Elles se déroulent sur un parcours de 6 cibles, toutes pouvant être vues par les spectateurs.
- 11.10.3.3.2 Les archers sont placés en groupes de trois (3). Quand cela est possible, les archers d'un même groupe ne devront pas faire partie de la même association membre.
- 11.10.3.3.3 En cas d'égalité lors des demi-finales individuelles, une (1) flèche de barrage sera tirée sur une cible choisie par le Comité d'Organisation. Si l'égalité persiste, une flèche supplémentaire sera tirée, si l'égalité persiste, la flèche la plus proche du X central du petit cercle déterminera le vainqueur.
- 11.10.3.3.4 Les 8 premiers individuels des demi-finales sont qualifiés pour les finales.
(il n'y a pas d'addition des résultats de la qualification pour les demi-finales)
- 11.10.3.4 Demi-finales par équipes**
- 11.10.3.4.1 Elles se déroulent sur un parcours de 6 cibles, toutes pouvant être vues par les spectateurs.
- 11.10.3.4.2 Le capitaine d'équipe choisit 3 archers pour composer l'équipe nationale, un par division. Il n'est pas obligé de choisir le meilleur archer de chaque division

à l'issue des épreuves de qualification. Ces trois archers tirent ensemble comme une équipe.

11.10.3.4.3 Chaque groupe de tir de 6 est constitué de 2 équipes nationales de 3 archers chacune.

11.10.3.4.4 En cas d'égalité lors des demi-finales par équipes, un tir de barrage sera effectué sur un cible choisie par le Comité d'Organisation, il consistera en trois (3) flèches, une (1) flèche par chaque meilleur archer de chaque division. Si l'égalité persiste, trois flèches supplémentaires seront tirées, si l'égalité persiste, la flèche la plus proche du X central du petit cercle déterminera le vainqueur.

11.10.3.4.5 Les 8 premières équipes des demi-finales sont qualifiées pour les finales.
(il n'y a pas d'addition des résultats de la qualification pour les demi-finales)

11.10.3.5 Les Finales individuelles

11.10.3.5.1 Elles se déroulent sur un parcours de 6 cibles, toutes pouvant être vues par les spectateurs.

11.10.3.5.2 Les archers sont placés en groupes de deux (2) pour les finales individuelles. Quand cela est possible, les archers d'un même groupe n'appartiendront pas à une association membre.

11.10.3.5.3 L'individuel avec le score le plus élevé sera déclaré vainqueur.
(il n'y a pas d'addition des résultats de la qualification et des demi-finales pour les finales)

11.10.3.5.4 En cas d'égalité lors des finales individuelles, une (1) flèche de barrage sera tirée sur une cible choisie par le Comité d'Organisation. Si l'égalité persiste, une flèche supplémentaire sera tirée, si l'égalité persiste, la flèche la plus proche du X central du petit cercle déterminera le vainqueur.

11.10.3.6 Les Finales par équipes

11.10.3.6.1 Elles se déroulent sur un parcours de 6 cibles, toutes pouvant être vues par les spectateurs.

11.10.3.6.2 Les équipes sont placées en groupes de deux (2) pour les finales individuelles.

11.10.3.6.3 L'équipe avec le score le plus élevé sera déclaré vainqueur.
(il n'y a pas d'addition des résultats de la qualification et des demi-finales pour les finales)

11.10.3.6.4 En cas d'égalité lors des finales par équipes, un tir de barrage sera effectué sur un cible choisie par le Comité d'Organisation, il consistera en trois (3) flèches, une (1) flèche par chaque meilleur archer de chaque division. Si l'égalité persiste, trois flèches supplémentaires seront tirées, si l'égalité persiste, la flèche la plus proche du X central du petit cercle déterminera le vainqueur.

11.10.3.7 Titres des récompenses

- Championne du Monde 3D arc long.
- Championne du Monde 3D arc classique traditionnel.
- Championne du Monde 3D arc à poulies.
- Champion du Monde 3D arc long.
- Champion du Monde 3D arc classique traditionnel.
- Champion du Monde 3D arc à poulies.
- Championne du Monde 3D par équipes.
- Champion du Monde 3D par équipes.

LIVRE 5

CONSTITUTION & REGLEMENTS DE LA FITA

11.11 TIR EN CAMPAGNE - EPREUVES DE LOISIR

En plus des règlements de tir établis dans les chapitres 4 et 9, les règlements suivants s'appliquent aux épreuves de loisir de Tir en Campagne.

11.11.1 DIVISIONS

11.11.1.1 Pour les épreuves de loisir de tir en campagne, les divisions suivantes supplémentaires concourent:

Division arc long (description chapitre 9.3.1-9.3.11);

Division arc de chasse (description chapitre 9.3.1-9.3.11).

11.11.2 EPREUVES DE LOISIR DE TIR EN CAMPAGNE

11.11.2.1 Distances pour le parcours des inconnues (épreuve longue)

Nombre de cibles 12 cibles dans un groupe max – min #	Diamètre des blasons de tir en campagne en cm	Distances en mètres		
		<u>Pas jaune</u> Arc long Cadet Arc Nu	<u>Pas bleu *</u> Arc nu, cadet arc classique et arc à poulies	<u>Pas rouge</u> Arc classique et arc à poulies
<u>2-4</u>	<u>Ø 20</u>	<u>5 – 10</u>	<u>5 – 10</u>	<u>10 - 15</u>
<u>2-4</u>	<u>Ø 40</u>	<u>10 - 15</u>	<u>10 - 20</u>	<u>15 - 25</u>
<u>2-4</u>	<u>Ø 60</u>	<u>15 - 25</u>	<u>15 - 30</u>	<u>20 - 35</u>
<u>2-4</u>	<u>Ø 80</u>	<u>20 – 35</u>	<u>30 – 45</u>	<u>35 - 55</u>

Les distances des blasons de même diamètre varient entre la plus longue, la moyenne et la plus courte et il est recommandé d'utiliser différentes tailles de buttes. Les pas peuvent être combinés quand cela est possible.

* Peut aussi être utilisé pour la division arc de chasse quand cela est applicable.

11.11.2.2 Distances pour le parcours des connues

Nombre de cibles	Diamètre des blasons de tir en campagne en cm	Distances en mètres		
		<u>Pas jaune</u> Arc long Cadet arc nu	<u>Pas bleu *</u> Arc nu Cadet arc classique et cadet arc à poulies	<u>Pas rouge</u> Arc classique et arc à poulies
<u>3</u>	<u>Ø 20</u>	<u>5 – 10 – 15</u>	<u>5 - 10 - 15</u>	<u>10 - 15 - 20</u>
<u>3</u>	<u>Ø 40</u>	<u>10 – 15 – 20</u>	<u>15 - 20 - 25</u>	<u>20 - 25 - 30</u>
<u>3</u>	<u>Ø 60</u>	<u>20 – 25 – 30</u>	<u>30 - 35 - 40</u>	<u>35 - 40 - 45</u>
<u>3</u>	<u>Ø 80</u>	<u>30 – 35 - 40</u>	<u>40 - 45 - 50</u>	<u>50 - 55 - 60</u>

Les distances de 5 mètres peut être ajustées à +/- 2 m si nécessaire, cependant, la distance exacte devra être indiquée sur le pas avec les tolérances ; les distances entre 5 - 15 m = +/- 25 cm, distances entre 16 - 60m = +/- 1m = 100 cm.

Sur les épreuves aux distances connues vous devez utiliser des blasons de 2 cibles de 60 cm quand cela est applicable.

* Les pas peuvent être combinés quand cela est possible.

11.11.2.3 Distances pour le parcours des connues (petit parcours – autres tournois)

Nombre de cibles 12 cibles dans un groupe max – min #	Diamètre des blasons de tir à campagne en cm	Distances en mètres		
		Pas jaune <u>Arc long</u> <u>Cadet arc nu</u>	Pas bleu * Arc nu <u>Cadet arc classique et cadet arc à poulies</u>	Pas rouge Arc classique et arc à poulies
<u>2-4</u>	<u>Ø 20</u>	<u>5 – 10</u>	<u>5 – 10</u>	<u>10 - 15</u>
<u>2-4</u>	<u>Ø 40</u>	<u>10 - 15</u>	<u>10 - 20</u>	<u>15 - 25</u>
<u>2-4</u>	<u>Ø 60</u>	<u>15 - 25</u>	<u>15 - 30</u>	<u>20 - 35</u>
<u>2-4</u>	<u>Ø 80</u>	<u>20 – 35</u>	<u>30 - 45</u>	<u>35 - 55</u>

agir de n'importe quelle distance entre les intervalles donnés. La distance exacte devra être indiquée sur le pas avec les tolérances ; les distances entre 5 - 15 m = +/- 25 cm, distances entre 16 - 60m = +/- 1m (100cm).

Le petit parcours peut être tiré avec des pas de tir successifs ou cibles en éventail, pour chaque taille de blasons de 12 cibles (un groupe). Quand il s'agit de pas de tir successifs ou de cibles en éventail seul le premier pas doit être marqué de la distance.

Les pas peuvent être combinés quand cela est possible. Sur les parcours aux distances connues vous devez utiliser des blasons de 2 cibles de 60cm quand cela est applicable.

* Peut aussi être utilisé pour la division arc de chasse quand cela est applicable.

LIVRE 5

CONSTITUTION & REGLEMENTS DE LA FITA
