

# GUIDE DE L'ARBITRE

Version 8 Avril 2012

Traduction et adaptation du Guide de la W.A. (Judges' Guide Book)





## **INTRODUCTION**

Le Comité des Arbitres WA est heureux et fier d'avoir complété la sixième édition officielle du Manuel des Arbitres – mis à jour au 30 avril 2009.

Nous tenons à remercier tous les arbitres ayant participé d'une manière ou d'une autre à la réalisation de cette édition de qualité - nous espérons qu'elle s'avèrera utile dans vos performances d'arbitrage. Ce livre contient désormais de nombreux nouveaux éléments conséquents aux changements de règlements au cours des années passées – vous devez donc l'étudier attentivement pour rendre un arbitrage cohérent partout dans le monde. Que vous soyez arbitre international ou simple candidat arbitre l'un de vos principaux devoirs, l'une de vos responsabilités premières est de vous tenir au courant régulièrement des mises à jour aux règlements et procédures.

Pour introduire l'arbitrage, nous aimerions citer l'un de nos anciens présidents honoraires, M. Don Lovo dans son article paru dans la Lettre d'information des Arbitres N° 41/1994.

### ***Arbitre, juge ? Qu'est-ce que cela veut dire ?***

Mon dictionnaire et le dictionnaire des synonymes sur mon ordinateur établissent plus d'une douzaine d'interprétations aux termes JUGE, JUGER: vérifier, prouver, établir, estimer, évaluer, considérer etc... etc... mes deux préférées sont les notions de Justice et d'Arbitre. Savez-vous pourquoi ? Je pense que d'une manière ou d'une autre toutes deux s'appliquent à ce que je pense être un « Bon Arbitre WA ».

Nulle part il est écrit qu'« un Arbitre ne fait que citer et appliquer les règlements ».

Je suis devenu arbitre international en 1967. Mes maîtres étaient des hommes dévoués pourvus d'une volonté forte sans doute un peu sévères dans leur application et, j'en ai bien peur, mes premières impressions sur ce que devait être « mon Devoir » étaient qu'il fallait être dur et pénaliser un archer pour n'importe quelle raison – ce, peu importe les circonstances, dès qu'il avait enfreint un règlement. Je pensais vraiment que c'était aussi simple.

Mes premiers articles et séminaires ont reflété cette philosophie quelque peu rigide et une majorité de mes documents pour enseigner me venait des formations de mes prédécesseurs. Je ne les en blâme pas, cela va de soi, ils avaient établi les règlements et les faisaient appliquer d'une manière forte – considérations importantes qui assurent une compétition équitable (mais difficile) dans le monde du Tir à l'arc.

*J'avais* un problème cependant, je ne pouvais pas bien dormir la nuit avec certaines de mes conclusions quant aux règlements et à la manière de les faire appliquer.

Est-ce que je suggère que les « Arbitres modernes » doivent être préparés à « désobéir aux règlements » ? Non, ce n'est certainement pas ce que je dis ou même suggère. Sans les règlements fondamentaux, nous serions dans une confusion totale. Je veux simplement voir une « Application de sens commun des règlements ».

Permettez-moi d'essayer de vous donner quelques exemples simples de la différence que je fais entre une application aveugle et une application de sens commun des règlements.

Envisageons le cas d'un policier qui arrête un homme conduisant à plus de 100km/h. Il est établi que l'homme a bu et le policier fait son devoir, lui met les menottes et le conduit en prison. Dix minutes plus tard, le même policier arrête un autre homme dans le même quartier conduisant lui aussi à plus de 100km/h. Le deuxième conducteur s'explique, il montre qu'il a sur son siège arrière un enfant sérieusement blessé et inconscient qui vient d'être heurté par un camion et qu'il le conduit rapidement à l'hôpital. La même infraction a été commise quasiment au même moment : faut-il appliquer la même mesure disciplinaire ? Je suis persuadé que tous vous répondrez « bien sûr que non ! » - pourtant les Arbitres font exactement cela.

Certaines réponses aux « études de cas » ne font que rappeler le côté punitif – reprendre un règlement sans en fait prendre son intention ou encore les circonstances en considération. Bien évidemment, cette manière de faire est « sûre » mais constitue t'elle un « bon arbitrage », rend t'elle simplement justice ? Pas pour moi.

N'ouvrez pas le Livre C&R simplement pour voir si vous pouvez y trouver une pénalité pour retirer son score à un archer mais pour y trouver un règlement qui, si possible, vous permettra de le lui garder.

Si un archer enfreint un règlement pour s'octroyer un avantage sur les autres compétiteurs, pour la distance, le temps, le nombre de flèches, le score etc... alors sans hésitation, votre action doit être ferme et immédiate. Vous devez protéger les droits des autres archers qui respectent les règlements.

Je pense sincèrement que, de plus en plus, vous faites cette différence et appliquez les règlements plus justement. C'est là notre travail : « appliquer les règlements de manière juste ».

Lors d'une récente étude de cas, j'ai fait mention d'une situation où au cours d'une épreuve finale un présentateur avait incorrectement annoncé qu'un archer devait tirer la première flèche d'une séquence. Cette action avait perturbé les deux archers qui ont tiré simultanément dans la limite de temps impartie. Certains arbitres ont répondu que l'archer qui n'avait pas respecté l'ordre de tir devait perdre sa flèche et conséquemment le duel ! Qu'est-ce que je peux détester cette application aveugle d'un règlement - qui n'en est que simpliste et évident usage abusif ! La seule raison pour laquelle nous avons initialement fait tirer les archers en alternance est pour susciter l'intérêt des médias. Si cela n'était pas le cas, nous aurions continué à les faire tirer simultanément pour gagner du temps. Le « règlement de la limite de temps » a pour intention d'éviter qu'un archer prenne plus de temps pour tirer que le temps impartit !

Et dans ce cas est-ce qu'un des archers a bénéficié d'un avantage injuste ? A t-il bénéficié de temps supplémentaire ? Doit-il être pénalisé pour une erreur des personnes gérant le tournoi ??? Est-ce que je dois vraiment répondre à cela ? Sincèrement, j'espère que non...

**Le but de ce document est d'aider les arbitres ainsi que les organisateurs à faire leur travail et les archers à apprécier leur sport, il n'a pas pour vocation de remplacer le Livre C&R ni celle d'être complet. En cas de doute, n'hésitez pas à vous référer au Livre C&R et à ses interprétations.**

Morten B Willmann, Président du Comité des Arbitres  
Sergio Font  
Dion Buhagiar

## Remerciements

Le Comité des Arbitres tient à remercier toutes les personnes ayant pris le temps de réviser ce document au cours de son élaboration. Leurs contributions, suggestions et relectures ont été précieuses pour le rendre aussi complet et correct que possible.



## **TABLE DES MATIERES**

### **INTRODUCTION**

#### **1.0 ARBITRES WA et ETHIQUE**

- 1.1 Arbitres WA
- 1.2 Philosophie de l'Arbitrage
- 1.3 Nationalité des arbitres
- 1.4 Ce que les arbitres WA doivent faire et ne pas faire
- 1.5 Nomination / rôles des arbitres WA
  - 1.5.1 Demande, sélection et nomination
  - 1.5.2 Commission des arbitres
  - 1.5.3 Président de la Commission des arbitres
  - 1.5.4 Observateur des arbitres
  - 1.5.5 Directeur de tir
  - 1.5.6 Jury d'appel
  - 1.5.7 Tenue vestimentaire

#### **2.0 LES COMPETITIONS WA**

- 2.1 Classes des compétiteurs
- 2.2 Divisions en compétition
- 2.3 Catégories en compétition
- 2.4 Disciplines en compétition – formats de compétition
  - 2.4.1 Tir sur cibles en plein air
    - Epreuve WA en plein air
    - Compétiteurs individuels
    - Epreuve par équipe
  - 2.4.2 Tir sur cibles en salle
    - Epreuve par équipe

#### **3.0 PROCEDURES PRECEDANT LE TOURNOI**

- 3.1 Introduction
- 3.2 Comité d'organisation
- 3.3 Communication
- 3.4 Réunions des capitaines d'équipe
- 3.5 Diffusion des informations
- 3.6 Médias
- 3.7 Inspections du matériel
  - 3.7.1 Procédures d'inspection
    - Arc classique
    - Arc à poulies
    - Arc nu
    - Flèches
    - Uniformes
- 3.8 Publicité
  - 3.8.1 Publicité sur le terrain
  - 3.8.2 Publicité sur l'archer
- 3.9 Autres exigences du tournoi
- 3.10 Systèmes de décompte du temps et de sonorisation
- 3.11 Sécurité
- 3.12 Inspections du terrain / du site de la compétition
  - 3.12.1 Tir sur cibles
    - Signalisation sur le terrain
    - Les buttes de tir
    - Les blasons
  - 3.12.2 Tir sur cibles en salle

#### **4.0 PROCEDURES POUR LE TOURNOI – 1<sup>ère</sup> PARTIE TIR SUR CIBLES EPREUVE DE QUALIFICATION (CLASSEMENT)**

- 4.1 Blason de la cible – disposition
- 4.2 Entraînement
- 4.3 Deuxième vérification de l'équipement du terrain
- 4.4 Deuxième vérification de l'équipement des archers
- 4.5 Sur la ligne de tir
  - 4.5.1 Positions de tir
  - 4.5.2 Allonge haute
- 4.6 Ligne des 3 mètres – flèches valides
- 4.7 Renseignements des entraîneurs et athlètes sur la ligne
- 4.8 Utilisation des longues-vues
- 4.9 Archers quittant la ligne
- 4.10 Communication électronique
- 4.11 Anomalies à la cible
  - 4.11.1 Rebonds
  - 4.11.2 Passages au travers
  - 4.11.3 Flèches suspendues
- 4.12 Problèmes de matériel
- 4.13 Problèmes médicaux
- 4.14 Rattrapage de plusieurs flèches
- 4.15 Tir avant ou après le signal
- 4.16 Ecart entre les indications sonores et temporelles
  - 4.16.1 Indications sonores
  - 4.16.1 Indications temporelles
- 4.17 Position des arbitres pendant le marquage des scores
- 4.18 Valeurs des flèches – aucun deuxième appel
- 4.19 Nombre de flèches tirées – dans / en dehors de la limite de temps
  - 4.19.1 Trop grand nombre de flèches tirées
  - 4.19.2 Infractions multiples
- 4.20 Feuilles de marque et corrections
- 4.21 Marquage des impacts
- 4.22 Flèches laissées dans la cible
- 4.23 Problèmes avec la cible
- 4.24 Buttes tombées
- 4.25 Procédures pour les tirs de barrage après l'épreuve de qualification

#### **5.0 PROCEDURES POUR LE TOURNOI – 2<sup>ème</sup> PARTIE EPREUVES ELIMINATOIRES ET FINALES**

- 5.1 Introduction – épreuves éliminatoires et finales
- 5.2 Epreuves éliminatoires
- 5.3 Epreuves finales
- 5.4 Procédures pour l'arbitrage de ligne
- 5.5 Arbitre de cible
- 5.6 Marqueurs
- 5.7 Agents des archers
- 5.8 Coureurs
- 5.9 Exempts
- 5.10 Duels déclarés forfaits
- 5.11 Tir en alternance
- 5.12 Egalités pour les individuels et tirs de barrage

## **6.0 EPREUVES PAR EQUIPE**

- 6.1 Epreuve par équipe – championnats en salle et en plein air
- 6.2 Epreuve de qualification par équipe
- 6.3 Epreuves éliminatoires et finales par équipe
- 6.4 Infractions lors de l'épreuve par équipe
  - 6.4.1 Infractions mineures
  - 6.4.2 Infractions majeures
- 6.5 Tirs de barrage par équipe – épreuve de qualification
- 6.6 Tirs de barrage par équipe – épreuve éliminatoire

## **7.0 PROCEDURES APRES LA COMPETITION**

- 7.1 Introduction
- 7.2 Rapport de la Commission des arbitres
- 7.3 Rapport d'évaluation des arbitres

## **APPENDICES**

### **A.1 Tir en campagne**

Compétitions de tir en campagne – inspection du terrain

- A1.1 Sécurité
- A1.2 Disposition des cibles
- A1.3 Autres installations
- A1.4 Assignation des arbitres à une zone
- A1.5 Procédures d'inspection
- A1.6 Faire respecter la limite de temps
- A1.7 Estimation des distances
- A1.8 Parcours des finales pour le tir en campagne
- A1.9 Déroulement du tir
- A1.10 Assignation des arbitres aux pelotons
- A1.11 Procédures pour les épreuves éliminatoires et finales pour les championnats de tir en campagne
- Procédures de tir pour les épreuves éliminatoires par équipe
- A1.12 Ordre de tir pour les épreuves finales
  - A1.12.1 Blasons des cibles – disposition
  - A1.12.2 Limite de temps (individuels)
  - A1.12.3 Limite de temps (équipes)
  - A1.12.4 30 secondes – avertissement
- A1.13 Finales par équipe
- A1.14 Ce qui est autorisé ou non sur les parcours à distances inconnues lors des épreuves WA de tir en campagne

### **A.2 Tir 3D – une courte introduction**

- A2.1 Compétition
- A2.2 Parcours
- A2.3 Cibles
- A2.4 Arcs
- A2.5 Tirs de barrage
- A2.6 Commentaire de conclusion

### **A.3 Jury d'appel**

- A3.1 Procédure d'appel

### **A.4 Liste des vérifications du site de la compétition – Tir sur cibles**

### **A.5 Liste des vérifications du tournoi – Tir en campagne**

## **A.6 Les archers handicapés**

A6.1 Qui est handicapé selon les règlements ?

A6.2 Quel espace doit être réservé aux personnes en fauteuil sur la ligne de tir ?

A6.3 Est-ce qu'au cours des épreuves WA les archers handicapés peuvent rester sur la ligne de tir à la fin de leur volée ?

A6.4 Est-ce que sur la ligne de tir un archer peut - si nécessaire - être autorisé à avoir un assistant derrière lui pour encocher sa flèche sur la corde ?

A6.5 Marquage / retrait des flèches

A6.6 Allonge de la corde jusqu'au fauteuil / la chaise

A6.7 Archers handicapés lors d'une épreuve par équipe

A6.8 Personnes amputées

## **A.7 Liste des Blasons de cible avec licence du WA**

### **A.8 Le directeur de tir**

A8.1 Perspective sur le directeur de tir

A8.2 Préparation précédant le tournoi

A8.3 A l'arrivée sur le site

A8.4 Pendant la compétition

A8.5 Epreuves majeures (championnats du monde, jeux olympiques / paralympiques)

A8.6 Résumé

### **A.9 Réunion des capitaines d'équipe – ordre du jour**

### **A.10 Formulaire d'appel pour les capitaines d'équipe**

### **A.11 Evaluation des arbitres**

### **A.12 Rapport quotidien sur le tournoi**

### **A.13 Liste des vérifications – Président**

## 1.0 ARBITRES WA et ETHIQUE

### 1.1 Arbitres WA

Etre un Arbitre WA est un privilège. La réussite d'une compétition dépend de l'intégrité, de la personnalité, des connaissances et du sérieux de chacun d'entre nous. Nous ne sommes donc pas les maîtres de la compétition mais ses servants, il est de notre devoir d'être absolument certains des règlements que nous appliquons tout en n'étant ni dominateurs ni trop autoritaires. Cette conduite est parfois difficile à tenir.

#### ***Gardez constamment l'esprit ouvert.***

Soyez préparés à écouter attentivement les explications des archers concernés ainsi que celles des officiels – que votre point de vue ne soit pas étriqué, qu'il soit mesuré. Au cours des dernières années, les arbitres et les procédures arbitrales ont fait l'objet d'une attention plus poussée. Il est donc de notre responsabilité de mettre en pratique les nouvelles procédures (telles que présentées dans ce Manuel) pour une cohérence mondiale dans l'Arbitrage qui contribue à la confiance accordée par les archers quant à l'équité des compétitions et au fait que les procédures de tir sont les mêmes partout dans le monde.

### 1.2 Philosophie de l'Arbitrage

La fonction des officiels est de s'assurer que les tournois se déroulent sans difficultés pour que tous les archers puissent y réaliser leur meilleure performance.

La philosophie première de nos Arbitres est enracinée dans les termes du **Serment Olympique pour les Officiels** :

***« Au nom de tous les juges et officiels, je promets que nous remplirons nos fonctions pendant ces Jeux Olympiques en toute impartialité, en respectant et suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité . »***

(Récité pour la première fois pendant la XXème Olympiade – Munich 1972, Heinz Pollay – Equitation)

Malheureusement, certains compétiteurs cherchent à améliorer leurs performances en profitant de tous les moyens existants pour augmenter leur chance d'un meilleur classement – ce, y compris, les faiblesses des arbitres. Nous ne sommes certes pas d'accord avec cela mais il ne serait pas sage de l'ignorer.

Nous devons tenir une position ferme afin de garantir que tous nos efforts soient basés sur une application juste et honnête des règles et règlements établis par le WA.

Pour ce faire, nous devons être conscients des opportunités que certains pourraient saisir dans le but d'améliorer leurs scores. Nous devons établir un exemple de contrôle et d'équité et ne jamais permettre à un compétiteur de nous faire perdre sang-froid et considération.

Notre connaissance des règlements – textes d'application et dernières interprétations compris, doit être approfondie. **Il est impératif que nous nous tenions au courant des mises à jour** pour ne pas faire appliquer d'anciens règlements. Nous devons protéger les droits de tous et, avec cet objectif, fermement appliquer les règlements.

Nous devons initialement être certains d'être en possession des informations correctes et actuelles. Consulter un autre arbitre avant de prendre une décision n'est pas un signe de faiblesse mais celui d'un souci de prendre une décision absolument juste.

Si un problème ne peut pas être résolu à la satisfaction de tous, la décision définitive doit être reportée jusqu'à ce qu'une réunion de la Commission des arbitres au complet soit convenue et une déclaration positive faite aux personnes concernées.

Les arbitres doivent être correctement informés, désireux de discuter et si nécessaire d'instruire, polis et fermes dans leurs décisions. C'est ce comportement qui nous fait paraître professionnels dans nos devoirs.

Souvenez-vous qu'un compétiteur n'est que « compétitif », il désire par-dessus tout réaliser une bonne performance.

**Ap. 2, L. 1**

**Le Code d'Éthique du WA** est le moyen pour les Arbitres – en tant que membres de la famille du WA – d'affirmer leur loyauté à l'idéal Olympique. Il est basé sur le Code d'Éthique du CIO et a pour but de préserver les plus hautes valeurs éthiques possibles qui gouvernent le WA, ses officiers et l'ensemble de la Famille du Tir à l'Arc.

### **1.3 Nationalité des Arbitres**

Quand ils servent le WA, les Arbitres ne doivent pas représenter une Association Membre. Nous vous recommandons donc de ne porter ni badge ni épinglette indiquant votre nationalité d'origine et même d'éviter tout simplement de porter des épinglettes sur votre uniforme - celles du WA et du Comité d'organisation sont cependant acceptables. Bien que nous vous considérions comme neutres, nous essayons d'éviter les situations pouvant générer une présomption quant à ce que la nationalité d'un arbitre puisse influencer le résultat des duels.

Nous faisons donc en sorte que les Arbitres Internationaux ne jugent pas les duels où leur pays d'origine concourt. Si cependant, une telle situation devait se produire le Président de la Commission des arbitres et l'arbitre concerné ont pour responsabilité d'initier un changement d'affectation.

### **1.4 Ce que les arbitres WA doivent faire et ne pas faire**

Il est impossible d'établir une liste exhaustive de ce qu'il faut faire et ne pas faire. **La philosophie guidant notre comportement implique de devoir faire honneur au Tir à l'arc, au WA, à nous-mêmes et aux autres arbitres.** N'oubliez jamais l'image que vous donnez aux compétiteurs, aux spectateurs, aux officiels et aux médias et agissez en conséquence. **Le sens commun doit toujours être votre règle.**

#### **FAIRE**

- a) Porter l'uniforme des arbitres, fiers d'en avoir le droit et avec l'intention d'apporter une contribution positive au tournoi.*
- b) Penser que vous êtes des hôtes accueillant des invités.*
- c) Etre enthousiastes, courtois et amicaux.*
- d) Appliquer les règlements de manière juste, cohérente et ferme.*
- e) Offrir une aide polie à tous : archers, officiels des équipes, invités, spectateurs, personnel des médias et autres officiels.*
- f) Les hymnes nationaux et les fanfares du WA exigent que vous vous teniez bien droit, avec respect et, si vous êtes des hommes que vous retiriez vos chapeaux.*

**NE PAS FAIRE**

- a) *Vous laisser distraire de votre devoir principal qui est le bon déroulement de la compétition.*
- b) *Quand vous êtes sur le terrain de la compétition où sur toute autre zone consacrée : fumer ou boire (d'après le nouveau texte du Code d'Éthique et de Conduite du WA). L'image des arbitres du WA doit être une image de retenue, de professionnalisme et de prise de décision sans entrave. Boire et/ou fumer pendant le service porterait préjudice à cette image.*
- c) *Pendant votre service, vous attarder à discuter avec les compétiteurs ou autres officiels – ce fait pourrait laisser à penser que vous ne portez pas l'attention nécessaire à votre devoir ou encore que vous favorisez certains archers.*
- d) *Distraire quelqu'un de l'attention qu'il ou elle porte à la compétition pour une raison autre que sécuritaire. Les contacts officiels avec les archers autres que ceux concernant la sécurité doivent (de préférence) se faire par l'intermédiaire du capitaine d'équipe s'il y en a un.*
- e) *Transporter un appareil-photo ou un lecteur de musique (mp3, baladeur...) pendant votre service (vous pouvez cependant avoir un appareil-photo dans votre sac d'arbitre pour les moments où vous n'êtes pas en service).*
- f) *Emporter votre téléphone portable quand vous êtes en service.*

**L1 – 1.17.5****1.5 Nomination / rôles des Arbitres WA****1.5.1 Demande, sélection et nomination**

Aussitôt après confirmation par le Conseil des dates et lieux des Championnats WA pour l'année à venir, le Comité des arbitres publie un formulaire « de demande de service » à remplir par tous les Arbitres et Candidats Arbitres et à retourner au Bureau du WA avant la date limite.

La **sélection des arbitres du tournoi** effectuée par le Comité des arbitres doit répondre à un certain nombre de critères :

- (a) *réponse régulière aux questions de la Lettre d'Information,*
- (b) *expérience réelle,*
- (c) *expérience nécessaire,*
- (d) *sexe,*
- (e) *facteurs géographiques,*
- (f) *un équilibre dans la sélection entre Arbitres Internationaux et Candidats Arbitres.*

Après la date limite, le Comité des arbitres décide de la composition des différentes Commissions des tournois, il en informe le Bureau du WA qui prévient alors tous les Arbitres et Associations Membres concernées.

**L1 – 3.11****1.5.2 Commission des arbitres**

Le Comité des arbitres nomme une Commission des arbitres pour tous les Championnats WA ainsi que pour les épreuves (entièrement ou partiellement) gouvernées par d'autres instances internationales (c'est-à-dire les Jeux Paralympiques, Mondiaux, les Epreuves Universitaires etc...). Il nomme aussi des arbitres pour les Coupes du Monde.

Les Commissions sont composées d'Arbitres Internationaux et de Candidats Arbitres (sauf pour les Jeux Olympiques où seuls les Arbitres avec le statut complet peuvent officier). Pour les plus importantes des épreuves WA comme les Championnats de tir sur cibles ou de tir en campagne, treize (13) arbitres sont nommés plus deux (2) remplaçants si l'un d'eux ne peut pas faire le déplacement.

Une fois la Commission des arbitres constituée, le Président désigné est en contact direct avec les arbitres individuels. Une fois nommé, contactez votre Président aussitôt les dispositions prises pour votre voyage, prévenez de la date de votre arrivée et de toute autre information utile. Aussitôt arrivé dans la ville hôte, contactez le immédiatement mais si vous arrivez plus tôt que prévu, faites vous connaître du Président du Comité d'organisation. Chaque membre de la Commission des arbitres dispose de la même autorité mais les relations avec le CO du tournoi doivent être gérées par le Président ou un arbitre délégué pour éviter les informations contradictoires pouvant porter à confusion.

Pendant la compétition votre Président vous attribue certaines tâches. Vous devez, pendant l'exécution de vos devoirs officiels, travailler comme une unité, une équipe. Prenez des notes substantielles pour tous les événements anormaux – notes qui vous seront nécessaires voire exigées si vous devez vous présenter devant un Jury d'appel. Si vous pouvez vous référer à un carnet de notes au cours d'une telle procédure, votre position n'en sera que plus respectée.

L1 – 3.11

La **Commission des arbitres** doit assurer, pour les tournois, la conformité des exigences de dimensions et de procédures établies par le WA.

Vous pouvez trouver une liste des vérifications bien renseignée dans l'Appendice A.4.

Si vous souhaitez quitter le terrain, pendant la compétition, veillez à obtenir préalablement l'autorisation de votre Président et à laisser les coordonnées pour vous joindre.

#### 1.5.3 Président de la Commission des arbitres

Le Président de la CA contribue à assurer un déroulement juste de la compétition. Il ou elle est le principal contact des membres de la Commission mais aussi celui du Président du Comité d'organisation, du Délégué Technique, des responsables de l'épreuve et du personnel de terrain.

Les devoirs du **Président** sont les suivants :

- a) ***établir le premier contact avec le CO, le DT et les responsables de l'épreuve en vue d'obtenir les informations nécessaires sur le site et le programme de la compétition.***
- b) ***Etablir le contact avec les arbitres nommés et leurs remplaçants.***
- c) ***Prévenir les membres de la Commission des réunions avant et pendant la compétition, des responsabilités qui sont les leurs, de leurs contributions aux rapports ainsi que de toutes les informations utiles avant leur arrivée pour le tournoi.***
- d) ***Rester en contact permanent avec le DT pendant toute la durée de la compétition.***
- e) ***Pendant les premières réunions des arbitres insister sur les nouveaux règlements et interprétations ainsi que sur les procédures importantes concernant les duels individuels et par équipe.***
- f) ***Planifier les différentes tâches des arbitres nommés, s'assurer que toutes les procédures arbitrales et instructions soient consciencieusement suivies à la fois avant et pendant la compétition. Ne pas utiliser plus d'arbitres que nécessaire pour les tâches comme les inspections du matériel et du terrain.***

- g) Intervenir lors de la réunion des Capitaines d'équipe pour s'assurer que tous sont au courant des nouveaux règlements, leur rappeler les procédures importantes c'est-à-dire comment logger un appel, marquer les impacts, rapporter les flèches perdues sur le terrain, signer les feuilles de marque. Si cela s'avère nécessaire, convoquer une réunion des Capitaines pendant la compétition dans le but de régler tout problème pouvant survenir. Une telle réunion se déroule généralement à la tribune du Directeur de Tir et nécessite un appel à toutes les nations participantes.**
- h) Fournir aux arbitres une liste de tous les archers participant.**
- i) Porter l'attention nécessaire à la nationalité des arbitres avant de leur attribuer une cible.**
- j) Présenter les rapports d'évaluation des arbitres ainsi qu'un rapport sur le déroulement du tournoi au Président du Comité des arbitres.**



Illustration 1. Réunion des capitaines d'équipe pendant une compétition

**L1 – Ap. 4**  
**L1 – 5.1.4**

#### 1.5.4 Observateur des arbitres

L'Observateur des arbitres est nommé une ou deux fois par an sur les grandes compétitions dans le but d'observer les procédures d'arbitrage ainsi que les performances individuelles des arbitres. En tant que représentant du Comité des arbitres, il ou elle travaille, en de telles circonstances, en étroite collaboration avec le Président de la Commission sans toutefois en faire partie et il doit porter à l'attention de celle-ci les principaux problèmes arbitraux - ce, pour le bénéfice de la compétition.

**L1 – 3.10**

#### 1.5.5 Directeur de tir

Le Directeur de tir est nommé par le Comité des arbitres du WA. Le Comité d'organisation lui attribue un ou plusieurs adjoints pour l'aider dans sa tâche mais aussi pour contrôler le ou les terrain(s) d'entraînement s'il y en a. La qualité de la compétition dépend directement de la manière dont le DOS effectue son devoir et ses responsabilités. Avec ses adjoints, il contrôle la procédure de tir - du moment où les archers entrent sur le terrain jusqu'à celui où le tir s'achève pour la journée. Même si

la fonction de Directeur de tir est assumée par un arbitre qualifié, ses adjoints doivent aussi être renseignés sur le sport de l'archer – en aucun cas ils ou elles ne doivent débiter dans le Tir à l'arc.



Illustration 2. Tribune du Directeur de tir

**L1 – 3.19.3**

Les premiers devoirs du **Directeur de tir** et de ses adjoints sont les suivants :

- a) le contrôle du tir,**
- b) la régulation des temps des volées,**
- c) le maintien de l'ordre de tir,**
- d) la mise en place et en pratique des consignes de sécurité,**
- e) le contrôle du système d'annonce au public (qui peut se faire en collaboration avec un présentateur sportif s'il y en un de présent),**
- f) le contrôle de l'accès au terrain au personnel des médias, officiels des équipes et spectateurs.,**
- g) la sécurité générale du terrain.**

Le Directeur de tir **DOIT** travailler en étroite collaboration avec le Président de la Commission des arbitres, les arbitres et le personnel de terrain afin de s'assurer que la compétition se déroule sans difficulté.

**L1 – 3.13**

#### 1.5.6 Jury d'appel

L'une des principales considérations de toute épreuve WA est d'assurer le respect des droits des compétiteurs et des officiels des équipes. Il serait malheureux que les actions d'un autre compétiteur, d'un arbitre ou d'un membre du Comité d'organisation affectent injustement la performance ou le score d'un archer.

Le Jury d'appel est là pour assurer l'esprit d'équité de la compétition ainsi que la juste application des règlements. De cette manière, il protège les droits des compétiteurs tout comme l'arbitre qui fait son travail de manière responsable.

Vous pouvez trouver les principales procédures pour le Jury d'appel dans l'Appendice A.3 de ce Manuel.

#### 1.5.7 Tenue vestimentaire

L'uniforme formel des arbitres du WA (pour les tournois en salle et en plein air) est le suivant :

- a) un blazer bleu marine présentant l'écusson du WA sur la poche gauche, le badge rouge des arbitres en haut de la manche droite environ 3 cm en dessous de la couture de l'épaule,**
- b) un pantalon ou une jupe gris(e) avec une ceinture noire,**
- c) une chemise blanche ainsi qu'une cravate du WA pour les hommes, un chemisier blanc et un foulard du WA pour les dames,**
- d) des chaussures noires avec des chaussettes noires ou bleu foncé.**

Vous devez vous habiller ainsi pour toutes les occasions sociales auxquelles vous participez en tant qu'arbitre du tournoi. Aucun de ces vêtements, en dehors de la cravate ou du foulard et des écussons, badges du WA n'est fourni par le Bureau du WA - vous devez vous les procurer vous-mêmes.

Pour le moment, le WA fournit un « uniforme de travail » (polo bleu clair, coupe-vent bleu foncé, vêtements de pluie bleu foncé et pantalon, jupe gris clair) distribué pour un premier office pour une grande épreuve WA.

Vous ne devez l'utiliser que pendant votre service. Tous les arbitres doivent porter le même uniforme et un couvre-chef (chapeau, casquette) blanc à moins les organisateurs ne leur en fournissent un d'une autre couleur pour les identifier.

Si votre uniforme est net et propre, que vous êtes élégant et paraissez fiers de ce que vous faites, les archers vous répondront de manière positive. Si d'un autre côté, votre tenue et votre apparence personnelle sont négligées, ils pourront penser qu'il en est de même de vos connaissances et vos aptitudes.

## 2.0 LES COMPETITIONS WA

**L1 – Ch. 4**

### 2.1 Classes des compétiteurs

Selon les règlements du WA, il existe pour les hommes et les dames des classes (d'âge) différentes au sein de chaque catégorie :

**L1 – 4.2**

Vétéran : 50 ans et plus  
 Senior : de 19 à 49 ans  
 Junior : 17 et 18 ans  
 Cadet : 16 ans et moins

La tranche d'âge est déterminée par l'année de naissance et mise en relation à l'ensemble de l'année de compétition. Pour une compétition, un archer ne peut concourir que dans une seule classe. Les archers peuvent s'ils le souhaitent concourir dans une classe d'âge plus élevée exception faite de celle des vétérans. Les vétérans peuvent, s'ils le désirent, concourir chez les seniors. Généralement, les organisateurs vérifient l'âge et la catégorie au moment de l'accréditation, cependant, en certaines occasions, les arbitres peuvent avoir à s'en occuper pendant l'inspection du matériel.

**L1 – 4.3**

### 2.2 Divisions en compétition

Pour le tir sur cibles, il existe deux principales divisions tirées selon les règlements du WA :

- (a) *division arc classique*
- (b) *division arc à poulies*

## 2.3 Catégories en compétition

Dames Arc classique	RW	Junior Dames Arc classique	RJW
Hommes Arc classique	RM	Junior Hommes Arc classique	RJM
Vétérans Dames Arc classique	RMW	Cadet Dames Arc classique	RCW
Vétérans Hommes Arc classique	RMM	Cadet Hommes Arc classique	RCM
Dames Arc à poulies	CW	Junior Dames Arc à poulies	CJW
Hommes Arc à poulies	CM	Junior Hommes Arc à poulies	CJM
Vétérans Dames Arc à poulies	CMW	Cadet Dames Arc à poulies	CCW
Vétérans Hommes Arc à poulies	CMM	Cadet Hommes Arc à poulies	CCM

## 2.4 Disciplines en compétition – formats des compétitions

### 2.4.1 Tir sur cibles en plein air

On peut tirer les épreuves de tir sur cibles en plein air dans les divisions arc classique et arc à poulies. Pour les Jeux Olympiques, seule la division arc classique peut concourir.

#### Epreuve WA en plein air

Cette épreuve peut aussi se tirer en ordre inversé. Le blason multiface est obligatoire pour les Championnats WA, celui de 80 cm est utilisé à la distance de 30 mètres. Si les organisateurs en utilisent un à quatre centres, il faut que cela soit sur l'ensemble de la ligne de tir même s'il n'y a que trois archers tirant sur une cible.



Illustration 3. Une ligne de tir typique pour une épreuve de qualification



Illustration 4. Vue d'ensemble d'une ligne de tir pour une épreuve finale individuelle

Il est normal de tirer des volées de six (6) flèches pour les plus longues distances, cependant, il est aussi possible de tirer des volées de trois (3) flèches comme pour certaines épreuves WA Star au niveau national.

#### Compétiteurs individuels

Epreuves éliminatoires et finales :

A ce stade de la compétition, les archers commencent à tirer en suivant le **tableau des duels**. En dépit des règlements, nous constatons souvent qu'au cours de certaines compétitions - et ce, pour des contraintes de temps, le tir en alternance ne débute pas avant les duels des demi- voire de la finale pour la médaille d'or. Si c'est le cas vous devez le préciser pendant la réunion des capitaines d'équipe.

#### Epreuve par équipe :

Epreuve éliminatoire par équipe : les seize (16) meilleures équipes de trois (3) archers sont réparties en fonction de leurs positions après les qualifications. Elles tirent simultanément une série de duels de quatre (4) volées de six (6) flèches (deux (2) par archer). Une équipe dispose de deux (2) minutes pour tirer six (6) flèches. Chaque équipe tire sur une butte séparée. A ce stade de la compétition, les archers participent au marquage des scores.

**L2 – Ap. 1**



Illustration 5. Epreuve par équipe – vue d'ensemble

Epreuve finale par équipe : les quatre (4) meilleures équipes après l'épreuve éliminatoire tirent en alternance. Les équipes sont réparties en deux paires selon le **tableau des duels**. La première équipe à devoir tirer tire trois (3) flèches, une (1) par archer. Quand le dernier des trois (3) archers est retourné derrière la ligne des un mètre, le chronomètre est arrêté affichant le temps qu'il reste pour cette équipe. Le chronomètre de la deuxième équipe commence alors et celle-ci tire ses trois (3) flèches puis retourne derrière la ligne des un mètre. Cette cadence se répète jusqu'à ce que chaque équipe ait tiré six (6) flèches ou que la limite de temps soit écoulée. Une équipe dispose de deux (2) minutes pour tirer six (6) flèches. Chaque équipe tire sur une butte séparée. A ce stade de la compétition, les archers ne participent plus au marquage des scores, ils désignent un agent qui observe les scores et retire les flèches.

**L2 – Ap. 1**

#### 2.4.2 Tir sur cibles en salle

La plupart des aspects du tir sur cibles en salle suivent les mêmes concepts que le tir sur cibles en plein air.

**L1 – 4.5.2**



Illustration 6. Epreuve en salle – vue d'ensemble, qualification individuelle



Illustration 7. Vue d'ensemble de la ligne de tir pour une épreuve éliminatoire par équipe

Epreuve par équipe :

Pour l'épreuve par équipe le concept est pratiquement le même mais les archers tirent sur deux (2) blasons triples verticaux constituant six (6) centres. Les archers peuvent choisir où ils tirent mais il ne doit y avoir qu'une (1) flèche par centre.

Pour le tir de barrage, un blason triple vertical est placé à l'horizontale pour que chaque membre de l'équipe tire une (1) flèche dans le centre de son choix.



### 3.0 PROCEDURES PRECEDANT LE TOURNOI

#### 3.1 Introduction

L'inspection des cibles et du terrain a pour but d'assurer que tous les réglages qui feront du tournoi une réussite ont été correctement exécutés par le Comité d'organisation. Nous partons du principe que ce Comité et le Délégué technique ont été régulièrement en contact et que cette inspection n'a donc pour objectif que de régler les détails. L'inspection du matériel assure que tous les compétiteurs concourent sur un pied d'égalité selon les règlements WA régissant l'utilisation du matériel.

#### 3.2 Comité d'organisation

Les responsabilités du CO sont nombreuses quant à superviser l'agencement correct du terrain et s'assurer que les équipes de travail sont disponibles pour s'occuper des nombreuses tâches à remplir pendant la compétition.

Les responsabilités du personnel de terrain sont nombreuses : remplacement des blasons, déplacement ou même remplacement des buttes, réparation ou changement de certaines pièces même si souvent les arbitres présents sont à même de les aider.

***Aidez-les volontairement en ayant conscience de participer au bon déroulement de la compétition sans que toutefois cela prenne le pas sur vos devoirs d'arbitrage.***

#### 3.3 Communication

L'ère électronique a considérablement amélioré les communications sur le terrain de compétition. Il y a seulement quelques années encore, il était nécessaire de concevoir un système élaboré de signes avec les mains et/ou les bras pour que les arbitres communiquent entre eux et avec le Directeur de tir en cas de problèmes de matériel, rebonds, flèches suspendues...

La plupart des communications se font maintenant par petites radios FM portables. Le Président de la Commission des arbitres et le Directeur de tir sont généralement en contact continu avec le Comité d'organisation sur une fréquence différente de celle des arbitres. Ces avancées sont importantes. Sur les parcours de tir en campagne les radios sont d'autant plus importantes que les communications y sont plus difficiles.

Vous devez vous entraîner à toujours faire bon usage de la radio, elle n'est là que pour faciliter les communications et non pour vous divertir. Quand cela est possible les officiels doivent converser là où les compétiteurs ne peuvent pas les entendre. Vous devez malgré cela savoir signer avec les mains, cela peut parfois s'avérer plus utile qu'une radio. Pour cette raison, voici les trois signes les plus communs. N'oubliez pas de faire face au Directeur de tir, attirez son attention avant de commencer.

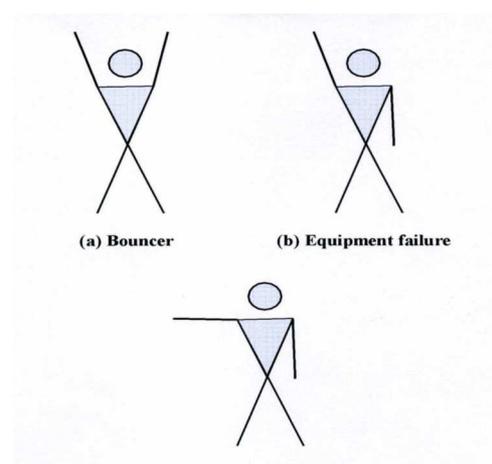


Illustration 8. Signes des mains des arbitres

(a) Rebond

### 3.4 Réunions des capitaines d'équipe

Il est préférable que la réunion des Capitaines d'équipe se déroule en soirée la veille du jour de l'entraînement officiel. Cette réunion offre l'opportunité au WA et au CO de détailler les informations importantes affectant la compétition. Elle est présidée par le Délégué technique assisté du Président de la Commission des arbitres ainsi que d'un haut responsable du Comité d'organisation. Les arbitres de la Commission ainsi que le Directeur de tir doivent, si possible, y assister ou à défaut y être officiellement présentés. La première réunion est importante car elle établit le standing du reste du tournoi.

Pour y faire la meilleure impression, les organisateurs, le Comité de coordination, le Délégué technique et le Président de la Commission des arbitres doivent se réunir pour la préparer et la planifier. Pour vous éviter de participer à une réunion mal présentée, l'Appendice A.9 fournit quelques conseils et détaille la procédure à adopter pour la mener à bien.

### 3.5 Diffusion des informations

Dans le WA et bien évidemment dans la plupart des relations humaines, la colère, l'incompréhension, les protestations etc... sont conséquentes à un manque de communication correcte et une mauvaise diffusion des informations. **Votre devoir en tant qu'arbitre** est de minimiser ce problème pour le WA.

***Vous devez être à la fois un « enseignant » et un « applicateur des règlements ». Si vous êtes plus l'un vous serez moins l'autre.***

Pour tous les programmes des championnats, il y a des changements de dernière minute : transports, repas etc... généralement le Comité d'organisation fait circuler ces informations aux équipes. Nous, arbitres et officiers du WA, devons, avec le Délégué technique, nous assurer que ces informations leur parviennent effectivement.

Ces changements se font souvent sans discussion préalable avec les officiels des équipes et les compétiteurs. Le Président de la Commission des arbitres aidé du Délégué technique doivent convoquer une courte réunion exceptionnelle pour prévenir les capitaines d'équipe du problème - réunion qui se déroule alors à la tribune de contrôle pour que le DOS puisse, si nécessaire, y participer ou qu'il sache tout du moins que l'information a bien circulé. Il est judicieux, si cela est possible, d'offrir aux capitaines d'équipe l'opportunité de participer à la prise de décision, en effet, cela rend plus acceptable la mise en place du changement proposé et entretient un meilleur relationnel entre les deux parties.

### 3.6 Médias

Le WA et l'ensemble des Associations Membres travaillent dur pour attirer sur notre sport l'attention du public. L'une des meilleures manières de le faire est de collaborer avec les médias. Afin d'atteindre son objectif, le WA a mis en place pour les plus importants de ses tournois des dispositions particulières pour les photographes et les équipes de télévision. Nous ne devons pas oublier que le personnel médiatique a un travail à effectuer et que celui-ci requiert normalement des scripts méticuleusement planifiés et un temps d'antenne qui ne correspond pas forcément exactement au programme du tournoi. Il arrive quelquefois que cela génère des conflits avec les directeurs du tournoi et les arbitres dans leur volonté de voir la compétition se dérouler sans difficultés.

L'identification des médias est essentielle pour les arbitres. Elle est soumise au Comité d'organisation et requiert par exemple l'utilisation des chasubles désormais fournis par le WA pour ses épreuves internationales. S'il arrive qu'un photographe ou qu'un cameraman n'ait pas d'identification correcte demandez lui poliment de contacter le bureau de presse pour de plus amples informations. Vous ne devez autoriser sur le terrain que les photographes et cameramen dont l'identification est valable.

**L2-7.7.2.7**  
**L3-8.7.2.6**

Vous pouvez les autoriser à marcher jusqu'aux cibles pendant le marquage des scores. Un arbitre ou une personne désignée comme liaison entre le Comité d'organisation et les médias doit les accompagner pour éviter que ceux-ci n'interfèrent dans le marquage des scores ou ne touchent ni les cibles ni les flèches. Si nécessaire, informez le personnel médiatique de ne pas déranger les archers en les interviewant sur le terrain avant la fin de la compétition.

Certains photographes spécialement entraînés par le WA sont, à la discrétion du Délégué technique, autorisés derrière les barrières de sécurité. Cependant si, en tant qu'arbitre estimez que la situation peut compromettre la sécurité de la compétition, avertissez votre Président qui évoquera le problème avec le DT.



Illustration 9. Personnel médiatique

### 3.7 Inspections du matériel

La procédure en vigueur exige que le matériel de chaque archer soit vérifié avant le début de la compétition. Il est donc essentiel que vous obteniez du Comité d'organisation une liste de tous les compétiteurs généralement répartis par pays, classe et division. **Les règlements ne stipulent pas spécifiquement qu'un archer doit montrer l'ensemble des pièces qu'il ou elle utilise mais il est de sa responsabilité d'utiliser du matériel légal.** Il est plus efficace et de tradition d'effectuer l'inspection de l'équipement sur la ligne de cibles le jour de l'entraînement officiel. Les archers doivent être appelés par ordre alphabétique et par pays en commençant par les A ou tout autre nom qui arrive en premier sur la version anglaise de la liste. Le Directeur de tir est généralement sollicité pour utiliser le système d'annonce au public afin d'appeler les archers. Il est important que vous compreniez que **les règlements concernant le matériel décrivent ce qu'il est autorisé d'utiliser en conséquence ce qui n'y figure pas ne l'est pas.**

L2 – 7.3  
L3 – 8.3

## 3.7.1 Procédures d'inspection



*Illustration 10. Inspection de l'équipement*

Tous les arbitres ont leur propre routine d'inspection du matériel. Nous recommandons d'affecter trois arbitres par division plutôt que de tous les réunir dans la zone réservée au matériel des archers. Les autres peuvent donc contrôler le terrain pendant l'entraînement officiel (matériel, tenue vestimentaire, système de contrôle des temps, buttes, technique de tir illégale etc... - voire ci-dessous). Vous devez bien évidemment être familiers des règlements spécifiques à chaque division et discipline (tir sur cibles, en campagne, etc...) et de toutes les interprétations les concernant.

***Il est de la responsabilité de l'athlète d'utiliser du matériel conforme aux règlements. Il est de votre responsabilité de vous assurer qu'ils s'y conforment.***

Arc classique

- (a) ***Vérifiez l'apparence globale de l'arc, notez toutes les différences dans la structure générale. Tenez l'arc par les branches dans la zone la plus proche du corps, la corde en face de vous.***

***L2 – 7.3.1  
L3 – 8.3.1***

- (b) **Ne tenez jamais l'arc par la poignée. Vos mains pourraient être couvertes de sueur ou d'huile solaire, grasses etc... et l'archer n'en aimerait pas les traces sur la poignée de son arc.**
- (c) **De nos jours, certains arcs sont munis des renforts (brace) sur le corps d'arc. Assurez-vous (pour éviter les torsions (torques)) que ces renforts ne touchent pas en permanence l'avant-bras ou le poignet de l'archer, il est assez difficile de l'observer de près et précisément. Pendant l'entraînement officiel, vous pouvez vérifier que les renforts ne sont pas utilisés comme système de support. Observez de derrière pour un angle correct de vision.**
- (d) **Vérifiez le viseur, n'oubliez pas le règlement sur les points de visée, tubes, capuchons etc... qui limitent la longueur à un maximum de deux (2) centimètres à l'horizontal. Cette limitation permet d'éviter que le viseur ne soit utilisé pour mettre l'arc à niveau.**

**La fibre optique au point de visée est considérée comme unité séparée car elle ne peut pas être conjointement utilisée avec l'œilleton. Le Comité technique a fait la déclaration suivante à ce sujet :**

**« en ce qui concerne la longueur globale du viseur, le point de visée en fibre optique est considéré comme une unité séparée qui ne peut dépasser deux (2) centimètres de long en ligne droite. Le tunnel supportant le point de visée en fibre optique peut avoir jusqu'à deux (2) centimètres de long, ils sont mesurés indépendamment. »**

- (e) **Vérifiez le repose-flèche, le berger-button et l'indicateur d'allonge, ne touchez jamais ces pièces. Vérifiez plus particulièrement leur distance au point de pivot (partie la plus profonde de la poignée qui ne doit pas dépasser quatre (4) centimètres). Aucune de ces pièces ne peut être électrique ou électronique.**
- (f) **Vérifiez la corde et ce qui y est attaché en recherchant plus particulièrement des aides à la visée supplémentaires. Récemment, certains archers sont arrivés avec différentes pièces sur la corde, elles ne servaient évidemment pas pour viser (peut-être pour mieux régler l'arc), cependant, ce qui n'est pas décrit dans le Livre C&R n'est pas accepté.**
- (g) **Vérifiez la palette ou le gant. S'il est nécessaire que vous les touchiez, faites attention à ne pas avoir les doigts en sueur ou gras. Vous n'avez pas, normalement, à toucher la surface de la palette, mais à porter votre attention sur les couches qui la composent.**

Arc à poulies

Il n'y a aucune limite sur l'arc à poulies et ses accessoires à l'exception des restrictions suivantes :

- (a) **Pour toutes les classes, la longueur d'allonge maximale ne doit pas dépasser soixante (60) livres.**
- (b) **L'arc, le viseur, le repose-flèche ou l'aide à la décoche ne doivent comporter aucun élément électronique.**
- (c) **Le point de pression sur le repose-flèche ne doit pas être à plus de six (6) centimètres derrière le point de pivot de l'arc (partie la plus profonde de la poignée).**

**L2 – 7.3.3  
L3 – 8.3.2**

- (d) Un seul point de visée est autorisé. Certains archers arc à poulies ont un viseur composé de multiples points de visée (pour la chasse à l'arc), ce type de viseur n'est pas autorisé pour le tir sur cibles.**

**La puissance d'allonge d'un arc à poulies se vérifie soit avec un peson soit avec une balance électronique spécialement testée pour présenter une tolérance de moins d'une livre. Avant l'inspection du matériel, toutes les balances doivent être comparées, une seule sera utilisée. Pendant l'inspection notez la puissance individuelle pour chaque archer. Pendant la réunion des Capitaines d'équipe, informez-les de possibles vérifications spontanées et aléatoires au cours de la compétition.**

Pour éviter les problèmes, certains archers apportent maintenant à l'inspection un arc d'une puissance inférieure à celle autorisée. Si vous inspectez un arc d'une puissance inférieure de moins d'une livre à la limite, effectuez ultérieurement une deuxième vérification. Ne bandez pas l'arc vous-même demandez toujours à son propriétaire de le faire. Vérifiez par contre si l'archer tracte bien le peson dans l'axe pendant l'allonge sinon le résultat obtenu en serait faussé. Il est arrivé que ces vérifications en cours de compétition prouvent l'utilisation d'arcs d'une puissance supérieure à celle autorisée, c'est malheureux, mais elles sont essentielles pour éviter la tricherie. L'ensemble du matériel des archers : arc, flèches etc... doit être conforme aux règlements WA.

Pour les arcs à poulies, la corde, les câbles ne doivent pas toucher en permanence la main, le poignet et/ou l'avant-bras de l'archer. Essayez donc de vous en assurer pendant l'inspection et la vérification du matériel et de la puissance d'allonge quand vous vous trouvez à côté de lui.

Le problème des renforts (brace) est le même pour les arcs à poulies et les arcs classiques. Il peut même s'avérer nécessaire d'utiliser de la poudre sur le bras l'arc ou sur les renforts de l'arc pour effectuer la vérification. Pour d'éviter les plaintes, obtenez l'accord de l'archer avant d'utiliser de la poudre.

#### Arc nu

Officiellement la catégorie Arc nu n'existe que pour le tir en campagne mais au niveau national nous pouvons la rencontrer lors de tournois en salle ou en plein air. Les règlements la concernant se trouvent dans le Livre 4 des C&R du WA.

#### Flèches

Vérifiez les initiales sur les flèches, les autres marques d'identification ainsi que le diamètre des fûts car il ne peut pas dépasser 9.3 millimètres, la pointe peut être d'un millimètre plus large (9.4 millimètres).

#### Uniformes

Pour les Championnats du Monde de tir sur cibles, les épreuves de la Coupe du Monde et les Jeux Olympiques :

Assurez-vous que tous les membres d'une équipe, y compris les officiels, portent les mêmes vêtements (uniforme). Les membres des équipes doivent porter des hauts – chemise ou chemiser qu'il soit à manches courtes ou longues, des shorts ou pantalons de coupes et de couleurs identiques.

N'oubliez pas, cependant, que les dames et les hommes d'un même pays peuvent porter des couleurs différentes.

**L2-7.3.1.7**

**L2-7.3.3.7**

**L3-8.3.1.7**

**L3-8.3.2.7**

**L1 – 3.22**

Ainsi, les membres d'une équipe disposent d'une liberté plus grande mais il reste aisé de les reconnaître. Vérifiez aussi que les athlètes portent leurs noms et pays au dos des uniformes ainsi que des chaussures de sport. N'oubliez pas que les règlements s'appliquent aussi aux officiels (à l'exception du nom au dos qui pour eux est optionnel) et pendant l'entraînement officiel.

N'oubliez pas non plus le texte d'application - relativement récent - sur les chapeaux ou les casquettes (etc...). Quand vous vérifiez les couleurs, autorisez de petites variations comme celles d'une décoloration provoquée par un long usage ou des changements dans la fabrication. Tenez-vous en à l'intention première qui est l'identification de l'équipe.

### **3.8 Publicité**

#### **3.8.1 Publicité sur le terrain**

Il n'existe aucune restriction concernant la publicité sur l'équipement du site, les organisateurs ont donc les mains libres pour trouver plus facilement des sponsors. L'intention du Congrès était, cependant, qu'il n'y ait aucune publicité sur le terrain de tir entre les archers et les cibles car ces panneaux constitueraient probablement un obstacle pour les archers allant et venant aux cibles et provoqueraient des accidents. Quand il y a sur le terrain de petits panneaux nominatifs ou de scores – ce qui arrive assez souvent pendant les éliminatoires de l'Epreuve Olympique, ils peuvent servir de supports publicitaires. La seule préoccupation des arbitres est qu'ils ne reflètent pas la lumière du soleil (ou toute autre source lumineuse) ce qui gênerait les archers.

**L1 – 1.24**

#### **3.8.2 Publicité sur l'archer**

Il y a toujours des restrictions sauf pour les arcs et les stabilisateurs. N'oubliez pas que ces limitations sont en centimètres carrés par article. La publicité présente peut être composée d'un ou plusieurs articles mais en aucun cas dépasser la taille totale autorisée.

**L1 – 2.2  
L1 – 2.2.7**

Si la différence entre « publicité » et « marque de fabrique » vous pose problème, recherchez un petit ® ou © qui indique qu'une marque de fabrique est enregistrée comme telle. C'est un bon indice, même s'il existe des exceptions.

Inspectez les archers avant le début des tirs et ce, tous les jours de la compétition. N'oubliez pas que les dossards sont du domaine des organisateurs et ne sont pas soumis aux restrictions du code d'éligibilité des compétiteurs.

### **3.9 Autres exigences du tournoi**

Assurez-vous la présence de chaises et de protections disponibles sur la ligne de tir.

N'oubliez pas que certains appareils ne sont obligatoires que pour les championnats WA. Inspectez le panneau principal, le panneau général des résultats et les installations pour les marqueurs. Assurez-vous que la tribune du Directeur de tir soit bien placée et assez large et que l'accès aux installations et au matériel d'urgence soit connu par tous les officiels et arbitres et facilement accessible.

### **3.10 Systèmes de décompte du temps et de sonorisation**

Assurez-vous que ces systèmes soient appropriés, fonctionnent correctement pour toutes les variantes possibles du tournoi et que le système pour l'ordre de tir remplisse, si besoin est, sa fonction. Vérifiez aussi la présence et le fonctionnement des systèmes de rechange.

**L2 – 7.2.4  
L3 – 8.2.4**

Nous espérons que vous avez remarqué le changement apporté aux règlements concernant le tir en alternance qui se déroule désormais avec un système de compte à rebours. Il faut cependant un signal sonore pour indiquer la fin du temps de tir (de préférence différent de ceux pour le commencement des tirs et le marquage des scores).

### 3.11 Sécurité

La sécurité du public et de l'ensemble des compétiteurs est à son paroxysme tout au long de la compétition. Toutes les précautions doivent être prises pour garder les spectateurs derrière la zone de tir notamment les distances de sécurité - précisées dans le Livre C&R, vérifiez qu'elles sont conformes.

**L2-7.1.1.10**  
**L3-8.1.1.10**  
**L2 - 7.7.2**  
**L3 - 8.7.2**  
**L2-1.1.2.7**  
**L3-8.7.2.6**

### 3.12 Inspections du terrain / du site de la compétition

#### 3.12.1 Tir sur cibles

##### Signalisation sur le terrain

Commencez votre inspection de la tribune du Directeur de tir en balayant le terrain du regard. Les installations doivent être disposées de manière à réduire les déplacements sur les côtés et l'arrière du terrain. Il y a deux raisons à cela. La première : sont-elles sûres ? La deuxième : ne sont-elles pas des sources potentielles de distraction pour les archers ? Vérifiez les lignes de tir indiquées, la ligne d'attente, celle des médias, la « ligne de flèches » des trois (3) mètres devant la ligne de tir ainsi que les distances qui les séparent. Il est important que la ligne des 3 mètres soit à exactement 3 mètres du centre de la ligne de tir et bien visible de celle-ci.

**L2 - Ap.2,**  
**alinéa 2**

**L2 - 7.1**  
**L3 - 8.1**

Vérifiez que les distances aux cibles sont *dans les tolérances, mesurées du centre du jaune (et non à partir du pied de la butte) et que le terrain est « mis d'équerre »*. La manière la plus simple de vérifier qu'un terrain est d'équerre est la méthode du 3-4-5 de Pythagore. Par exemple, en partant d'un coin du terrain, mesurez quarante (40) mètres le long de la ligne de tir et marquez ce point, puis mesurez trente (30) mètres le long de la bordure du terrain et marquez ce point : la distance entre ces deux points doit être de cinquante (50) mètres. Procédez ensuite de la même manière à partir du coin opposé du terrain (en diagonal) pour vous assurer que le terrain est bien d'équerre. Assurez-vous aussi que les numéros et les couleurs sur la ligne de tir correspondent bien à ceux aux cibles et que les couloirs sont précisément délimités - y compris la séparation entre Dames et Hommes.

**L2-7.1.1.1**  
**L3-8.1.1.1**

Vérifiez que les numéros de cible ainsi que les autres indications sur le terrain ne réfléchissent pas la lumière du soleil vers la ligne de tir et ce, à différents moments de la journée. Pour éviter des problèmes et des conflits ultérieurs entre les archers essayant de s'accaparer la position du milieu, vérifiez également que les positions de tir sont bien indiquées sur la ligne de tir. Assurez-vous que **chaque archer dispose d'un espace d'au moins quatre-vingt (80) centimètres** et les archers en fauteuil d'un espace suffisant grand. Il est essentiel que la zone des médias soit accessible sans passer par celle réservée aux archers et à leurs équipements.

**L2- 7.1.1.7**  
**L3-8.1.1.6**

##### Les buttes de tir

Vérifiez les buttes pour vous assurer qu'elles arrêteront correctement les flèches et qu'elles ne sont pas exagérément usées. Les buttes de rechange doivent être facilement accessibles en cas de problème pendant la compétition. Les angles et les dimensions doivent être conformes aux règlements.

**L2 - 7.2.3**  
**L3 - 8.2.3**

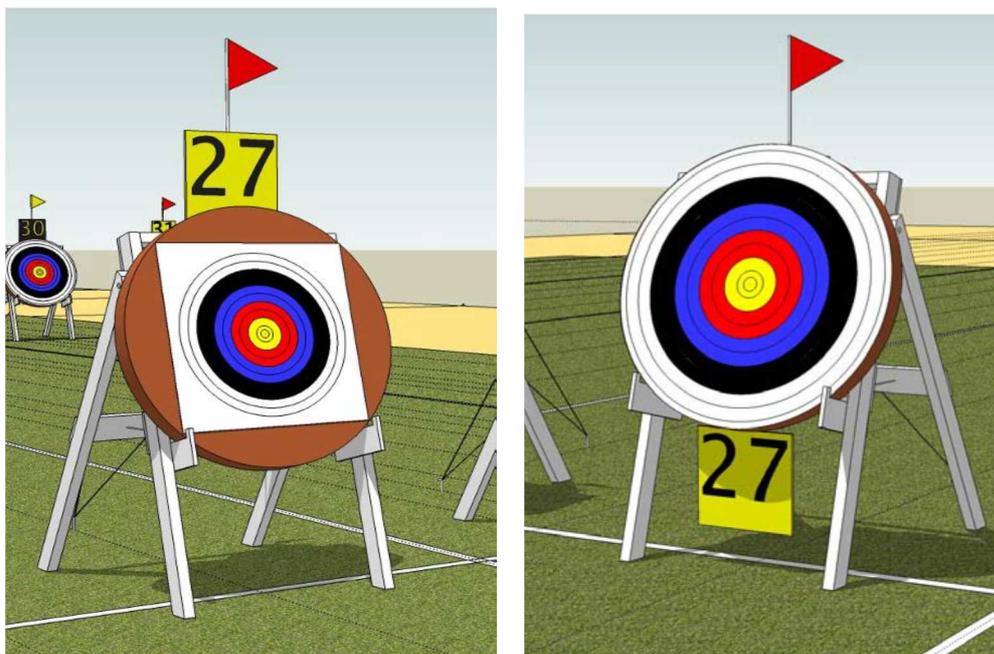


Illustration 11. Buttes de tir, vue de face, configurations acceptables

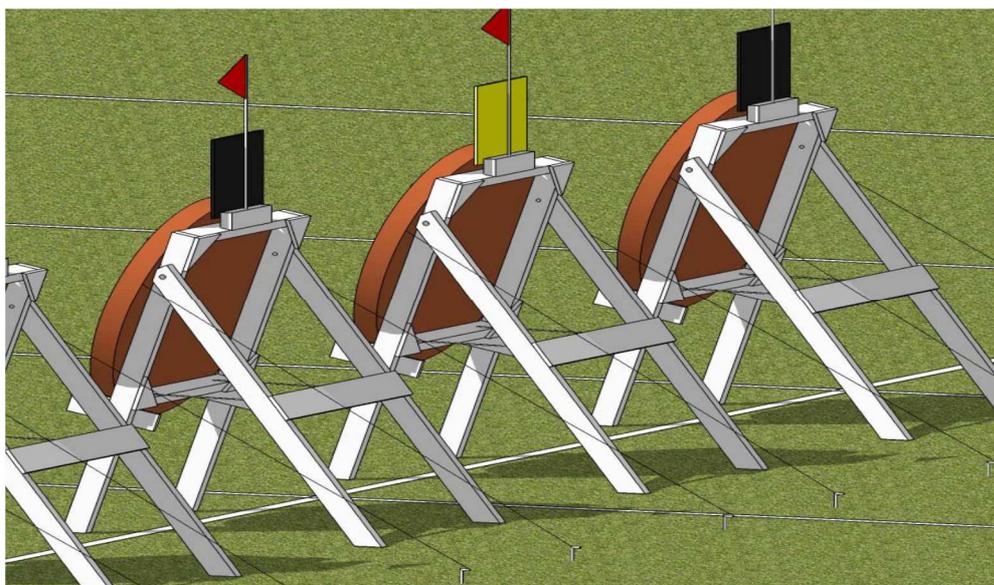


Illustration 12. Buttes de tir, vue de derrière montrant les fixations au sol

N'oubliez pas de considérer la position des pieds du support pour que les flèches qui rentrent dans la butte ne soient pas endommagées si elles les touchent et surtout pas quand elles touchent le jaune (ce qui est censé être le cas).

Vérifiez les numéros et, pour les compétitions en plein air les **fanions indiquant la direction du vent**, s'il y en a, (ils ne sont obligatoires que pour les Championnats et la Coupe du Monde et les Jeux Olympiques) pour vous assurer qu'ils sont conformes aux règlements (illustration 11). Les fixations au sol (illustration 12) doivent être bonnes pour qu'en cas de vent fort, les buttes soient stables et qu'elles résistent aux mouvements de retrait des flèches. Pendant les jours d'entraînement précédant le tournoi, vérifiez que les buttes ne provoquent pas de déviation excessive des flèches une fois la cible atteinte. Si ce problème apparaît et que les arbitres s'en aperçoivent assez rapidement alors il est possible de trouver des alternatives bien avant le début de la compétition.

**L2-7.2.5.8**

### Les blasons

Après avoir confirmé que les blasons sont bien fabriqués sous licence du WA (voir Appendice A.7) et que leur description est conforme aux règlements, mesurez quelques exemplaires représentatifs pour vous assurer qu'ils rentrent dans les tolérances autorisées.

**L2 – 7.2.1**

**L3 – 8.2.1**

N'oubliez pas qu'il existe une différence dans ces tolérances en fonction de l'année de fabrication. Les blasons de deux périodes distinctes (avant et après 2007) ne doivent pas être utilisés pour la même classe bien que tous puissent l'être pour la compétition.

Prenez des exemplaires de deux lots différents et à différents endroits des paquets. Le taux d'humidité de certains lots peut être plus ou moins élevé et certains blasons doivent être mis à sécher au soleil avant de pouvoir être utilisés. Les blasons humides, mouillés par la pluie puis séchés au soleil peuvent présenter de légères différences de taille - si cela se produit pour les duels et qu'il est nécessaire de changer un des blasons de la cible alors changez les deux. Assurez-vous de disposer d'une réserve suffisante de blasons des différentes tailles.

Avant le début de la compétition, mesurez les blasons sur une surface plate et non sur la butte.

**Les couleurs sont désormais « standardisées ».** Le papier et le soleil pouvant provoquer de légères variations dans les teintes, vous devez surtout vous assurer que la taille et les couleurs des blasons utilisés pour une même classe sont identiques.

Une fois les blasons fixés aux buttes, le **centre du jaune doit être à cent trente (130) centimètres au-dessus du sol, la tolérance maximale est de plus ou moins cinq (5) centimètres.**

**L2-7.2.1.2**

**L3-8.2.1.2**

### 3.12.2 Tir sur cibles en salle

Toutes les indications derrière ou devant la ligne de tir doivent être identiques à celles d'une compétition en plein air exception faite de la distance d'au moins trois (3) mètres entre la ligne d'attente et la ligne de tir.

**L2-7.2.2.1**

**L2-7.2.2.2**

**L3 – 8.2.2**

Les centres - la hauteur du jaune - de chaque cible doivent toujours être alignés que cela soit pour la salle ou le plein air.



Illustration 13. Configuration des buttes de tir, championnat en salle à 18 mètres

Assurez par une inspection visuelle que la source d'éclairage utilisée qu'elle soit artificielle ou naturelle, offre une visibilité et une intensité uniforme à chaque cible. Il est important, quand cela est possible et dans la limite du pratique, que vous vous assuriez que les ombres des flèches d'un blason ne sont pas projetées sur celui voisin.

Quand vous vérifiez la disposition des blasons, n'oubliez pas que les différentes distances entre les rangées de blasons – exigences maximales et minimales – varient en fonction du nombre total utilisé au cours des différentes étapes et épreuves.



## 4.0 PROCEDURES POUR LE TOURNOI – 1<sup>ère</sup> PARTIE TIR SUR CIBLES

### EPREUVE DE QUALIFICATION (CLASSEMENT)

#### 4.1 Blason de la cible – disposition

Le personnel de terrain est souvent composé de volontaires qui ne sont pas des archers et ne prêtent pas forcément l'attention nécessaire à la fixation des blasons sur les buttes, à l'espace règlementaire entre l'extérieur des buttes et la zone marquante. Nous avons plusieurs fois constaté que les fixations utilisées étaient placées trop près des zones marquantes et parfois même à l'intérieur de celles-ci. Vérifiez attentivement afin d'éviter que cela n'arrive.

**L2 – Ap. 1  
alinéa 3  
L3 – Ap. 1  
alinéa 3**

**Quand il y a trois ou quatre blasons par butte**, les règlements indiquent une hauteur maximale pour le blason du haut et une minimale pour le blason du bas, ils indiquent aussi une marge de tolérance pour éviter les tirs sur les parties les plus détériorées des buttes - celle-ci doit vous servir de base dans l'application des règlements. L'idée est la même pour la salle sauf pour les tirs de barrage par équipe qui nécessitent un blason triple à l'horizontal dont le centre doit être à cent trente (130) centimètres au-dessus du sol.

**L1 – 3.19**

#### 4.2 Entraînement

Pour les championnats en salle et en plein air, l'entraînement doit être d'un minimum de vingt (20) minutes et d'un maximum de quarante-cinq (45) minutes pour les journées de l'épreuve de qualification. Tous les entraînements doivent se terminer quinze (15) minutes avant le début de la compétition - le retrait des flèches de la dernière volée tirée en annonce la fin.

Les cibles d'entraînement sont placées à la première distance tirée pour chaque classe. Pendant les tirs des épreuves de qualification et finale, les organisateurs peuvent décider de la durée de l'entraînement en tenant compte du programme du jour.

On nous a demandé si pendant l'entraînement, les entraîneurs peuvent rester à proximité des archers sur la ligne de tir ou encore marcher aux cibles avec eux. Cette procédure est autorisée depuis des années et n'a jamais été contestée. Considérez donc que ce comportement est autorisé.

La communication entre les entraîneurs et les archers ne doit pas cependant déranger les autres athlètes.

#### 4.3 Deuxième vérification de l'équipement du terrain

Pendant l'entraînement précédant la compétition, les arbitres doivent effectuer une nouvelle vérification des cibles dont ils sont responsables pour s'assurer qu'elles n'ont pas subi de modifications volontaires ou accidentelles pendant la nuit.

Faites en donc rapidement le tour pour vous confirmer que tout est en place. Comme vous faites cette deuxième vérification pendant l'entraînement, vous êtes aussi disponibles pour les questions ou pour les problèmes nécessitant d'être résolus avant le début de la compétition. Profitez en aussi pour vérifier la qualité des buttes, le système de contrôle des temps et la manière dont il est utilisé.

Il ne faut désormais qu'un seul arbitre pour déterminer les valeurs des flèches, le nombre d'arbitres nécessaire sur le terrain est donc moins important que par le passé. Le Président de la Commission des arbitres doit donc indiquer aux autres arbitres d'effectuer les autres contrôles de rigueur.

#### 4.4 Deuxième vérification de l'équipement des archers

Vérifiez une nouvelle fois le matériel des archers pendant qu'ils l'utilisent à la recherche de toutes les infractions aux règlements, de tous les objets interdits comme ceux pour prévenir du bruit ou encore les lunettes, lunettes de soleil, caches voir s'ils sont conformes ou non. Recherchez de possible renforts sur les arcs servant de support, des distances supérieures d'allonge etc... Pour la puissance des arcs à poulies, les contrôles aléatoires et spontanés sont essentiels mais ils ne doivent pas perturber le bon déroulement de la compétition ni trop déranger les archers.

Vous avez aussi l'opportunité de contrôler la publicité, le nombre d'officiels des équipes ainsi que les tenues vestimentaires. Tous ces points sont importants.

***Si pendant votre inspection, vous trouvez du matériel non conforme aux règlements ou encore constatez une utilisation non conforme d'une partie d'un l'équipement, vous devez immédiatement intervenir afin d'éviter que l'archer contrevenant ne prenne l'avantage de manière injuste sur les autres compétiteurs.***

Prévenez le capitaine d'équipe (ou directement l'archer s'il n'y en a pas) que (une partie de) son équipement n'est pas conforme aux règlements. L'archer est responsable de son matériel : vous devez donc décider de la manière de gérer les scores qu'il a obtenus jusque là. Les règlements ne préconisent pas de réaction automatique à ces situations et si l'archer n'a tiré aucun avantage de cette infraction le fait qu'il corrige son matériel et se conforme aux règlements après votre avertissement peut suffire.

Si, d'un autre côté, vous estimez qu'il a tiré un grand avantage de son infraction par rapport aux autres compétiteurs vous pouvez disqualifier ses scores - ce qui ne serait que justice.

***En d'autres termes, avant de prendre votre décision, vous devez, en toute conscience, évaluer la situation comme étant particulière, considérer le type de matériel, les conditions dans et pour lesquelles il a été utilisé ainsi que le nombre de volées tirées.***

***Il est essentiel de vous référer à votre Président avant de prendre la décision de disqualifier un score.***

#### 4.5 Sur la ligne de tir

##### 4.5.1 Positions de tir

Vous devez vérifier que la position de l'archer sur la ligne de tir ne pose pas de problème – réf. 3.12.1 ci-dessus et que ses pieds sont placés conformément aux règlements.

##### 4.5.2 Allonge haute

Les arbitres doivent pendant toute la durée de la compétition faire attention à la sécurité. Lorsqu'un athlète arme son arc, il ne doit pas adopter une technique qui, de l'avis des arbitres, pourrait en cas de lâcher accidentel ou involontaire, faire passer la flèche au-delà de la zone de sécurité ou de n'importe quel dispositif de sécurité (zone de dépassement, filets, parois, etc...). Si l'athlète persiste à vouloir utiliser cette technique, il/elle sera invité(e) par le Président de la Commission des arbitres et/ou par le Directeur de Tir à immédiatement arrêter le tir et quitter le terrain.

Il n'est cependant pas toujours aisé de déterminer si une allonge est ou n'est pas « haute » ainsi quand un archer lève son bras d'arc au-dessus du niveau de son épaule, l'allonge n'est pas forcément haute. Le problème de la sécurité n'entre en compte qu'en cas d'allonge exagérée de la corde (ou quand le point maximum de puissance d'un arc à poulies est dépassé).

**L2 – 7.7.7  
L3 – 8.7.7**



*Illustration 14. Allonge haute ?*

Prenez en considération la position du bras d'arc ainsi que la direction de la flèche au moment où l'archer tire sa corde. Nous pouvons aussi vous affirmer que sur ce point, vous devez surtout porter votre attention sur les archers arc à poulies plutôt que sur les archers arc classique car ceux-ci peuvent plus facilement contrôler les décoches non intentionnelles et que (sur ce sujet) la question de la sécurité est particulière au terrain - l'arrière de certains terrains pouvant être entièrement sûr et ce, peu importe la manière dont les archers tirent.

Il est donc plus sage en cas de doute et avant de prendre une décision de consulter d'autres arbitres et de demander son avis au Président de la Commission.

#### **4.6 Ligne des 3 mètres – flèches valides**

La ligne des trois mètres est là pour assurer une plus grande équité entre les archers si pour une raison ou une autre une flèche tombe ou est mal tirée. Le règlement stipule que pour être considérée comme n'ayant pas été tirée une partie du fût de la flèche doit être dans la zone - une encoche ou encore une plume tombée dedans ne suffit donc pas pour qu'un archer tire une autre flèche (par contre une encoche toujours fixée à un fût suffit).

N'oubliez pas que la ligne des trois mètres est tri-dimensionnelle et qu'elle doit être projetée à la verticale comme vous pouvez le constater dans l'illustration 15.

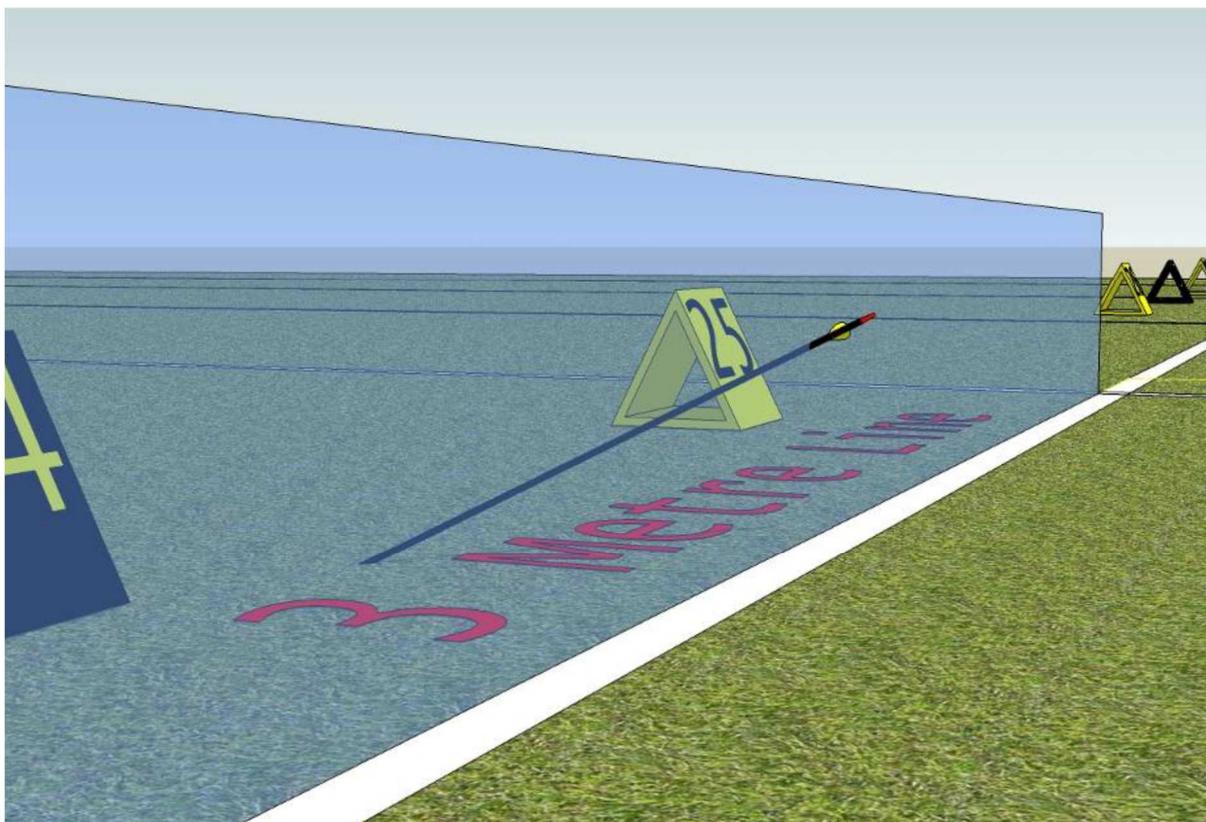


Illustration 15. Ligne des trois mètres

La meilleure manière de gérer les flèches tombées est, pour l'archer - s'il constate que sa flèche se trouve dans la zone des trois mètres - de tirer une autre flèche dans la limite de temps. Cependant, sachant que ses flèches sont généralement conséquentes à une défaillance du matériel (par exemple une encoche cassée) elles peuvent être gérées comme telle ce, si l'archer arrête de tirer et appelle un arbitre.

Il est parfois difficile de savoir immédiatement si une flèche se trouve ou non dans la zone. Alors si l'archer pense qu'elle s'y trouve - par exemple pendant un duel quand le tir ne peut pas être interrompu - mais qu'après vérification elle se trouve être juste en dehors, considérez la situation à partir de la ligne de tir (de la position de l'archer) et accordez lui le bénéfice du doute.

***Cette situation est la première des deux possibles pour lesquelles un archer est autorisé à tirer une nouvelle flèche.***

#### **4.7 Conseils des entraîneurs aux athlètes sur la ligne**

Pendant que l'athlète est sur la ligne de tir, il peut recevoir des conseils techniques non-électroniques de la part des officiels de son équipe - ce, pour autant que cela ne dérange pas les autres athlètes.

**L2 – 7.4.6**  
**L3 – 8.4.6**

La question est donc de savoir « quand cela dérange les autres athlètes » ? Nous parlons bien entendu d'un standard objectif et, par expérience, nous savons que les conseils donnés d'une voix normale ou évidemment par des signes sont acceptables.

***L'intention du règlement est d'interdire toute conversation entre archers et dirigeants, les archers ne doivent pas parler quand ils sont sur la ligne de tir car cela peut facilement déranger les autres compétiteurs.***

#### 4.8 Utilisation des longues-vues

Une longue-vue quand elle est utilisée sur la ligne de tir doit être ajustée pour ne pas dépasser la hauteur des aisselles (réf. Illustration 16) de l'athlète qui l'utilise (pour ne pas gêner les photographes).

**L2-7.3.1.9**  
**L3-8.3.1.9**

Quand trois athlètes tirent au même moment, ils n'ont pas à déplacer leurs longues-vues quand ils quittent la ligne de tir.



*Illustration 16. Longue-vue sur la ligne de tir. Sur la gauche, la bonne position, sur la droite la longue-vue de l'archer est réglée trop haut.*

Quand quatre archers tirent en deux fois, elles doivent être retirées à moins que deux d'entre eux s'entendent pour utiliser la même. Dans ce cas, sa hauteur ne doit pas dépasser la hauteur des aisselles de l'archer le plus petit. S'ils ne s'entendent pas pour utiliser une même longue-vue alors celle-ci doit être déplacée entre les volées.

#### 4.9 Archers quittant la ligne

Les règlements nous disent que les archers doivent quitter la ligne quand ils ont fini de tirer. Leur intention est d'éviter les retards inutiles, ils concernent donc plus particulièrement les derniers archers à tirer sur la ligne.

Nous ne sommes pas concernés par les archers qui, par courtoisie et pour ne pas déranger, restent sur la ligne tant que leurs voisins n'ont pas fini de tirer.

Il peut nous arriver de nous retrouver face à un archer qui quitte la ligne de tir pour ensuite retourner tirer et ce, dans la limite de temps : cela n'est pas interdit, l'archer est responsable de ses gestes. Par contre, la répétition de ce déplacement avec pour intention celle de gêner l'adversaire pose problème.

#### 4.10 Communication électronique

Il y a eu un débat pour savoir si oui ou non les responsables des équipes pouvaient communiquer électroniquement entre eux derrière la ligne d'attente. C'est maintenant accepté (à l'exception des Jeux Olympiques, des Finales des Championnats du Monde et de la Coupe du Monde – pour des raisons d'image).

#### 4.11 Anomalies à la cible

##### 4.11.1 Rebonds

Une fois averti, allez à la ligne de tir pour déterminer la cause exacte du problème puis retournez sur la ligne d'attente. Une fois la ligne de tir dégagée, retournez y pour indiquer le problème au Directeur de tir par des signes ou par radio.

**L2** –  
**7.6.2.6.1**  
**L3** –  
**8.6.2.7.1**

Indiquez lui le nombre de flèches qu'il reste à tirer, il demande alors aux archers d'attendre jusqu'à ce que le problème soit résolu. A ce moment là, dirigez-vous avec l'archer dont la flèche a rebondi (ou le capitaine d'équipe ou l'officiel désigné) à la cible, localisez d'abord la flèche et d'après sa position au sol (ou ailleurs) décidez s'il s'agit ou non d'un rebond. Recherchez ensuite l'impact laissé par le rebond. Si vous le trouvez, notez la valeur de la flèche dans votre carnet, marquez l'impact et déposez la flèche derrière la cible. Avant de marquer l'impact, assurez-vous qu'il n'y a pas une (ou plusieurs) flèche en cible dont la valeur pourrait être discutée par les archers au moment du marquage des scores. Si la situation se présente notez aussi les scores de ses flèches dans votre carnet avant de marquer l'impact.

***S'il y a plus d'un seul impact non marqué sur le blason, attribuez à la flèche la valeur la plus basse parmi celles des impacts trouvés.***

**L2-7.6.2.7**  
**L3** –  
**8.6.2.7.1**

S'il reste aux archers de cette cible des flèches à tirer qu'ils terminent la volée avant que tous, sur la ligne de tir, ne marquent les scores.

Pendant le marquage des scores, les arbitres témoins de ces situations doivent confirmer les valeurs des flèches ayant rebondi.

##### 4.11.2 Passages au travers

La procédure pour une flèche ayant traversé la cible est identique à celle pour une flèche ayant rebondi bien qu'il ne soit pas évidemment qu'elle ait été remarquée avant que les archers ne se déplacent à la cible pour marquer les scores. Quand une flèche traverse une butte, tous les archers y tirant doivent s'y déplacer pour le cas où la butte devrait être remplacée et qu'il faille donc marquer les scores.

**L2** –  
**7.6.2.6.3**  
**L2** –  
**7.6.2.7**  
**L3** –  
**8.6.2.7.3**

Quand un archer déclare une flèche passée au travers, vous devez d'abord essayer de trouver la flèche au sol ou dans la cible (mais tellement enfoncée que l'encoche n'en est pas visible). Une fois le passage au travers de la cible confirmé *en se basant sur la position au sol et/ou autres preuves*, essayez de trouver l'impact et donc la valeur de la flèche. *Il arrive quelques fois que cela soit possible grâce à l'empreinte de l'empennage.*

**L3** –  
**8.6.2.8**

Si une flèche est profondément enfoncée dans la butte essayez d'identifier sa valeur avant de la repousser vers l'extérieur de la butte (face aux archers). *Cela peut être fait en mesurant la distance aux autres flèches à l'arrière ou aux bordures de la butte.*

***L'arbitre ne doit repousser la flèche que si cela est nécessaire pour en identifier la valeur et ne doit le faire qu'après le marquage des scores des autres flèches.***

Vous devez faire extrêmement attention à repousser la flèche selon son angle de pénétration de la cible.

En cas de passage au travers, la butte doit être remplacée ou renforcée par tous les moyens appropriés afin d'éviter que cela ne se reproduise.

#### 4.11.3 Flèches suspendues

Si une flèche reste suspendue en travers de la cible sans être correctement enfoncée dans la butte les tirs doivent être immédiatement arrêtés sur cette butte pour éviter que la flèche ne tombe ou qu'elle ne soit endommagée par une autre flèche. La procédure est ensuite identique à celle pour les rebonds et les passages au travers.

**L2 -**  
**7.6.2.6.2**  
**L3 -**  
**8.6.2.7.2**

***L'arbitre détermine la valeur d'une flèche suspendue en fonction de son impact dans la zone marquante.***

Il arrive quelques fois que le fût d'une flèche suspendue touche plusieurs zones marquantes mais cela est sans influence sur le score.

#### 4.12 Problèmes de matériel

En cas de défaillance de matériel pendant le tir, l'archer doit immédiatement appeler un arbitre qui vient vers lui pour une confirmation. Si c'est le cas, retournez derrière la ligne d'attente après avoir déterminé le nombre de flèches restant à tirer et le temps estimé pour la réparation, avertissez immédiatement le DOS soit par radio soit par signes et ce, avant que la ligne de tir ne soit dégagée. Il faut empêcher qu'il envoie les archers marquer les scores une fois la ligne dégagée. Si l'archer peut rattraper ses flèches manquantes prévenez le DOS du nombre qu'il lui reste à tirer ; s'il se trouve dans l'impossibilité de le faire sur le moment prévenez le DOS de procéder au marquage des scores.

**L2-7.4.2.4**  
**L3-8.4.2.4**

Dans tous les cas, les flèches de rattrapage doivent être tirées à la première opportunité. Par « problème de matériel » nous entendons : le remplacement ou la réparation d'une pièce dont l'archer ne pouvait pas prévoir la défaillance comme par exemple une corde ou une encoche qui se casse, un viseur desserré, une palette endommagée, un clicker déplacé etc... et non un archer soucieux de remettre une plume à sa flèche, de refaire son tranchevil etc... Pour les tournois nationaux et locaux il peut être nécessaire et aussi de sens commun de faire appliquer le « règlement des quinze (15) minutes ».

***Les règlements autorisent un retard maximum de quinze (15) minutes*** au tournoi pour tous les problèmes de matériel. Ils sont prévus pour les problèmes sérieux et il peut donc s'avérer plus pratique de rattraper les flèches à la fin de la dernière volée de la distance. Le sens commun doit faire loi, il n'y aura pas de décompte des quinze minutes et l'archer disposera du temps nécessaire aux autres archers pour tirer un nombre défini de volées avec marquage régulier des scores - ce qui revient à peu près à quinze minutes.

**L2-7.4.2.5**  
**L3-8.4.2.5**

***Veillez noter que ce règlement s'applique pour « tous les problèmes de matériel » ainsi, si par malheur, un archer subit une (ou plusieurs) autre défaillance, elle sera aussi réglée de cette manière.***

Remarque : l'archer peut prendre aussi longtemps qu'il lui faut pour réparer son équipement mais le rattrapage des flèches ne doit pas retarder le tir de plus de quinze minutes.

***Pendant les duels de la compétition, aucun délai ne sera accordé pour régler les problèmes de matériel.***

**L2-7.4.2.7**  
**L3-8.5.2.7**

Les pauses pour aller aux toilettes ne sont pas considérées comme des « problèmes de matériel ». Les règlements autorisent un archer à en nommer un autre pour marquer à sa place ou à changer de place dans l'ordre de tir pour trouver le temps de se soulager. Si le problème semble être épidémique les arbitres et le Directeur de tir doivent trouver une solution de sens commun.

#### 4.13 Problèmes médicaux

Les tensions ou les blessures musculaires ne sont pas considérées comme des problèmes médicaux. Il est de la responsabilité de l'archer d'être en forme pour la compétition. Soyez cependant conscient que, récemment, certains règlements ont été votés pour les problèmes médicaux inattendus survenant pendant les compétitions. Le personnel médical dispose d'un maximum de quinze (15) minutes pour identifier le problème et décider si oui ou non l'athlète est en état de continuer la compétition sans assistance. La procédure de rattrapage des flèches est la même que pour les problèmes de matériel.

L2-7.4.2.6  
L3-7.4.2.6

***Ces règlements médicaux ne sont pas valables pendant l'étape des duels de la compétition.***

L2-7.4.2.7  
L3-8.4.2.7

#### 4.14 Rattrapage de plusieurs flèches

Si plusieurs archers ont des flèches à rattraper (après des rebonds, un problème de matériel etc...) mais en nombres différents, il y a deux manières d'organiser le tir : quand les archers ne sont pas nombreux, tous sont appelés sur la ligne de tir en même temps, le temps affiché correspond alors au nombre de flèches le plus élevé à rattraper, un arbitre indique oralement à chaque archer individuel quand tirer après les avoir instruits de la procédure à suivre. Quand, par contre, le nombre d'archers avec des flèches à rattraper est trop important alors ils sont gérés séparément en fonction du nombre de flèches qu'ils ont à tirer.

L2-7.4.2.4  
L2-7.4.2.6  
L2-7.8.2.2  
L3-8.4.2.4  
L3-8.4.2.6  
L3-8.8.2.2

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

#### 4.15 Tir avant ou après le signal

Les archers n'ayant pas le droit de lever le bras d'arc avant que le signal ne soit donné, les tirs avant le signal sont rares. Vous aurez plus souvent affaire à des archers tirant après expiration de la limite de temps, laissant aller la flèche ou tirant peu de temps après le signal (le premier signal sonore indique l'expiration de la limite de temps).

L2-7.5.4.2  
L3-8.5.3.2

Avant d'intervenir, assurez-vous que la limite de temps a expiré - ce qui est assez souvent difficile à déterminer. Considérez le fait que vous pourriez avoir entendu le signal avant l'archer - ce qui est une réalité si vous étiez plus près de la sonorisation. Vous pouvez aussi, si cela vous semble opportun, consulter le DOS sur la situation car il ou elle est censé observer attentivement le déroulement de la compétition.

L2 - 7.4.3  
L2-7.4.2.2  
L3 - 8.4.3  
L3-8.4.2.2

Si une flèche est tirée en même temps que le signal de début ou de fin des tirs, accordez à l'archer le bénéfice du doute.

***Quand une flèche a été tirée avant ou après le signal***, l'archer se voit retirer la valeur de la flèche ayant le plus haut score de cette volée. Les valeurs de chacune des trois (3) ou six (6) flèches tirées doivent être notées sur la feuille de marque. L'arbitre effectue la correction et signe la feuille de marques de ses initiales en rouge.

L2-7.8.2.3  
L3-8.8.2.3

X	10	10	9
X	10	9	9
<del>10</del>	10	9	9
X	10	9	8

Illustration 17. Corrections sur une feuille de marque

Pour les flèches tirées sur le terrain de compétition après la session d'entraînement, juste avant que la compétition ne commence, ou encore pendant les pauses, l'archer contrevenant se voit retirer la valeur de la flèche ayant le plus haut score de la volée suivante. Il ou elle doit cependant tirer la totalité de ses trois (3) ou six (6) flèches et marquer toutes ses flèches - il serait bon de le lui rappeler. C'est à l'arbitre de modifier sa feuille de marque.

**L2-7.8.2.4**  
**L3-8.8.2.4**

***Pour cette situation, l'arbitre doit montrer un carton rouge à la fin de la volée.***

#### **4.16 Ecarts entre les indications sonores et temporelles**

##### 4.16.1 Indications sonores

Les règlements stipulent que pour une légère **discordance** entre le signal sonore et le signal visuel, le signal sonore prévaut : si la différence entre les deux est de quelques secondes le signal sonore est considéré comme indicateur correct mais, si, par un manque d'attention ou une interruption (quelqu'un qui lui adresse la parole par exemple) le DOS ou la personne supposée donner le signal sonore s'acquitte de sa tâche avec quelques secondes de retard, faites preuve de sens commun, cherchez à savoir quel contrôle était en fait le plus précis et prenez votre décision à l'avantage des archers qui ne doivent pas être pénalisés pour l'erreur d'un officiel.

**L2-7.2.4.1**  
**L3-8.2.4.1**

Cette remarque est d'autant plus importante si le signal sonore est donné avant la fin du temps de tir imparti.

##### 4.16.1 Indications temporelles

Les arbitres ont longtemps débattu de la manière de gérer les situations de mal-fonctionnement des indicateurs de temps (feux jaunes, etc..) qui empêchent les archers de tirer leur dernière flèche avant que le signal sonore n'indique exactement le moment de la fin des tirs.

Il existe une interprétation officielle (décembre 2001) établissant clairement qu'un signal doit avertir les archers quand qu'il ne reste que trente (30) secondes avant la fin de la période de tir. Si le signal est donné avant les trente (30) secondes réglementaires alors les archers bénéficient de quarante (40) secondes pour chaque flèche qu'il leur reste à tirer et ce, même si le temps total (deux (2) ou quatre (4) minutes) est correct.

Mais, s'il y a un autre système de contrôle des temps fonctionnel facilement visible des archers - comme par exemple un compte à rebours - alors même si les feux eux ne marchent pas les archers n'ont pas le droit de rattraper leurs flèches. Votre arbitrage doit être juste sur la situation réelle ; accordez toujours le bénéfice du doute à l'avantage de ou des archer(s) concerné(s). N'oubliez pas que pour les volées d'une seule flèche, il n'y a pas d'avertissement.

***En certaines occasions (généralement quand les archers rattrapent des flèches après un rebond, un problème de matériel etc...) les arbitres prennent en charge la responsabilité du contrôle des temps. Ils ne sont cependant pas des « contrôleurs des temps » mais plutôt là pour contrôler le bon déroulement du contrôle des temps.***

***La procédure de base établit donc que le DOS et ses assistants se chargent du contrôle des temps à chaque fois que cela est nécessaire.***

#### **4.17 Position des arbitres pendant le marquage des scores**

Après le signal pour le marquage des scores, l'ensemble des arbitres alignés se dirige vers les cibles, restez ensuite en position à *entre cinq et dix mètres* de vos cibles respectives. Si quelqu'un vous demande de l'aide alors déplacez-vous, effectuez votre devoir puis retournez à votre place.

Si l'arbitre aux cibles voisines des vôtres est occupé et qu'on demande son aide proposez-vous immédiatement pour le remplacer puis retournez à votre place.

Une fois que tous les archers ont terminé de marquer et qu'ils vous ont dépassé sur le retour assurez-vous alors qu'il ne reste personne derrière les cibles et qu'elles sont dégagées (aucune flèche) et sûres (blason en bon état par exemple). Après cela quittez tous ensemble le terrain - ce qui indique au DOS que le terrain est dégagé et sûr.

Réf. 6.5.2 ci-dessous épreuve éliminatoire de l'Epreuve Olympique.

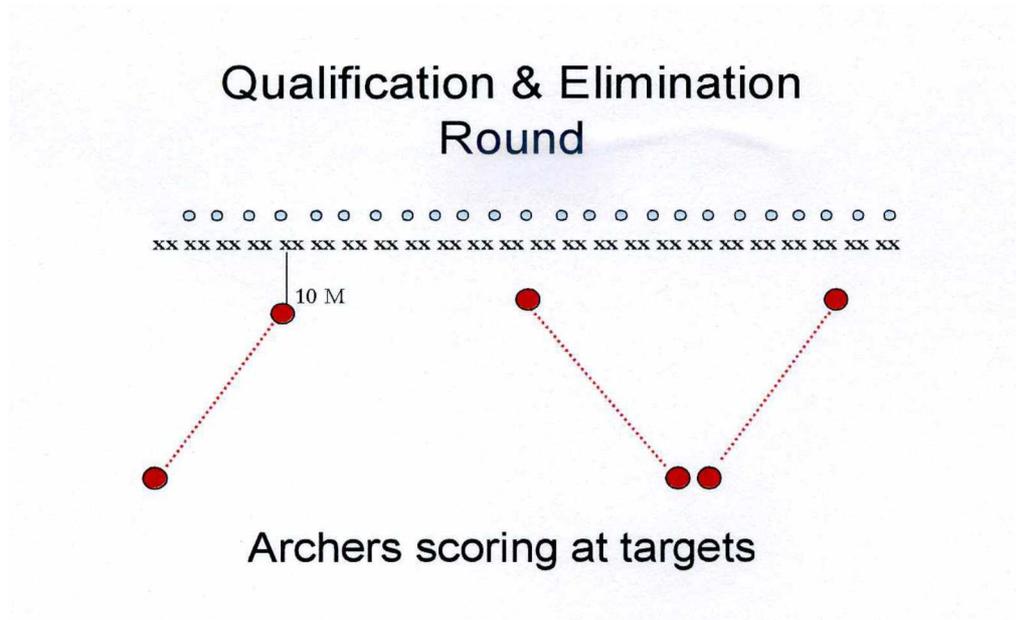


Illustration 18. Position des arbitres pendant le marquage des scores. Les arbitres doivent se déplacer aux cibles sur une seule ligne en s'arrêtant à dix mètres derrière les archers pendant que ceux-ci marquent les scores.

#### 4.18 Valeurs des flèches – aucun deuxième appel

L'une de vos principales responsabilités est d'établir la valeur des flèches en cible et ce, plus particulièrement depuis que la décision d'un seul arbitre fait loi. Vous gagnerez le respect et la confiance des archers si vous vous acquittez de ce devoir de manière professionnelle.

**Pour affronter correctement le problème assurez-vous de toujours :**

- (a) **utiliser une loupe.**
- (b) **Regardez la flèche des deux côtés – une fois,**
- (c) **puis regardez la flèche de près, aussi près que possible de l'angle droit (quatre-vingt dix degrés),**
- (d) **essayez d'éviter de toucher le blason ou les flèches,**
- (e) **annoncez une valeur claire de la flèche,**
- (f) **vérifiez que cette valeur est bien marquée.**

Ne demandez jamais à qui appartiennent les flèches. Evitez de faire des commentaires sur la difficulté d'établir les valeurs.

**Soyez ferme dans l'annonce de la décision que vous avez prise, par exemple : « cette flèche est un neuf ».**

Quand il n'y a plus de ligne séparant les zones marquantes, vous pouvez avoir à regarder la ligne d'une position juste en face de la cible pour une estimation plus précise de la courbe de la section manquante. N'utilisez cette méthode qu'après avoir essayé d'estimer la valeur de la flèche avec votre loupe et sur les deux côtés.

L2-7.6.1.4  
L3- 8.6.1 4

N'oubliez jamais qu'il n'y a pas de ligne séparant les 2 des 3 et les 4 des 5. Vous serez surpris du nombre d'archers qui prétendent que leur flèche est un 5 parce qu'elle touche une ligne plus foncée sur la bordure intérieure du noir. Ils font en fait référence à la zone où les deux couleurs se rejoignent et qui fait partie de la zone du 4.

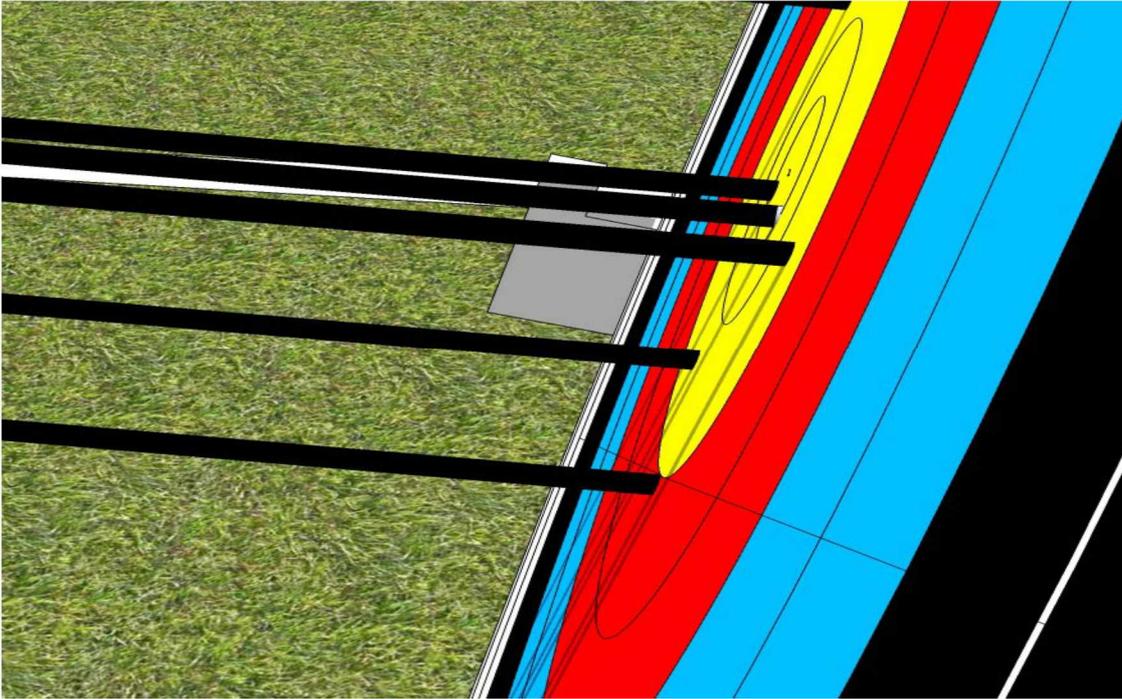
Appliquez les instructions suivantes dans votre arbitrage :

- (1) si la ligne de séparation n'est pas intacte ou si elle a été déplacée par une flèche dans la zone en question alors essayez de visualiser la circonférence imaginaire du cercle original.
- (2) Ne soyez pas trop long à prendre votre décision. Si vous n'êtes pas sûr de vous, attribuez la valeur la plus haute. N'oubliez pas de toujours accorder aux archers le bénéfice du doute.



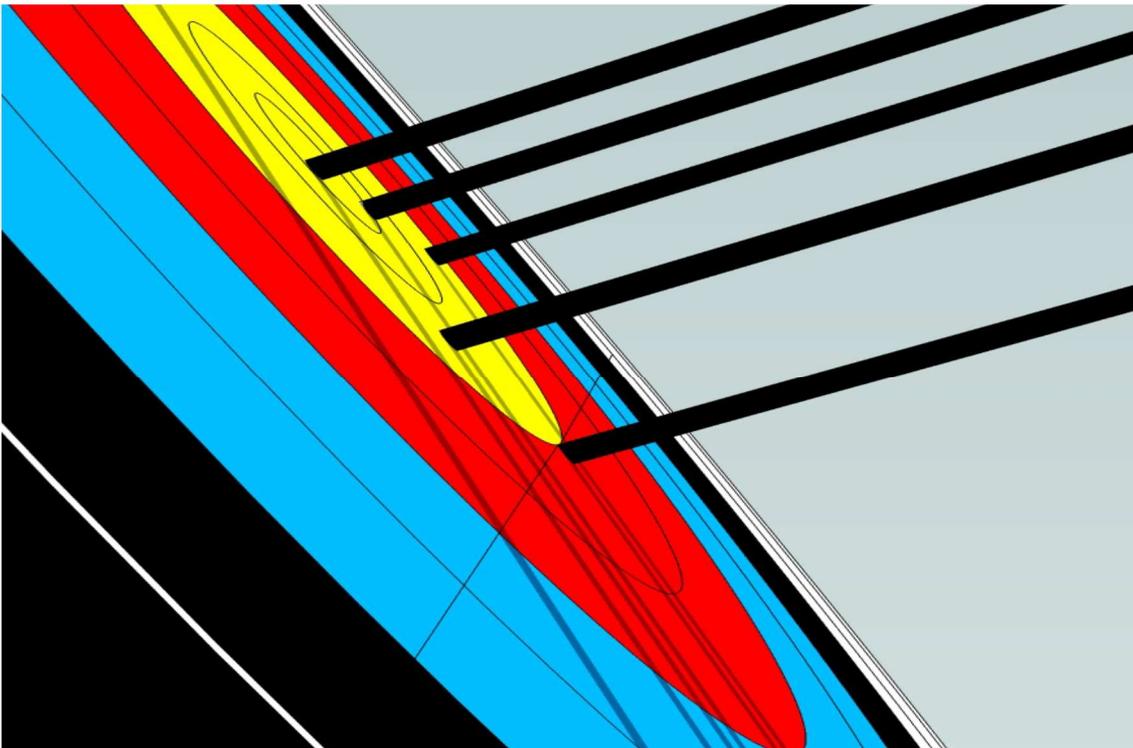
*Illustration 19. Marquage d'une flèche.*

*La flèche en bas à droite de la cible est très proche de la ligne et nécessite l'intervention d'un arbitre pour en évaluer la valeur. La première impression de la cible est une vue frontale qui dans une majorité de cas est souvent trompeuse, en conséquence, les appels ne doivent pas être rendus d'après ce point de vue. Il est toujours nécessaire de prendre un point de vue tangent sur la zone marquante et le point d'impact de la flèche d'après le coin supérieur droit du blason vers la flèche (vue A) ainsi que celui du coin inférieur vers la flèche (vue B). Si l'anneau marquante est manquant alors vous pouvez avoir à effectuer une vérification frontale de la cible.*



*Illustration 20 (ci-dessus) et 21 (ci-dessous).*

*Marquage d'une flèche du point de vue A et du point de vue B. La flèche doit être vue de manière tangente à la zone marquante, de dessus et de dessous. Dans ces illustrations, vous avez une vue générale de la flèche concernée, regardant au dessus et en dessous de la tangente.*



Une fois que vous avez décidé de la valeur d'une flèche il ne peut pas y avoir de deuxième appel.

Si vous êtes appelé pour une flèche dont la valeur n'est aucunement discutable, il serait ridicule de suivre la procédure décrite ci-dessus mais plus judicieux de demander l'opinion des archers qui se mettront, souvent, d'accord sans votre aide sur une valeur.

**L2-7.6.1.4  
& 7.10.1.1  
L3-8.6.1.4  
& 8.10.1.1**

**4.19 Nombre de flèches tirées – dans et en dehors de la limite de temps**

Si, pour une raison ou une autre, certains archers tirent plus de flèches que le nombre autorisé ou encore s'ils tirent avant ou après les indications sonores de début et de fin de tir, votre intervention est nécessaire pour rectifier les scores sur les feuilles de marque. Pour les flèches tirées en dehors des limites de temps, notez impérativement les scores originaux car certains de ces changements peuvent être sujets à des appels.

**L2-7.8.2.3**  
**L3-8.8.2.3**

**4.19.1 Trop grand nombre de flèches tirées**

S'il arrive qu'un archer tire un trop grand nombre de flèches dans la limite de temps imparti alors - en fonction de l'épreuve tirée, seuls les scores des trois ou six flèches avec les valeurs les plus basses sont comptabilisés.

**L2-7.8.2.6**  
**L3-8.8.2.6**

**4.19.2 Infractions multiples**

Si un archer tire une flèche en dehors des limites de temps et un trop grand nombre total de flèches, il commet alors plusieurs infractions aux règlements. Seuls les scores des trois ou six flèches avec les valeurs les plus basses sont notés, la valeur du score le plus élevé (des trois ou six) barrée et remplacée par un M (Manqué).

**4.20 Feuilles de marque et corrections**

Pour les tournois en salle et en plein air quand il n'y a pas de marqueurs officiels, les athlètes marquent eux-mêmes les scores. Ils utilisent généralement deux jeux de feuilles de marque. Si une différence apparaît pour les valeurs des flèches entre les deux feuilles de marque, la valeur la plus basse sera acceptée.

**L2-**  
**7.10.1.2**  
**L3-**  
**8.10.1.2**

Si tous les athlètes d'une cible sont d'accord les erreurs sur les feuilles de marque peuvent être corrigées avant que les flèches ne soient enlevées. Tous doivent surveiller ces corrections et les paraphées. S'ils vous appellent pour faire la correction, faites le mais profitez de la situation pour les informer qu'ils sont censés la gérer eux-mêmes.

A la dernière volée de l'épreuve, ils doivent signer les feuilles de marque signifiant ainsi qu'ils sont d'accord avec les valeurs écrites des flèches, la somme totale indiquée en bas de la feuille, le nombre de dix et de X et donc avec le vainqueur du duel.

**4.21 Marquage des impacts**

Une majorité d'archers pense que tous les impacts doivent être marqués sur le blason - qu'ils soient à l'intérieur ou à l'extérieur des zones marquantes - certains encore tous ceux sur la butte même ceux dans le bois du support.

**L2-7.6.2.4**  
**L3-8.6.2.5**

Les règlements stipulent qu'une flèche touchant la cible et y rebondissant doit être marquée en fonction de son impact sur le blason pour autant que tous les impacts aient été correctement marqués et qu'un impact non marqué puisse être identifié. Le mot clé est blason, les zones marquantes de 40, 60, 80 et 122 centimètres. Les impacts à l'extérieur des zones marquantes ne sont pas pris en considération.

**Les arbitres ne sont pas responsables du marquage des impacts.**



Illustration 23. Le marquage des impacts des flèches.

Vous n'êtes responsable du marquage des impacts que dans des circonstances particulières clairement décrites dans les règlements et dans ce Manuel, si, cependant lorsque vous vérifiez un blason - pour le remplacer ou pour évaluer l'état des lignes de séparation, vous trouvez un impact non marqué alors marquez le et avertissez les archers de la cible de leur responsabilité et les Capitaines d'équipe de votre action.

Les archers se répartissent souvent les rôles, ils nomment alors l'un d'entre eux pour marquer les impacts, un autre pour retirer les flèches etc... votre action inculquera en eux le besoin de marquer les impacts. Vous serez peut être surpris d'apprendre que même certains archers parmi les expérimentés ne les marquent pas correctement. Apprenez leurs à marquer les impacts par deux petits traits de moins de cinq millimètres qui se croisent avec un bon angle.

Soyez vigilants pendant les tournois en salle, certains archers marquent exagérément les impacts - ou même les élargissent - pour obtenir un meilleur point de visée au centre. C'est inacceptable, changez le blason et prévenez les archers.

#### **4.22 Flèches laissées dans la cible**

Si par mégarde, un archer oublie certaines flèches en cible, n'interrompez pas le tir. Il peut tirer avec d'autres flèches ou celles "oubliées" une fois le tir à cette distance terminé. Si cela se produit, participez au marquage des scores en vous assurant de bien comparer les "flèches oubliées" sur la butte après la volée précédente avec la feuille de marque de l'athlète et ce, avant que les flèches ne soient retirées de la cible.

**L2-7.6.3.1**  
**L3-8.6.3.1**

#### **4.23 Problèmes avec la cible**

Toutes les situations problématiques aux cibles n'y sont pas gérées. Quand, par exemple, en cas de vent fort un blason se détache et qu'un coin se retrouve au milieu pendant une volée, les archers de la cible concernée doivent arrêter de tirer jusqu'à ce que tous les archers sur la ligne de tir aient terminé. Rendez-vous alors à la cible avec eux, marquez les scores dans votre carnet, les impacts, faites retirer les flèches puis fixez le blason. Les flèches retirées doivent être laissées derrière la cible.

Retournez ensuite à la ligne de tir avec les archers et indiquez au DOS le nombre de flèches restant à tirer. Les archers doivent les tirer avant le marquage général des scores. Participez au marquage des scores de cette cible.

#### **4.24 Buttes tombées**

Si le blason ou la butte tombe (bien qu'ayant été fixé à la satisfaction des arbitres). Prenez les mesures qui s'imposent et, une fois la situation convenablement réglée, accordez le temps nécessaire pour les flèches restant à tirer.

**L2-7.4.5.1**

Il est évident que certaines flèches auront été cassées, déplacées ou encore qu'il soit impossible d'en déterminer les impacts précis et donc les valeurs. Décidez alors de la marche à suivre. Seules les flèches dont il est impossible de déterminer les valeurs doivent être considérées comme n'ayant pas été tirées.

***Cette situation est la deuxième des deux possibles pour lesquelles les archers sont autorisés à tirer de nouveau leurs flèches.***

#### **4.25 Procédures pour les tirs de barrage après l'épreuve de qualification**

Si les archers sont à égalité à une position à la fin de l'épreuve de qualification pour laquelle tous les archers qualifiés progressent vers l'étape suivante de la compétition d'après le tableau des duels alors l'égalité est départagée en comptant le nombre de dix (dix et X) et si cela ne suffit pas, le nombre de X.

**L2-7.6.5.1  
L3-8.6.5.1**

Les arbitres ne sont pas nécessairement impliqués dans cette procédure normalement réglée par le système électronique de résultats. Votre devoir est plutôt de vérifier, avant le début de la compétition, que les ordinateurs résolvent bien les égalités selon la procédure. Si les archers ont le même nombre de dix et de X alors effectuez un tirage au sort à moins que l'ordinateur ne s'en charge.

Les athlètes doivent rester sur le terrain tant que les informations officielles concernant les tirs de barrage n'ont pas été données. Un archer absent pour un tir de barrage annoncé sera considéré comme ayant perdu le duel.

Si deux **archers sont à égalité pour la progression de l'un d'entre eux à l'étape suivante d'une compétition (et donc l'élimination de l'autre)** il est nécessaire d'organiser un tir de barrage d'une flèche à la dernière distance tirée pour l'épreuve de qualification. Les organisateurs doivent placer deux cibles au centre du terrain (ou à un autre endroit plus visible des spectateurs). Si la dernière distance tirée était de trente mètres sur des blasons de quatre-vingt (trois ou quatre par butte) alors la disposition doit être identique et les archers doivent tirer simultanément une seule flèche en quarante (40) secondes sur le même centre que pendant la compétition (A, B, C ou D). Il arrive parfois que ces cibles soient éloignées du Directeur de tir, l'arbitre de ligne doit alors le prévenir quand les archers sont prêts à tirer. Assurez-vous qu'aucun autre archer que ceux impliqués ne marche devant la ligne d'attente.

**L2-  
7.6.5.2.1  
L3-  
8.6.5.2.1**

Chaque archer doit tirer une flèche. S'ils sont encore à égalité, ils doivent retourner à la ligne et tirer une deuxième flèche, si l'égalité persiste, une troisième. L'archer vainqueur est celui dont la flèche est la plus près du centre. S'il est nécessaire de mesurer, le même arbitre doit mesurer les deux distances. Si la différence trouvée est inférieure à un millimètre les deux archers sont de nouveau déclarés à égalité et donc autorisés à tirer une autre flèche : la plus près du centre décide du vainqueur.

Si l'égalité persiste jusqu'au troisième tir de barrage alors assurez-vous pour vos mesures de l'état du centre du blason. Nous vous recommandons d'utiliser un nouveau blason.

## **5.0 PROCEDURES POUR LE TOURNOI – 2<sup>ème</sup> PARTIE EPREUVES ELIMINATOIRES ET FINALES**

**L2 – 7.5.2**  
**L3 – 8.5.2**

### **5.1 Introduction – épreuves éliminatoires et finales**

La deuxième étape d'une compétition de championnat est l'épreuve éliminatoire qui nécessite - d'après le Livre C&R du WA, un classement des archers par paires pour une compétition en « tête à tête », des duels.

La répartition pour les différentes compétitions est la suivante :

128 archers pour le Championnat du Monde de tir sur cibles en plein air,  
64 archers pour l'Épreuve de la Coupe du Monde,  
32 archers pour le Championnat du Monde en salle.

Pour les Jeux Olympiques, si soixante-quatre (64) archers se qualifient pour l'épreuve éliminatoire, tous doivent tirer une épreuve de classement afin de déterminer des positions par paires.

### **5.2 Epreuves éliminatoires**

Pour les 1/64<sup>ème</sup>, 1/32<sup>ème</sup>, 1/16<sup>ème</sup>, et 1/8<sup>ème</sup> les archers tirent normalement deux (2) volées de six (6) flèches, quatre (4) minutes par volée – ce, simultanément.

**L2-7.5.2.2**  
**alinéa 2**

Pour cette étape de la compétition, le timing consiste en deux bips pour se rendre à la ligne de tir suivis de dix (10) secondes après lesquelles un troisième bip est donné pour indiquer le début du décompte du temps de tir imparti.

**L3-8.5.2.2**  
**alinéa 1**

Pendant votre inspection du terrain, assurez-vous que les chronos puissent être réglés sur dix (10) secondes pour l'épreuve éliminatoire contrairement aux vingt (20) secondes obligatoires pour les qualifications. Cette diminution du temps de préparation a pour intention d'accélérer le tournoi et d'éviter les retards inutiles pouvant ennuyer les spectateurs.

### **5.3 Epreuves finales**

Pour les quart-, les demi- finales et les duels pour les médailles, les archers tirent trois (3) flèches par volée, trente (30) secondes par flèche. Ils sont supposés tirer en alternance.

**L2-7.5.2.2**  
**alinéa 3**  
**L3-8.5.2.2**  
**alinéa 2**

Le programme de la compétition sur décision du Délégué technique peut ne permettre le tir en alternance que pour les demi-finales et/ou les duels pour les médailles.

Les arrêts conséquents aux problèmes de matériel et médicaux ne sont pas autorisés à cette étape de la compétition.

### **5.4 Procédures pour l'arbitrage de ligne**

Les arbitres de ligne sont nommés par le Président de la Commission pour s'occuper des procédures à la ligne de tir, ils sont beaucoup plus impliqués que les autres dans la compétition car hautement visibles. Pour les plus grandes compétitions, le Directeur de tir ou le commentateur peut les présenter au public avant un duel, il leur faut donc alors faire face aux spectateurs et légèrement les saluer pour en être reconnus.

Quand ils sont présentés au public, les compétiteurs peuvent s'ils le souhaitent se serrer la main. L'arbitre de ligne ne doit ni leur demander de le faire ni la leur serrer de sa propre initiative.

L'archer le plus haut placé du classement après l'épreuve de qualification décide de qui commence à tirer le duel.

Pour une procédure d'arbitrage cohérente, voici quelques instructions à suivre, il peut arriver cependant que pour des raisons logistiques celles-ci soient modifiées :

- (a) *L'arbitre de ligne reçoit à l'entrée du terrain les archers (équipes) accompagnés d'un officier. Il demande à l'archer le plus haut placé du classement s'il désire ou non tirer en premier. Il doit, tout comme l'officier présent, mémoriser la décision prise (il peut par exemple placer un objet dans sa poche droite (pour la cible 2) ou dans sa poche gauche (pour la cible 1)). L'officier doit prévenir le Directeur de tir et l'équipe de Présentation sportive qui supervise le marquage non officiel des scores.*
- (b) *Au signal, l'arbitre se dirige vers la ligne de tir suivi des archers, une fois arrivé, il se retourne pour indiquer la position aux archers qui déposent ensuite leur matériel.*
- (c) *L'arbitre appelle les archers à la ligne de tir et tous font face aux cibles (et à la télévision), ils sont présentés au public. Quand un arbitre est présenté, il doit retirer son chapeau ou sa casquette, légèrement s'incliner en direction des tribunes (de deux ou trois côtés en fonction du terrain).*
- (d) *Une fois que les archers sont prêts, l'arbitre vérifie les tableaux de marque et les chronos pour voir si toutes les indications sont correctes. Il ou elle fait un signe de la main, toujours en faisant face aux cibles, pour indiquer qui commence (et un autre pour avertir le Directeur de tir).*
- (e) *L'arbitre fait signe au DOS en direction de la cible puis le regarde pour lui indiquer qu'il est désormais au contrôle. Il retourne ensuite rapidement à sa place - au milieu derrière les compétiteurs quand il s'agit d'équipes, sur la droite pour les individuels.*

Les points (d) et (e) sont valables pour les volées suivantes. L'arbitre doit être averti du score le plus bas car l'archer (l'équipe) avec ce score commence à la deuxième volée (si les scores sont égaux alors l'archer (l'équipe) qui a commencé le duel tire en premier - comme pour les tirs de barrage). Le score sur le tableau de marque est confirmé quand les scores des flèches individuelles disparaissent et que seul le total est affiché.

Pendant les tirs par équipe, l'arbitre doit toujours se positionner pour clairement voir ce qui se passe. Il peut pour cela faire un pas de côté ou en avant - ce qui est aussi plus agréable pour la télévision qu'un « arbitre-statue », immobile. Il doit tenir, mais, discrètement, ses cartons (jaune et rouge) en main derrière le dos et non à la ceinture, dans un sac-banane ou dans ses poches.

Pour les épreuves individuelles et par équipe, n'oubliez pas de vérifier que les arbitres sont présents dans la zone qui leur a été attribuée - et, encore plus important, si vous vous apercevez qu'un archer ou une équipe est sur le point de commettre une erreur alors faites tout pour l'éviter et par là-même assurez le bon déroulement des tirs selon les règlements.

Rapprochez vous toujours des entraîneurs dans ces situations.

### **5.5 Arbitre de cible**

Pour les duels des finales (tous les duels pendant les Jeux Olympiques), il peut y avoir des abris aux cibles pour une indication immédiate des scores et deux arbitres de cible - un par cible car il y a généralement une cible par archer. Cette disposition permet au public dans les tribunes d'avoir une meilleure vue de la compétition et des tableaux de marque électroniques quand il y en a.

Il y a, généralement, deux abris - un par butte, aussi petits et bas que possible pour éviter d'obstruer la vue des spectateurs. Ils doivent offrir une protection suffisante aux personnes qui s'y trouvent pendant le tir et ne pas dépasser deux mètres de haut, être en forme de « V » avec des côtés d'un mètre et demi environ chacun, pour un total donc de trois mètres. Les arbitres ne sont pas responsables de la construction de ces abris mais ils doivent s'assurer que ceux-ci sont suffisamment appropriés et sûrs. C'est important, l'arbitre de cible est responsable des mouvements à l'intérieur des abris.

Il doit faire attention aux mouvements des personnes à l'intérieur de l'abri et superviser le marquage effectué par les marqueurs après observation des impacts.

Une fois toutes les flèches tirées et les trois signaux donnés, l'arbitre de cible se dirige vers la cible suivi de l'agent et du marqueur. Il doit marcher sur l'extérieur de la cible deux mètres devant eux qui marchent au centre. Le marqueur doit se tenir derrière la ligne de cible (il ou elle n'a pas besoin d'observer les scores à ce moment précis).

L'arbitre annonce les valeurs des flèches. Le marqueur coche la feuille de marque en conséquence pour ensuite les confirmer directement par le système de communication du terrain ; les scores deviennent alors officiels.

Si l'arbitre doit faire un pas en avant pour annoncer la valeur d'une flèche, qu'il le fasse et retourne ensuite sur le côté de la cible. S'il ne peut décider de la valeur d'une flèche sur ligne qu'il demande aux deux agents de le faire mais si ceux-ci - et c'est souvent le cas n'arrivent pas à se mettre d'accord alors il doit suivre la procédure standard (loupe, vue des deux côtés etc...). C'est à lui, si nécessaire, de modifier la feuille de marque, il va voir le marqueur et effectue la correction.

Une fois le marquage terminé, les scores officiels annoncés, les agents retirent les flèches et marquent les impacts (aussi rapidement que possible). Les marqueurs et les agents doivent quitter le terrain les premiers de manière ordonnée suivis par l'arbitre qui doit vérifier qu'il ne reste personne derrière pour la volée suivante).

Les égalités doivent être immédiatement départagées avant que les arbitres ne quittent le terrain. L'arbitre de la cible 1 se place donc entre les deux cibles face aux archers pour indiquer un tir de barrage. Pendant le tir de barrage, il ne doit y avoir qu'un seul arbitre sur le terrain (celui de la cible 1). Une fois le résultat obtenu, il doit le communiquer par signes (sans attendre le marquage des scores). C'est le côté « spectacle » de la compétition, les spectateurs et les médias aiment bien connaître le résultat du tir de barrage le plus tôt possible. S'il faut un troisième tir de barrage, l'arbitre doit s'assurer que le centre (+) du blason est en parfait état pour une possible mesure de la flèche décisive, la plus près du centre.

## **5.6 Marqueurs**

Les marqueurs sont essentiels aux grands tournois, ils doivent être prévenus longtemps à l'avance par les Organisateurs des dates des tournois, à moins qu'il ne soit prévu que les archers ne marquent eux-mêmes les scores. Quand les marqueurs sont indépendants, le Président de la Commission des arbitres, ou la personne qu'il aura désignée, doit organiser un petit séminaire avec eux avant le début du tournoi pour y couvrir les points suivants :

- (a) *les marqueurs ne doivent pas être impliqués dans les décisions concernant la valeur des flèches.*
- (b) *Ils ne doivent pas être impliqués dans les discussions concernant les règlements, les interprétations etc...*

- (c) *Ils doivent toujours être certains d'avoir clairement entendu et correctement noté les valeurs des flèches sur les feuilles de marque.*
- (d) *Ils ne peuvent pas modifier les scores des flèches. S'il s'avère nécessaire de modifier un score : soit tous les archers de la cible se mettent d'accord sur le changement soit il doit en être référé à un arbitre avant le retrait des flèches. Les marqueurs peuvent cependant modifier les totaux (s'assurer que les additions sont correctes), il s'agit là, en fait, de l'une de leur principale responsabilité.*
- (e) *Les flèches sont annoncées, de manière claire et effective, une par une, de celle dont le score est le plus élevé à celle dont le score est le plus bas. En cas de doute, le marqueur doit demander à l'archer de répéter la valeur.*
- (f) *Quand ils notent les scores, ils doivent appeler les archers par le nom inscrit sur la feuille de marque. C'est très important car il arrive souvent que des valeurs notées le soient sur une mauvaise feuille de marque.*
- (g) *Ils doivent avoir parfaitement compris la manière de noter les dix intérieurs (X) et les Manqués (M).*

Il arrive malheureusement assez souvent que les marqueurs ne soient pas familiers du sport du Tir à l'Arc. Pour cette raison, ils se sentiront sans doute beaucoup plus en confiance dans leur office les jours de compétition s'ils ont eu l'opportunité de pratiquer un peu le marquage avec les archers sur le terrain. Les jours précédant la compétition sont donc aussi pour eux le meilleur moment pour s'entraîner.

Les marqueurs des duels pour lesquels un seul archer tire par cible doivent savoir qu'ils ne doivent noter aucune valeur tant que les deux compétiteurs ne sont pas présents pour témoigner de la procédure.

Ils doivent pouvoir correctement noter les valeurs des flèches annoncées en anglais.

Pour les épreuves finales où il y a des abris, le marqueur qu'il soit arbitre international, national ou autre personne dûment nommée, est responsable du marquage des scores de chaque cible. Aussitôt une flèche tirée, il doit clairement en annoncer la valeur. Si une flèche tombe trop près d'une ligne et que sa valeur n'est pas évidente, il doit annoncer la valeur la plus basse. Il existe, pour les spectateurs, de nombreux systèmes sophistiqués (notamment utilisés pour les Jeux Olympiques) permettant l'identification des flèches dont les valeurs sont questionnables, elles peuvent clignoter ou encore présenter une marque caractéristique.

Si au moment du marquage officiel, il faut modifier la valeur d'une flèche, le fait que cela soit pour une valeur supérieure fait meilleur effet sur les compétiteurs et les spectateurs. S'il s'avère qu'au moment du marquage en cible une valeur annoncée depuis l'abri est fautive, le marqueur effectue la correction signée ensuite par l'arbitre de cible. Il doit avertir la personne responsable du système de contrôle des scores du CO aussitôt de retour à l'abri, celle-ci affiche le score modifié dès que le système le lui permet. Comprenez bien que les scores affichés sur le petit tableau sous la cible et le grand tableau principal ne sont pas officiels. Les feuilles de marque signées sont les seules références officielles. Le DOS ainsi que le présentateur doivent en informer régulièrement les spectateurs ainsi que les compétiteurs.

En considérant qu'à ce moment de la compétition, l'annonce des valeurs n'est pas officielle, il arrive qu'elle soit faite par des « observateurs » placés derrière les archers avec des longues-vues (ou des jumelles). Dans ce cas, les marqueurs ne sont concernés que par l'enregistrement des scores.

L'intervention dans les abris n'ayant pour but qu'une présentation non officielle aussi rapide (et bien évidemment correcte) que possible des scores, il n'est pas nécessaire d'annoncer les X. Généralement cela ne fait que perturber les spectateurs. Une flèche marquant 10 ou X n'a que peu d'influence pour un duel, nous recommandons donc de n'annoncer que les dix mais de marquer les X sur la feuille de marque (ils peuvent décider du classement des perdants des duels ou même parfois au moment du total final, des records).

### 5.7 Agents des archers

Pendant le tir, les agents ont l'opportunité d'observer les impacts des flèches, ils sont donc immédiatement avertis de l'ambiguïté de certaines valeurs. A son arrivée en cible, l'arbitre de cible annonce les scores officiels, les agents ne sont impliqués que pour les flèches problématiques.

Le marqueur qui a déjà une feuille de marque doit confirmer oralement que les valeurs annoncées sont les mêmes que celles inscrites. Il peut les surligner d'une couleur claire ou encore faire une petite marque pour indiquer qu'elles ont été vérifiées.

Pour certains grands tournois, il peut arriver qu'il n'y ait qu'un seul marqueur et qu'un seul arbitre de cible. Le marquage des cibles doit alors s'effectuer en alternance de gauche à droite puis de droite à gauche.

L'agent peut ensuite retirer les flèches et marquer les impacts le plus rapidement et précisément que possible. N'oubliez pas que l'agent a tous les droits, il est responsable de l'archer tirant les flèches et peut par là même faire appel plus souvent que vous ne l'estimez nécessaire. Acceptez le sans poser de question, il ne fait généralement que s'assurer de se montrer le plus responsable possible des personnes qu'il représente, il doit vérifier le score total, le nombre de dix et de X et signer la feuille de marque.

### 5.8 Coureurs

Le Président de la Commission des arbitres doit rencontrer avec le CO, les coureurs et les instruire de leurs responsabilités ainsi que des déplacements prévus de et vers les abris. Il y a deux (2) coureurs par abri mais un seul à la fois. L'arbitre de cible doit s'assurer qu'aucun coureur ne va à la ligne de tir pendant que les archers tirent. Les trois (3) premières flèches (six (6) pour les épreuves par équipe) sont rapportées aux archers pendant le marquage de la deuxième volée. Quand le coureur A se dirige vers la ligne de tir, le coureur B se dirige dans la direction opposée pour récupérer les flèches de la deuxième volée et attendre dans l'abri de courir les rapporter à la ligne de tir pendant le marquage de la troisième volée. Un coureur ne peut se trouver à l'extérieur de l'abri que quand il prend les flèches, les ramène ou retourne à l'abri.

### 5.9 Exempts

Pendant les duels, il peut y avoir des exempts conséquents à un retrait tardif d'un compétiteur ou encore au nombre d'inscrits à la compétition. Un exempt n'est pas un duel mais une situation pour laquelle un archer se retrouve sans adversaire. Exception faite des Jeux Olympiques et des Championnats du Monde et si la disposition du terrain le permet, les archers ou les équipes avec un exempt peuvent s'entraîner sur les cibles leur ayant été attribuées.

L2-7.4.2.8  
L3-8.4.2.8

### 5.10 Duels déclarés forfaits

Un duel forfait est un duel pour lequel un des adversaires ne vient pas tirer ou qu'il arrête (pour une raison ou une autre) de le faire en cours de duel. Quand cela se produit voilà ce qu'il vous faut faire :

- (a) *Si pour un duel en alternance un des archers n'est pas présent au moment de déterminer qui tire en premier alors l'archer présent sera déclaré vainqueur. Il ou elle a le droit de tirer (s'entraîner) sur le terrain de la compétition sauf pour les Championnats du Monde et des Jeux Olympiques, ses scores ne sont pas comptabilisés.*

L2-7.4.2.8  
L3-8.4.2.8

- (b) *Si un des archers n'est pas présent pour l'épreuve éliminatoire, il n'est pas judicieux que l'arbitre intervienne en début de duel qu'il le fasse seulement pour déclarer vainqueur l'autre archer, quand à la fin de la première volée, celui-ci aura fini de tirer. N'oubliez pas que les règlements stipulent que si un archer arrête de tirer pendant un duel, son adversaire n'est pas autorisé à terminer.*

### 5.11 Tir en alternance

Pour la première volée, l'archer le plus haut placé dans le classement choisit ou non de tirer le premier. Pour la volée suivante, l'archer avec le score le plus bas tire en premier. En cas d'égalité des scores, l'archer qui a commencé le duel tire en premier pour la volée suivante de la compétition.

### 5.12 Egalités pour les individuels et tirs de barrage

Si, à la fin d'une épreuve éliminatoire, les archers sont à égalité, ils doivent tirer un tir de barrage pour déterminer du vainqueur qui peut ainsi progresser vers l'étape suivante de la compétition.

Pour ces situations, vous devez suivre la procédure établie pour les tirs de barrage. Bien qu'il soit de la responsabilité des athlètes de vérifier les scores, vérifiez si les scores sont effectivement égaux et que les archers n'ont pas commis d'erreur mathématique. En cas d'égalité effective, tenez-vous dos aux cibles et signaler au public et au DOS l'égalité des scores et donc la nécessité d'un tir de barrage.

Pour les épreuves éliminatoires et finales, les tirs de barrage consistent en une (1) volée d'une (1) flèche tirée sur la cible sur laquelle les archers concourent. Si les deux archers tirent simultanément chacun dispose de quarante (40) secondes par flèche. Pour le tir en alternance, l'archer qui a commencé le duel, commence le tir de barrage et dispose de trente (30) secondes pour tirer sa flèche.

**L2-7.5.2.2**  
**alinéa 4**  
**L3-8.5.2.2**  
**alinéa 4**

**L2** -  
**7.6.5.2.2**  
**L3** -  
**8.6.5.2.1**



## 6.0 EPREUVES PAR EQUIPE

### 6.1 Epreuve par équipe – championnats en salle et en plein air

L'Epreuve par équipe est très différente de l'Epreuve des duels individuels, l'arbitre de ligne est donc beaucoup plus impliqué. La compétition comprend deux étapes distinctes : la première l'épreuve de qualification suivie, après le classement pour les équipes qualifiées, des épreuves éliminatoires et finales.

Une équipe est composée de trois (3) athlètes désignés avant le début de l'épreuve de qualification et qui doivent y participer. Il ne peut pas y avoir de changement.

### 6.2 Epreuve de qualification par équipe

Le score total et définitif de l'épreuve de qualification des trois athlètes d'une équipe doit être considéré dans son ensemble et utilisé pour le classement après l'épreuve.

**L2-7.5.3.2**

En cas d'égalité, le classement est déterminé en comptant le nombre total de dix (et de X) puis si nécessaire par un tirage au sort.

**L2-7.6.5.1**

**L3-8.6.5.1**

### 6.3 Epreuves éliminatoires et finales par équipe

L'épreuve éliminatoire pour laquelle des seize (16) meilleures équipes de trois (3) athlètes du classement des scores totaux de l'Epreuve de qualification (voir tableau des duels, Appendice 10 et Livre 2 ; Appendice 1.3) tirent simultanément une série de duels, chacun de quatre (4) volées de six (6) flèches, deux (2) par athlète.

**L2-7.5.2.3**

**L3-8.5.2.3**

Pour l'épreuve Olympique, il y a une zone réservée pour les athlètes derrière la ligne des un mètre suffisamment grande pour accueillir trois athlètes et leur matériel ainsi qu'une zone pour les entraîneurs derrière celle des athlètes. Si le terrain est assez grand, il y aura aussi une zone pour l'arbitre entre deux équipes en compétition, il doit se placer entre elles de manière à pouvoir les observer du mieux possible.

Pour les 1/8<sup>ème</sup> et les quart de finales, les archers tirent simultanément quatre (4) volées de six (6) flèches en deux (2) minutes. Les archers tirent leur flèche un par un dans l'ordre qu'ils veulent. Pendant le tir simultané par équipe, les athlètes se rendent chacun leur tour sur la ligne de tir. Une fois qu'un membre de l'équipe a fini de tirer et qu'il est de retour dans la zone des athlètes alors seulement le membre suivant s'avance sur la ligne de tir.

Les archers victimes de problèmes de matériel et médicaux ne se verront pas accordés de temps supplémentaire, ils peuvent cependant quitter la ligne de tir pour réparer ou remplacer son équipement pour ensuite retourner, si le temps le leur permet, tirer les flèches qu'ils leur restent à tirer. Pendant ce temps, les autres membres de l'équipe peuvent tirer leurs flèches.

### 6.4 Infractions lors de l'épreuve par équipe

Pour l'épreuve par équipe, il faut un seul arbitre par duel pour assurer l'équité entre les deux équipes en cas d'infraction aux règlements.

**L2 - 7.8.3**

**L3 - 8.8.3**

#### 6.4.1 Infractions mineures

Pour les infractions mineures, l'arbitre montre un carton jaune et l'équipe encourt une pénalité de temps.

Ces pénalités sont conséquentes aux infractions suivantes :

- (a) *Deux archers se croisent dans la zone séparant la ligne des un mètre et celle de tir. Pour un arbitrage cohérent, nous assumons que cela se produit quand les deux archers ont un pied au sol dans la zone des un mètre.*

**L2-7.8.3.1**

**L3-8.8.3.1**

- (b) *Un archer, quand il quitte la zone des athlètes, retire une flèche de son carquois, en expose la pointe – et ce, avant d'enjamber la ligne de tir.* **L2-7.8.3.3**  
**L3-8.8.3.3**

En cas d'infraction mineure, l'arbitre doit immédiatement lever un carton jaune et annoncer le nom de l'équipe. L'archer doit alors retourner derrière la ligne des un mètre et recommencer la procédure de tir ou doit être remplacé par un autre archer ayant encore des flèches à tirer.

La décision de montrer un carton jaune n'est plus sujette aux appels.

#### 6.4.2 Infractions majeures

Pour les infractions majeures, l'arbitre montre un carton rouge et l'équipe encourt la perte de la valeur de la flèche ayant le plus haut score de la volée en cours. **L2-7.8.3.2**  
**L3-8.8.3.2**

Les cartons rouges sont pour les infractions majeures suivantes :

- (a) *Ignorer un carton jaune (l'archer tire sans retourner derrière la ligne des un mètre).*
- (b) *Tirer une flèche avant ou après le temps limite.*
- (c) *Tirer hors séquence (pour le tir en alternance).*

Pendant les duels, ne tenez pas les cartons de pénalité en évidence de manière intimidante mais dans votre dos. Si vous devez les utiliser qu'ils soient visibles des entraîneurs, ne tentez pas de les adresser aux archers.

A la fin de la volée, l'arbitre de ligne doit participer au marquage des scores ou informer les arbitres de cible aux abris - s'il y en a.

#### 6.5 Tirs de barrage par équipe – épreuve de qualification

Les égalités décidant d'une progression vers l'épreuve éliminatoire des duels sont départagées par des tirs de barrage (non par le décompte du nombre de dix et de X) :

- (a) *Une butte par équipe placée au milieu du terrain avec un blason ou trois centres de 80 centimètres disposés en triangle, pour ces derniers, les membres de l'équipe décident du centre sur lequel ils tirent.* **L2 -**  
**7.6.5.2.1**  
**alinéa 3**  
**L3 -**  
**8.6.5.3.2**
- (b) *Tous les archers tirent simultanément leurs flèches en 40 secondes.*

Techniquement, à cette étape de la compétition, les archers tirent encore en tant qu'individuels d'où les quarante (40) secondes. Ils ne forment officiellement une équipe que pendant les épreuves éliminatoires.

#### 6.6 Tirs de barrage par équipe – épreuve éliminatoire

Les égalités pendant les épreuves éliminatoires et finales sont départagées par un tir de barrage d'une volée de trois (3) flèches (une (1) par athlète), le meilleur score détermine le vainqueur (maximum trois (3) tirs de barrage). Au moment du duel, les athlètes tirent sur la cible qui était la leur jusque là. **L2 -**  
**7.6.5.2.3**  
**alinéas**  
**6 & 7**  
**L3 -**  
**8.6.5.2.2**

Si l'égalité subsiste lors du dernier barrage, l'équipe avec la flèche la plus près du centre est déclarée gagnante, si l'égalité subsiste encore, l'équipe dont la deuxième (ou la troisième) flèche est située le plus près du centre est déclarée gagnante - et si nécessaire, il y aura un nouveau tir de barrage de trois (3) flèches (une (1) par athlète) pour le plus haut total de points, suivi de l'évaluation la plus près du centre - et ce, jusqu'à ce que l'égalité soit résolue.

La limite de temps pour les tirs de barrage par équipe est d'une (1) minute que le tir soit simultané ou en alternance.

Pour le tir en alternance, l'équipe qui a tiré en premier pour le duel commence, elle tire ses trois (3) flèches (une (1) par archer) puis c'est au tour de l'autre équipe de tirer.

## 7.0 PROCEDURES APRES LA COMPETITION

### 7.1 Introduction

Le Président de la Commission des arbitres doit présenter son rapport aux arbitres qui la composent pour qu'ils le commentent. Une fois son rapport revu, corrigé et approuvé, il doit leur envoyer la version définitive ainsi qu'aux membres du Comité des arbitres du WA qui l'enverra ensuite au Bureau du WA.

### 7.2 Rapport de la Commission des arbitres

Ce rapport sera classé parmi les archives du WA. Nous vous recommandons donc de fournir à votre Président toutes les informations que vous considérez importantes d'y inclure - et ce, le plus tôt possible après la fin des tirs (réf. Appendice A.12).

Le rapport de la Commission des arbitres n'est pas supposé être un documentaire sur le déroulement complet du tournoi. Au contraire, il est supposé être court, succinct et précis sur les problèmes techniques ayant pu y survenir. Les Présidents deviennent souvent très prolixes, ils racontent l'heure à laquelle ils ont vérifié les distances, listent les moindres détails des différences trouvées, le temps qu'il a fait, les repas et ainsi de suite.... Ces détails ne sont absolument pas nécessaires.

L'objectif principal de ce Rapport est de fournir au WA et aux prochaines Commissions et Comités d'organisation des observations constructives, malheureusement encore nécessaires sur les problèmes matériels rencontrés qui auraient pu être évités par une meilleure préparation. Il sert à répertorier les incidents survenus n'ayant pu être évités et donc pour de futures instructions sur une possible manière de les gérer :

**Exemple 1** – la partie statistique montrent qu'il y a eu trente six rebonds pendant le tournoi ce qui peut indiquer un réel problème avec le matériel utilisé pour les buttes. Les Commissions et Comités d'organisation suivants y feront donc attention.

**Exemple 2** – trois buttes ont été renversées ce qui peut indiquer qu'elles n'étaient pas correctement sécurisées, ou fixées sur un sol trop sableux pour supporter les pieds ou encore que leur fabrication était mauvaise.

**Exemple 3** – cent trente corrections de feuilles de marque. Les marqueurs étaient sans aucun doute loin d'être efficaces.

En conclusion, vous n'avez pas à faire un rapport sur toutes les tâches habituelles de votre service. C'est votre travail, vous n'avez pas à discourir dessus. Souvenez-vous simplement que ce rapport sera utile aux futurs organisateurs pour une meilleure préparation et une gestion plus efficace, sans difficultés, des tournois.

### 7.3 Rapport d'évaluation des arbitres

Ce rapport est rempli par le Président de la Commission pour tous les Championnats et autres grandes compétitions. Il est envoyé au Comité des arbitres et conservé dans un dossier « confidentiel ». Il permet au Président, si cela est nécessaire, d'être critique d'une manière constructive, positive et à tout moment réaliste dans l'évaluation des performances des arbitres. Il est essentiel que les réponses aux questions y soient honnêtes, sans considération personnelle. La qualité future de l'arbitrage dépend de l'analyse correcte et objective des performances des arbitres (voir appendice A.11).

**L1 – 11.1  
appendice  
4**

**L1 – 11.1.1  
appendice  
4**

**L1 – 11.1.2  
appendice  
4**

## APPENDICES

### A.1 Tir en campagne

#### Compétitions de tir en campagne – inspection du terrain

##### A1.1 Sécurité

L'objectif principal de l'inspection des parcours est de vérifier la sécurité. Aucun accident consécutif à un manquement aux préoccupations premières de sécurité ne sera toléré, tous les risques potentiels doivent être éliminés avant le début du tournoi. Il est donc essentiel que l'ensemble des arbitres participe à l'inspection comme un seul corps. Voici nos recommandations pour les inspections de sécurité :

1. Assurez-vous qu'aucun chemin de cible à cible ou position de tir ne mettent en danger les personnes le parcourant si une flèche n'atteint pas la cible. Vérifiez sur place sans vous fier au plan du parcours des organisateurs.
2. Assurez-vous que la signalisation des chemins est correcte pour que personne ne prenne de mauvaise direction et ne traverse de ligne de tir. Une des premières règles en matière de sécurité est de faire en sorte que les archers qui quittent une cible marchent sur environ dix mètres perpendiculairement à la direction de tir de celle-ci. Assurez des cheminements sûrs et corrects entre les cibles quand vous vérifiez la signalisation. Si certains arbitres restent sur la ligne de tir pendant que d'autres suivent les chemins prévus il sera plus facile de vérifier que personne ne se trouve accidentellement dans une direction (ligne) de tir en se déplaçant d'une cible à une autre.
3. Les chemins généralement utilisés pour le public ne doivent pas traverser de lignes de tir que ce soit devant ou derrière une cible. Si cette situation ne peut être évitée, il faut des personnes présentes pour garder les lieux et des chemins précautionneusement sécurisés en plus des panneaux d'avertissement.
4. Assurez-vous que l'archer puisse voir tout de ce qui se trouve derrière la cible lorsqu'il se trouve en position de tir. Si cela est impossible, faites le nécessaire pour que le tir à cette cible soit sûr. Vérifiez, par exemple, ce qui se passe de l'autre côté du haut de la colline sur laquelle la cible est placée. Il peut s'avérer nécessaire d'y placer des personnes pour surveiller les lieux. N'oubliez pas qu'un seul filet n'arrêtera pas les flèches en carbone qui manquent les cibles, il est donc nécessaire de prendre des mesures de sécurité supplémentaires.
5. Pour leur contrôle et leur sécurité les spectateurs sont généralement conduits dans des zones spécifiques par des chemins délimités tout du long par des cordes ou rubans. Une zone de tir d'environ vingt-cinq mètres de large laissant une distance entre les archers et les spectateurs d'environ dix mètres de chaque côté est normalement suffisante pour éviter les accidents mais si les archers doivent tirer entre un couloir d'arbres assez étroit, la largeur doit en être augmentée. Une flèche touchant un arbre peut, en effet, prendre une direction assez inattendue.
6. N'oubliez pas non plus que les organisateurs doivent prévoir d'amener le personnel médical pour les premiers secours ou du matériel de rechange sans avoir à interrompre les tirs ou mettre en danger les personnes se déplaçant sur le parcours. Le CO doit disposer d'une équipe responsable et disponible pour guider les personnes sur et en dehors du terrain de compétition. Il doit aussi établir des zones de premiers secours dans lesquelles le personnel médical et/ou le matériel de rechange peuvent être amenés en toute sécurité sans perturber le cours de la compétition. Les arbitres doivent pouvoir se déplacer en toute sécurité entre les cibles qu'ils étudient attentivement la zone sur laquelle ils ont été affectés.

### **A1.2 Disposition des cibles**

Vérifiez que toutes les cibles sont correctement préparées. Avant une inspection vous devez vous munir du plan fourni par les organisateurs, connaître la taille ainsi que les distances de tir de chaque cible – mêmes les inconnues. Avant de vous rendre sur le terrain, vérifiez rapidement que le nombre de cibles de chaque taille est correct et que toutes les distances correspondent aux tailles de blasons utilisés.

Remarque : à l'exception des arbitres désignés pour vérifier les distances pour le parcours des inconnues, les autres n'ont pas besoin de les connaître - ce qui réduit considérablement le risque de « fuites » pour la liste des inconnues. A partir du plan, annoté par de petits dessins pour les tirs en pente ou en montée, vous devez pouvoir vérifier la conformité des variations d'altitude et des distances à partir du point de rassemblement. Approchez toujours les cibles du point de vue des archers.

1. Le blason est-il clairement visible de toutes les positions de tir ? N'oubliez pas que certains archers sont vraiment petits (un mètre cinquante).
2. La position de tir est-elle praticable par tous les archers, gauchers et droitiers ?
3. Est-ce que les conditions de positionnement sont adéquates à droite et à gauche du pas de tir pour les archers? La signalisation est-elle appropriée ?
4. Est-ce que rien, en surplomb, ne peut interférer avec les flèches tirées par des arcs d'une faible puissance ? Essayez de prévoir les altérations – la pluie, par exemple, peut faire s'affaisser les branches en surplomb.
5. La distance entre la cible et la position de tir est-elle correcte ? Même si vous n'avez pas le temps de vérifier toutes les distances, faites le maximum. Quand vous vérifiez les distances supérieures à quinze mètres n'oubliez pas la tolérance d'un mètre qui permet l'utilisation des systèmes pour estimer la distance.
6. Est-ce que la position de tir est au moins à la distance minimale autorisée au dessus du sol ? La butte de tir au moins de la taille minimale requise ? Pour que le blason soit entièrement visible des archers assurez-vous que la position de la cible soit au plus près de l'angle droit par rapport à la ligne de visée.
7. Vous pouvez noter la taille d'un blason dont la butte est à transporter au feutre à l'arrière de celle-ci. La possibilité d'une erreur dans la précipitation de la préparation d'un parcours à tirer, par exemple, le matin au moment où les tirs commencent en sera réduite - ce qui est particulièrement important pour les distances des inconnues. Vérifiez aussi que les blasons de rechange généralement placés derrière la butte sont correctement protégés de la pluie et de l'humidité et de la bonne taille. Pour la vérification des blasons, la procédure à appliquer est la même que celle décrite précédemment dans ce Manuel sections 4.1.3 et 3.12.1.

### **A1.3 Autres installations**

Les installations sanitaires doivent être placées stratégiquement autour du parcours pour permettre aux archers de se soulager quand cela est nécessaire. Le nombre de buvettes doit être suffisant.

### **A1.4 Assignation des arbitres à une zone**

Les arbitres doivent être répartis efficacement autour du terrain pour pouvoir facilement accéder aux cibles. Recherchez des chemins sûrs pour vous déplacer entre les cibles et les positions de tir. Le Président de la Commission et/ou son suppléant attribuent aux arbitres une zone spécifique. S'il y a plus d'un parcours pour la compétition, nous vous conseillons de faire plusieurs groupes, chacun responsable d'un parcours. Pour vous permettre de vous habituer à votre zone de contrôle, restez sur le même parcours pendant les deux jours de l'épreuve de qualification.

### **A1.5 Procédures d'inspection**

Pour le tir en campagne faites particulièrement attention aux appareils ajoutés probablement dans le seul but d'estimer les distances ou encore aux systèmes modifiés à cet effet (la mesure de la taille des blasons ou des angles). Cet avertissement est valable pour toutes les divisions. Vérifiez les stabilisateurs pour éviter qu'ils ne dérangent les autres archers, ils ne doivent pas non plus pouvoir servir d'aide dans l'estimation des distances, de la taille des blasons et des angles. Les stabilisateurs de type pendulaire ne doivent pas présenter de graduations permettant de mesurer les angles.

### **A1.6 Faire respecter la limite de temps**

Le WA n'a jamais eu pour intention d'imposer officiellement de limite de temps pour les épreuves de tir en campagne, si cela avait été le cas, il y aurait une personne responsable par peloton pour les chronométrer car tous tirent à un moment différent. Le règlement sur le temps autorisé pour tirer a été voté il y a quelques années car certains compétiteurs vraiment lents provoquaient des engorgements ralentissant l'ensemble de la compétition. Ne pensez pas qu'en tant qu'arbitre vous devez surveiller et chronométrer tous les archers tirant dans la zone qui vous est attribuée. Le règlement existe pour que vous gardiez le contrôle et évitiez qu'un compétiteur ou un peloton trop lent ne perturbe le bon déroulement des tirs. Utilisez intelligemment votre autorité en la matière.

Il stipule que si pendant les épreuves de qualification et éliminatoires un archer (ou peloton) provoque un retard inutile à son peloton ou aux autres pelotons en compétition, les arbitres doivent l'en avertir verbalement. Ils peuvent ensuite sans plus d'informations le chronométrer pendant le reste de l'étape. Vous devez communiquer vous entre arbitres les « avertissements verbaux » afin éviter que les archers ou pelotons concernés n'en reçoivent un second. Si la communication est difficile, mettez vous d'accord avant le début de la compétition pour noter ces avertissements sur les feuilles de marque c'est-à-dire y inscrire « avertissement verbal » et/ou « avertissement écrit », l'heure, le numéro de la cible et vos initiales.

Si vous estimez qu'il est nécessaire de chronométrer un archer selon l'article 9.5.1.12 du Livre 4, C&R, voici la procédure à suivre : si un archer dépasse la limite de temps de trois (3) minutes et qu'il a déjà reçu un avertissement verbal, il doit en recevoir un écrit. Notez sur sa feuille de marque le numéro de cible ainsi que l'heure de cet avertissement et signez. Tout archer surpris à dépasser la limite de temps une deuxième fois, doit recevoir un deuxième avertissement, il se voit alors retirer la valeur de la flèche avec le plus haut score de la volée - cela doit bien entendu être noté sur la feuille de marque. Toute infraction ultérieure entraînera la même pénalité. En cas d'égalité à la fin du tournoi, ces flèches seront comptées comme Manquées et leurs points retirés.

La limite de temps commence au moment où l'archer prend position au pas de tir - ce qu'il ou elle doit faire immédiatement après que celui-ci se libère. L'intention principale du règlement est d'empêcher que sur le pas de tir les archers prennent le temps d'estimer les distances ou autres variations de terrain. Prévenez les archers de se rendre au pas de tir et, une fois qu'ils sont en position, commencez à les chronométrer. Si, cependant, par exemple, ils viennent de grimper une colline, vous pouvez leur accorder un peu de temps pour reprendre leur souffle. Les avertissements « de temps » ne sont pas valables d'une étape de la compétition à l'autre. Le timing de l'épreuve finale de tir en campagne est plus ou moins similaire à celui du tir sur cibles - Livre 4, C&R.

### **A1.7 Estimation des distances**

Le Congrès a bien stipulé que les archers ne sont pas autorisés à utiliser leur équipement dans le seul but d'estimer les distances. Insistez sur ce point pendant la réunion des capitaines d'équipe. Le Comité de tir en campagne du WA a donné quelques précisions et conseils à cet effet pour les compétitions de tir en campagne.

### **A1.8 Parcours des finales pour le tir en campagne**

Le parcours pour les finales se trouve généralement au centre de la zone du Championnat pour que les spectateurs puissent facilement y accéder. Pour les arbitres cela représente deux grands défis :

1. La sécurité est toujours importante. Les instructions sont les mêmes que précédemment (A1.1). Pour éviter que les spectateurs ne posent problème en passant dans la zone de tir et sur les chemins réservés des archers, il est préférable de les regrouper d'un côté de la barrière et de faire en sorte que les archers ne tirent pas dans cette direction. Le terrain en lui-même peut cependant être sûr (présenter des avantages pour la sécurité), faites preuve de sens commun.
2. Si le parcours est au centre de la zone du Championnat, il est possible que les organisateurs ne l'aient pas terminé avant le début de la compétition. Toutes les cibles et les distances étant planifiées, les arbitres doivent les vérifier pendant l'inspection préalable des parcours pour retourner ensuite à ce dernier contrôle après les épreuves éliminatoires. De part l'intérêt des médias et des spectateurs pour les tirs de barrage, l'accès à ces cibles doit être facile, la dernière cible de l'épreuve des finales peut ainsi être utilisée à cet effet si sa distance correspond à celle d'un tir de barrage. Il peut aussi y avoir une cible distincte spécialement prévue à cet effet.

### **A1.9 Déroulement du tir**

Le déroulement du tir est le même que pour les autres épreuves de tir en campagne mais les règlements ne précisent rien sur les intervalles de temps pour les pelotons. L'ordre de tir pour les divisions est le suivant : arc nu, arc classique, arc à poulies. Pour chaque division il y a deux pelotons : Dames et Hommes, de quatre athlètes chacun, l'intervalle de temps entre les deux doit être de quinze minutes environ. Nous recommandons aux organisateurs d'établir des horaires de départ pour chaque division et de faire en sorte pour les médias et les spectateurs que les pelotons ne tirent pas en même temps (éviter plus particulièrement la possibilité que les Dames à la cible 4 (demi-finales) ne tirent en même temps que les Dames sur la dernière, la 8). Certains retards peuvent donc être institués pour le bénéfice des médias et du public.

### **A1.10 Assignation des arbitres aux pelotons**

Nous recommandons :

- un arbitre pour accompagner le peloton pour les appels concernant les flèches,
- un arbitre pour chronométrer les archers, annoncer « allez-y », « il reste 30 secondes », « stop » etc... Ces indications sont verbales mais pour les trente (30) secondes, il faut lever un carton jaune,
- un arbitre pour vérifier les temps,
- un autre, à la cible, pour vérifier immédiatement les scores et confirmer le résultat (vainqueur, perdant du duel),
- s'il reste un arbitre disponible (qui n'accompagne pas les pelotons) qu'il supervise le changement des positions de tir entre les demi-finales et les finales pour les médailles,
- et enfin, un arbitre pour superviser le comportement des médias.

### **A1.11 Procédures pour les épreuves éliminatoires et finales pour les championnats de tir en campagne**

#### **Procédures de tir pour les épreuves éliminatoires par équipe**

Les huit (8) meilleures équipes progressent vers l'épreuve éliminatoire. La position au classement des équipes est établie en ajoutant les scores individuels après les qualifications, elles sont ensuite réparties dans le Tableau des duels en fonction de ces scores totaux. Les équipes les plus haut-placées commencent à tirer sur la gauche ensuite la rotation se fait normalement. Les équipes Dames tirent avant les équipes Hommes. A cette étape de la compétition, tous les duels se tirent simultanément, il faut un arbitre et un marqueur par duel. Chaque membre de l'équipe tire une flèche au pas de tir approprié dans l'ordre décidé par l'équipe. Pour le contrôle des temps – voir ci-après.

**A1.12 Ordre de tir pour les épreuves finales**

Duels pour les individuels et par équipe :

En fonction des résultats de la dernière étape des éliminatoires pour les demi-finales, voici comment se déroulent les duels pour toutes les catégories : duel 1 – l'archer n°1 tire contre l'archer n°4 ; duel 2 – l'archer n°2 contre l'archer n°3. Les archers n°1 et n°2 tirent sur la gauche, les archers n° 4 et n°3 sur la droite. Le duel 1 commence par un tir sur la cible 1, il y a ensuite pour les duels 1 et 2 une rotation à chaque cible. Les vainqueurs des duels se qualifient pour les duels pour la médaille d'or, les perdants pour celle en bronze. Ces duels se passent sur les quatre dernières cibles, pour ces quatre cibles les archers concourant pour le bronze tirent en premier. Les archers du duel 1 des demi-finales tirent sur la gauche – (les positions sont déterminées en fonction du Tableau des duels).

Tirs de barrage :

Pour les demi-finales, les tirs de barrage se déroulent sur la dernière cible à tirer (cible n°4). Pour les duels pour l'or et le bronze, ils se déroulent à la plus longue distance pour cette division (ce qui peut être sur la dernière cible ou sur une cible spécialement prévue à cet effet).

**A1.12.1 Blasons des cibles – disposition**

Tous les blasons doivent être disposés comme pour l'épreuve de qualification. Pour les blasons de 60 et 80 centimètres, il doit en avoir deux par cibles : un pour l'archer de gauche qui tire sur le blason de gauche, un pour celui à droite qui tire sur celui de droite.

**A1.12.2 Limite de temps (individuels)**

Le temps autorisé pour le tir des trois (3) flèches est de trois (3) minutes. L'arbitre de cible commence et arrête le tir oralement.

**A1.12.3 Limite de temps (équipes)**

Le temps autorisé pour le tir des trois (3) flèches (une (1) par archer) est de trois (3) minutes. Le décompte du temps commence aussitôt que le premier archer passe le panneau numéroté. L'arbitre indique quand la cible se libère.

**A1.12.4 30 secondes – avertissement**

Pendant les épreuves finales, l'arbitre signale par un carton jaune les trente (30) dernières secondes de la période de tir. Si un archer tire une flèche après expiration de la limite de temps, il perd la valeur de sa flèche avec le plus haut score de la volée.

**A1.13 Finales par équipe**

Les archers peuvent choisir de tirer dans n'importe quel ordre mais toujours un seul à la fois. Pendant les Finales, il ne leur sera accordé aucun temps supplémentaire pour les défaillances de matériel. Les capitaines d'équipe – ou toute autre personne désignée, peuvent transporter avec eux du matériel de rechange. Le premier peloton commence à tirer à un temps donné, les pelotons suivant à intervalles réguliers d'environ quinze minutes. A la fin des duels, les pelotons peuvent être retardés pour porter l'attention des médias et des spectateurs sur la dernière cible. Il y aura un arbitre par peloton.

**A1.14 Ce qui est autorisé ou non sur les parcours à distances inconnues lors des épreuves WA de tir en campagne**

Il est possible pour une compétition de n'avoir qu'un seul parcours à distances connues ou un seul parcours à distances inconnues ou encore une combinaison des deux. Pour les compétitions nationales, les archers peuvent tirer avec des pas de tir successifs ou des cibles en éventail. Assurez-vous que sur des pas de tir successifs, ils tirent le nombre prévu de flèches à la bonne distance pour chaque blason (réf. Livre C&R).

Pour les Championnats WA, il y a une épreuve à distances connues et une épreuve à distances inconnues pour les qualifications et une épreuve à distances connues pour les épreuves éliminatoires (article 4.5.3.10).

Nous savons que dans certaines parties du monde, les gens préfèrent tirer comme au « bon vieux temps » avec des pas de tirs successifs et des cibles en éventail tandis qu'ailleurs, ils préfèrent les distances connues. Mais comme la majorité préfère les distances inconnues, nous avons besoin de règlements pour cette discipline et aucun n'autorise de système, d'appareil pour estimer les distances aussi simple ou « amateur » soit-il. Si nous en autorisons un, nous verrons aussitôt un autre légèrement amélioré et ainsi de suite...

Ce qui suit N'EST PAS autorisé pour les épreuves aux distances inconnues :

Un archer n'a pas le droit d'avoir plus d'une graduation unique pour la visée sur sa barre de viseur, son arc ou même sur ses notes car il l'utiliserait sans doute pour évaluer, mesurer ou lire les distances. Si un archer dispose d'une graduation à un endroit qui ne correspond pas au réglage du viseur, il peut être accusé de l'y avoir placée exprès pour évaluer les distances ! Les arbitres et les autres compétiteurs doivent être vigilants.

S'il dispose sur son viseur de différentes marques de visée qu'il utilise pour un réglage différent en d'autres occasions qu'il les recouvre simplement d'un morceau de scotch coloré et le voilà sauvé !

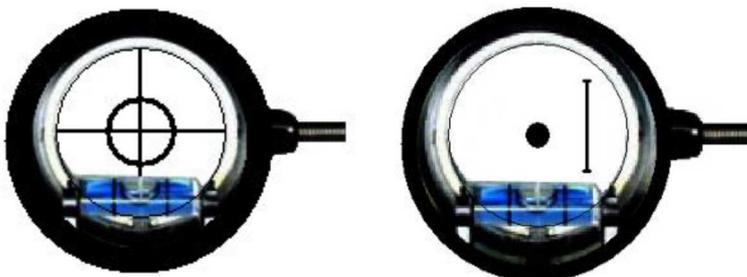
Remarque: une interprétation récente des règlements stipule que les archers peuvent avoir sur leur viseur ou leur équipement une graduation personnelle différente et complémentaire de celle du fabricant.

Si un archer lève son arc et le baisse plus d'une fois avant de tirer cela signifie généralement qu'il est en train d'estimer la distance. Si c'est le cas, il est en infraction aux règlements car il prend trop de temps pour tirer – il n'est probablement pas sur la ligne – et gêne les autres compétiteurs. S'il a ajouté un bout (de plume) en plastique (ou autre objet similaire) à son matériel à l'aide duquel il peut comparer la taille des blasons il est aussi une infraction – qu'il utilise si le désire une autre partie de son matériel à cet effet.

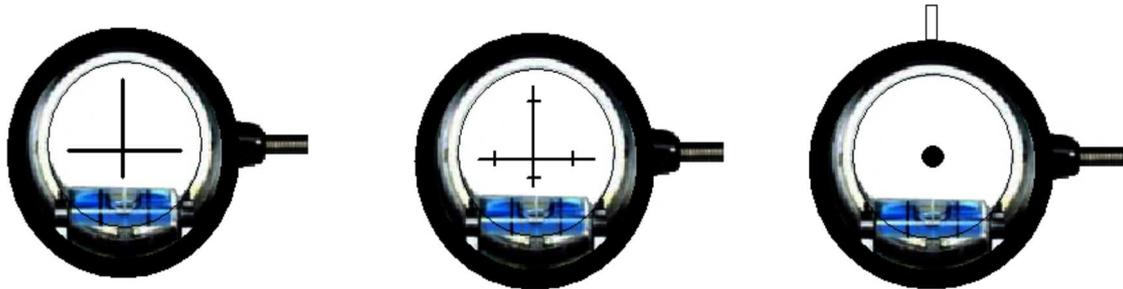
Pour résumer, il est interdit de modifier le matériel dans le but d'évaluer les distances, d'utiliser un viseur avec des lignes en plus de la croix ou du cercle central ou encore une croix dans le cercle. Le viseur ou la zone de la fenêtre de visée ne peut pas présenter plusieurs lignes ou points ne faisant pas originellement partie du matériel.

Voici quelques exemples de viseurs interdits :

- (a) Une croix au travers de l'anneau
- (b) Un point et une ligne séparée



- (c) Une croix avec des lignes de longueur différentes ne touchant pas le bord
- (d) Une croix avec une graduation
- (e) Un bout de plume (plume) séparé fixé au-dessus du viseur



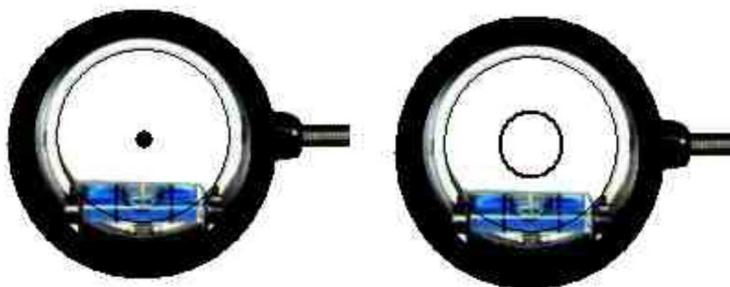
Les archers NE sont PAS autorisés :

- à placer un pouce, une règle etc... devant leur système de visée pendant qu'ils tirent.
- A avoir des notes, des dessins, croquis etc... indiquant la relation entre viseur, flèche etc... et blasons, ils peuvent en utiliser pendant l'entraînement mais pas sur la zone de compétition.
- De même, pendant la compétition, les archers arc nu n'ont pas le droit à un dessin ou une photo de leur palette avec ses marques ni même à une liste des relations existantes entre le positionnement de ses marques et la palette (ils peuvent cependant en avoir une pour l'entraînement). Qu'ils pensent aussi à recouvrir la fenêtre de visée si celle-ci présente des marques distinctes pouvant servir à viser ou estimer des distances. Les marques atténuées, floues comme celle d'un camouflage ne posent généralement pas problème.
- A avoir des notes ou des schémas indiquant la relation entre les angles de visée en montée ou en descente et ses marques de visée, ni d'appareil leur permettant de mesurer de tels angles.
- A utiliser de radio ni de téléphone portable sur le parcours. Leurs jumelles ou autres systèmes d'optique ne doivent pas présenter de graduation ni d'échelle d'aucune sorte ni être conçus pour permettre d'évaluer les distances.
- A avoir sur le parcours des systèmes électroniques de mémorisation.

Ils ont le DROIT d'utiliser :

- les viseurs avec UN seul point (cercle ou croix) de viséex. Ceux avec un point entouré d'un cercle sont « limite » mais apparentés aux anneaux de visée munis d'une barre/gros point, ils sont donc été autorisés. Voici quelques exemples de viseurs autorisés :

- (a) Un point
- (b) Un cercle



- (c) Un cercle et un point
- (d) Un cercle et une croix de coupe dont les extrémités touchent le bord
- (e) Un point et une croix dont les extrémités touchent le bord



- Un système de visée standard fabriqué par un fabricant sérieux dans les limites spécifiées ci-dessus. Nous recommandons aux archers de réfléchir un peu avant d'acheter, par souci d'équité envers les autres archers et en vue de faire des économies !
- Des pages ou des photocopies du Livre C&R (les différentes distances de tir par exemple).
- Des notes sur les marques de visée dans la limite des précisions apportées précédemment.

Exemple : 5m=2.30, 10m=2.10, 15m=2.30, 20m=2.55 et ainsi de suite...

**Remarque : Les personnes contrevenantes aux règlements le sont probablement en toute connaissance de cause ou sont pour le moins conscientes de la possibilité d'être en infraction. Pour nous, elles n'ont aucune excuse car, en cas de doute, il est toujours possible de se renseigner. Pour que les compétitions WA se déroulent en toute équité, nous demandons aux archers de rapporter aux arbitres présents toutes les infractions constatées ou même supposées. Les arbitres sont là pour aider à rendre les compétitions plus justes et meilleures. Ces constats ne sont en rien impolis, inamicaux et ne démontrent en rien un manque d'esprit sportif.**



## A.2 Tir 3D – une courte introduction

(par Neil Dimmock)

Le tir 3D est une forme de tir en campagne. Pour le WA, il s'agit d'une discipline relativement nouvelle toujours en cours de développement. Il est donc important que vous possédiez une version mise à jour des règlements. Certains décrivent le tir 3D comme du « tir sur cibles dans les bois » et d'autres comme une « simulation de chasse ».



Illustration A2.1. Cible de tir 3D

Le tir en campagne comme on le connaît généralement est proche du tir sur cibles dans son utilisation de blasons fixés à des buttes mais dans des paysages beaucoup plus sauvages. Le tir 3D simule la chasse dans le sens où il utilise des cibles qui sont des représentations grandeur nature d'animaux fabriquées dans un matériel qui arrête les flèches, elles sont placées dans des paysages relativement similaires à leurs habitats naturels. Les types d'arc autorisés sont aussi plus proches du concept accepté d'arc de chasse.

Les arcs à poulies et les arcs traditionnels y sont utilisés mais il n'y a pas de place pour les arcs classiques à viseur. Toutes les distances y sont inconnues. Certains compétiteurs peuvent être habitués à tirer selon les règlements d'autres organisations et donc ne pas être familiers de l'arbitrage selon les règlements du WA. C'est là que votre rôle de tuteur intervient car comme pour toutes les épreuves WA, les règles de tir sont les mêmes sauf pour les particularités inhérentes à la discipline de la compétition tirée.

### A2.1 Compétition

La compétition commence par une double épreuve (vingt (20) cibles/épreuve en une journée). Les archers tirent une série de cibles dans la matinée et une autre différente dans l'après-midi. La compétition se poursuit avec les deux épreuves éliminatoires et les épreuves finales d'une manière similaire au tir en campagne et ce, jusqu'aux duels pour les médailles. Pour les Championnats du Monde, les archers ne tirent qu'une (1) flèche. Pour les autres compétitions, ils peuvent en tirer une seconde si la première a manqué la cible. Ces deuxièmes flèches sont marquées comme premières flèches tirées mais leurs valeurs minorées de trois (3) points. Consultez le Livre C&R pour le format des compétitions.

## A2.2 Parcours

Comme pour le tir en campagne, des piquets marquent les positions de tir. Les piquets bleus sont utilisés pour les arcs droits, les arcs nus et les arcs instinctifs avec une distance maximale de trente (30) mètres. Chaque archer tire une flèche en touchant son piquet (pas) de tir respectif. Il est essentiel quand vous vérifiez le parcours de vous assurer que les archers peuvent toucher les pas de tir dans n'importe quelle direction.

La sécurité est primordiale. Les cibles étant de forme irrégulière, les flèches manquées sont fréquentes et comme il n'y a aucune butte autour des cibles elles finissent généralement dans la zone de « tir dépassé ». Faites attention à cette zone, les archers qui cherchent leurs flèches peuvent provoquer des pertes de temps générales. Certains fabricants proposent des panneaux d'arrêt arrière d'un matériau similaire à celui des cibles façon camouflage, ils ne distraient pas de « l'image » de la cible quand les archers sont sur le pas de tir.

Il est essentiel que vous puissiez vous déplacer en toute sécurité, faites particulièrement attention à votre chemin et quand vous évaluez les distances à parcourir entre les cibles du parcours et n'oubliez pas le facteur temps, également important. Il y a vingt (20) cibles à tirer en une matinée (ou un après-midi) et les archers d'un peloton tirent un par un. Les distances à parcourir ne doivent donc pas être trop longues.

En considérant que chaque archer dispose d'une (1) minute pour tirer sa flèche, que les pelotons sont composés d'entre trois à six archers, le temps de marquage des scores, il faut compter environ dix minutes par cible au total - ce qui fait environ trois heures de tir pour un parcours.

## A2.3 Cibles

Les cibles sont des représentations en taille réelle de différents animaux, il en existe de nombreux modèles de toutes tailles et espèces. Les organisateurs doivent considérer la taille de la cible quand ils établissent les distances à tirer, les zones marquantes doivent clairement apparaître sur chaque animal et à chaque pas de tir il faut une photographie de la cible à tirer. Vérifiez absolument à chaque fois que la photographie correspond bien à la cible, que les zones marquantes sont bien présentes et correctement représentées.

Les zones marquantes correspondent aux zones mortelles (cœur et poumons) et aux zones blessantes. La zone marquante la plus centrale est un petit cercle (environ 25%) au milieu de la zone du 10, elle compte pour 10 mais est marquée X. L'autre partie de la zone mortelle compte aussi pour 10 et est marquée comme tel. A l'extérieur de cette zone, il y a une zone « vitale » dessinée en fonction de l'animal, elle marque 8 points. Le reste de l'animal marque 5 points à l'exception des cornes et/ou des sabots qui marquent M comme Manqué...

Les parties du corps comme le nez ou chez certains animaux, une patte ou le bout de queue sur le corps ont fait débat. Ces zones ne sont pas de la même couleur que le corps. Considérez en règle générale si oui ou non dans la réalité l'animal saignerait s'il était touché à cet endroit. Si c'est le cas alors l'archer marque 5 points, sinon M.

Arrangez-vous si possible avec les organisateurs pour voir les animaux avant qu'ils ne soient installés sur le parcours. Avec leur autorisation, marquez au stylo, marqueur ou autre la jonction entre les cornes, les sabots et le reste du corps. Il y a dans le corps de la cible, des rainures délimitant les zones pour permettre la peinture à la bombe, il arrive quelquefois que, de peur d'un recouvrement, les zones de l'animal ne soient pas correctement définies, un coup rapide de marqueur le fera.

Les animaux les plus larges ont des zones centrales remplaçables comme une sorte de pièce qui vient s'imbriquer dans le reste du corps. Elles sont environ dix millimètres plus larges que l'anneau extérieur du 8 de la zone « vitale », leurs bords ne correspondent pas exactement à la surface du corps et forment une légère dépression comparable à la limite d'une zone marquante. Faites attention, certains archers prétendent que la zone marquante correspond à cette pièce rattachée non à la zone interne plus petite - ce qui est comparable au problème de la limite entre le bleu et le noir sur les blasons des cibles.

#### **A2.4 Arcs**

(a) L'**arc nu** est le même que pour le tir en campagne.

(b) L'**arc instinctif** similaire à un arc nu auquel peut être fixé un simple repose-flèche. La puissance de l'arc ne doit pas dépasser soixante (60) livres, un petit stabilisateur de moins de treize (13) centimètres est autorisé et monté directement sur le corps de l'arc (sans système d'absorption des chocs). La palette ne doit pas présenter de plaquette d'ancrage, l'archer doit toujours toucher l'encoche avec un doigt quand il tire.

Pour les flèches, les restrictions sont les mêmes que pour le tir en campagne. Les pointes doivent pouvoir se visser, leur poids doit être d'un maximum de 125 grains pour les Hommes et 100 pour les Dames, vérifiez le au moment de l'inspection. Il existe de petites balances électroniques d'environ la taille d'un paquet de cigarettes, demandez aux organisateurs de vous en fournir une ou un autre système similaire de pesée.

(c) L'**arc à poulies** est le même que pour le tir en campagne. Il peut aussi être tiré directement avec les doigts, les archers peuvent donc utiliser une palette avec une plaquette d'ancrage.

(d) L'**arc droit** doit correspondre à la forme traditionnelle d'un arc droit sans aucune courbe (quand l'arc est bandé la corde ne peut toucher que les poupées et aucune autre partie de l'arc). 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 Dames, l'arc doit avoir au moins 150 cm de long et pour les Hommes, 160 cm. La longueur de l'arc est mesurée arc bandé entre les poupées de la corde sur l'extérieur des branches (le dos de l'arc).

Si l'arc présente une fenêtre avec un plateau celui-ci peut être utilisé comme repose-flèche recouvert si nécessaire d'un matériel doux comme du cuir par exemple. L'arc nu est nu, il est interdit d'y attacher quelque chose (carquois etc...). Les flèches sont en bois avec un empennage en plumes, elles doivent toutes avoir la même longueur, le même poids et la même couleur (sauf en cas d'usure). La palette ne doit pas présenter de plaquette d'ancrage.

Pour toutes les disciplines, le diamètre des flèches/pointes doit être le même que pour le tir en campagne. Si pendant l'inspection vous utilisez la jauge WA, faites le ouvertement, les archers prendront conscience que vous vérifiez le matériel.

#### **A2.5 Tirs de barrage**

S'il est nécessaire d'organiser un tir de barrage faites le rapidement sur le terrain d'entraînement. Placez les pas de tir et la cible au dernier moment pour éviter que les archers ne mesurent la distance, surprenez-les.

### A2.6 Commentaire de conclusion

Cette forme de tir en campagne offre une alternative intéressante au format de tir conventionnel. Elle est plus proche de l'utilisation initiale de l'arc et des flèches pour se nourrir plutôt que pour le sport.



### A.3 Jury d'appel

Une fois nommés et arrivés sur le terrain de la compétition, le Jury d'appel et son Président doivent pour se préparer à leurs responsabilités :

- se familiariser avec le terrain de la compétition,
- s'assurer qu'ils disposent d'une salle de réunion pourvue du matériel indispensable à la préparation et aux copies de leurs décisions,
- s'assurer d'être sur le terrain encore au moins une demi-heure après la fin des tirs et ce, tous les jours de la compétition. Si pour une raison ou une autre c'est impossible et que le Jury doit quitter le terrain, les personnes suivantes (membres du Comité d'organisation, Délégué technique, Président de la Commission des arbitres) doivent être averties de l'endroit où trouver son Président et informées de ses coordonnées.

#### A3.1 Procédure d'appel

L'intention de faire appel doit être adressée par le requérant au Président de la Commission des arbitres dans la limite de temps prévue à cet effet aux différentes étapes de la compétition. L'appel doit être rédigé, de préférence en anglais ou en français, sur le formulaire d'appel adéquat du WA et donné en même temps que la caution prévue.

Le Président de la Commission des arbitres doit ensuite en avvertir le Délégué technique et le Président du Jury d'appel.

Un appel peut affecter la position d'un compétiteur au classement et dans sa progression d'une étape de la compétition à une autre, le Jury doit donc se réunir et délibérer pour rendre son verdict le plus tôt possible.

Une fois réuni le Jury doit opérer dans l'ordre suivant :

- (a) lire et clairement comprendre l'appel,
- (b) utiliser le Livre C&R pour avoir à sa disposition toutes les informations et les références nécessaires pouvant affecter sa décision,
- (c) décider d'après le contenu de l'appel des témoins à appeler.

Dans tous les cas, les témoins doivent être appelés comme suit :

- (a) le requérant, accompagné si nécessaire de son Capitaine d'équipe.
- (b) Les autres personnes témoins directs de ce qui s'est passé. Il est essentiel de ne pas écouter les « oui-dire » c'est-à-dire les propos rapportés.
- (c) L'arbitre ou l'officiel nommé ou mis en cause dans l'appel. Le Président de la Commission des arbitres peut avoir à fournir la preuve que l'action de l'arbitre reflétait une procédure établie et détaillée.

(Si l'arbitre le lui demande le Président de la Commission peut l'accompagner devant le Jury et selon les circonstances, peut-être, même, faire des propositions.)

Le Président du Jury doit faire son possible pour détendre les témoins. Cela peut être facile, il lui suffit d'établir que le Jury ne requiert d'eux qu'une simple déclaration sur ce qui c'est passé car ils en ont été directement témoins. Il peut aussi préciser que l'objectif principal de l'action du Jury est de protéger, quand cela est possible, les droits et les scores des personnes mises en cause.

Une fois tous les témoins appelés (rappelés si nécessaire), le Jury doit passer le cas en revue, émettre son opinion et ses arguments pour savoir si oui ou non il le soutient.

*Les entretiens avec les témoins doivent évidemment se dérouler dans la zone privée réservée au Jury.*

La décision du Jury devrait de préférence être unanime mais, si nécessaire, celle de la majorité de ses membres prévaut.

Le Délégué technique doit aider le Représentant de Presse du WA à compléter le texte de la décision du Jury d'appel, ils ne doivent pas oublier que l'explication doit être facile à comprendre et éviter les termes trop techniques. Une fois rédigée, la décision officielle et autorisée doit être immédiatement distribuée.

#### A.4 Liste des vérifications du site de la compétition – Tir sur cibles

Date :

Lieu :

Epreuve : Liste de vérifications

- 1. Sécurité
- 2. Distances
- 3. Séparation entre les divisions
- 4. Lignes de cibles
- 5. Ligne de tir
- 6. Ligne d'attente
- 7. Ligne des 3 mètres
- 8. Ligne des médias
- 9. Rangée de cibles
- 10. Buttes
- 11. Blasons
- 12. Montage des blasons
- 13. Hauteur des centres
- 14. Angle des buttes
- 15. Buttes sécurisées
- 16. Numéros des cibles – centrés
- 17. Fanions indicateurs de vent, 40 cm, hauteur 25-30 cm
- 18. Numéros sur la ligne de tir
- 19. Positions de tir marquées sur la ligne
- 20. Signaux sonores – visuels
- 21. Système d'annonce au public (DOS)
- 22. Buttes de rechange
- 23. Blasons de rechange
- 24. Vérification du terrain d'entraînement
- 25. Publicité (reflet possible)

26. Numéros de téléphone d'urgence :

Docteur :

Hôpital :

Première urgence :

Emplacement des téléphones :

- 27. Système des résultats
- 28. Sièges et abri pour les arbitres
- 29. Système de communication arbitres – Directeur de tir

Président :

Membres :

Remarques :

### **A.5 Liste des vérifications du tournoi – Tir en campagne**

- 1. Sécurité
- 2. Buttes, sécurisées, tailles
- 3. Buttes, perpendiculaires à la direction de tir
- 4. Tailles de blasons 80 / 60 / 40 / 20 cm
- 5. Montage des blasons
- 6. Distances, connues – inconnues
- 7. Signalisation des directions, visibilité
- 8. Numéros des cibles – position
- 9. Positions et pas de tir
- 10. Inscription des numéros
- 11. Réglementation tenue vestimentaire
- 12. Points de rassemblement
- 13. Système de résultats et feuilles de marque
- 14. Matériel de communication
- 15. Terrain d'entraînement
- 16. Contrôle des médias et des spectateurs
- 17. Jury d'appel
- 18. Personnel médical, accessibilité du terrain
- 19. Publicité
- 20. Inspection du terrain
- 21. Inspection du matériel
- 22. Contrôle des temps
- 23. Installations sanitaires
- 24. Buttes de rechange, facilité d'accès
- 25. Blasons de rechange, facilité d'accès
- 26. Salle des arbitres
- 27. Approvisionnement en eau
- 28. Numéros de téléphone d'urgence :

Docteur :

Hôpital :

Première urgence :

Emplacement des téléphones :

Président :

Membres :

Remarques :

## **A.6 Les archers handicapés**

Par Morten B. Wilmann, Président du Comité des arbitres

Depuis le début et avant même l'existence de nos règlements de tir actuels, les archers handicapés participent aux compétitions de Tir à l'arc. Avec le temps, leur nombre a augmenté aussi bien dans les épreuves WA que dans les compétitions organisées par les différentes associations spécialisées. Les règlements WA, en dépit de ce qui est exprimé ci-dessus, ne font que par deux fois référence à ces archers pour indiquer, la première fois, qu'ils sont autorisés à tirer assis ; la deuxième, plus récente, que malgré l'espace minimal de 80cm réservé sur la ligne de tir à chaque archer individuel, les archers handicapés peuvent pouvoir disposer si besoin d'un espace un peu plus grand pour leurs fauteuils/chaises. Au niveau national, la présence de ces archers a occasionnellement placé nos arbitres dans des situations qui n'étaient pas décrites dans les règlements ou autres procédures. Voici quelques recommandations pour établir la marche à suivre dans de telles situations.

### **A6.1 Qui, selon les règlements, est handicapé ?**

En premier lieu, pour le moment, rien n'oblige les arbitres à avoir des connaissances médicales sur les conditions physiques ou autres différents handicaps. L'intention des règlements est de permettre aux archers handicapés de pratiquer leur sport en compétition dans certaines conditions. Il est évident que certains handicaps influent sur les possibilités d'une personne à se tenir debout pendant le tir, peuvent impliquer la nécessité pour un archer d'avoir quelqu'un pour (l'aider à) lui bander son arc et/ou le fait qu'il soit attaché à un fauteuil.

### **A6.2 Quel espace doit être réservé aux personnes en fauteuil sur la ligne de tir ?**

Vous devez comprendre que l'espace de 80 cm réservé aux archers est un espace minimal. L'intention du règlement est d'empêcher que les archers ne se bousculent pendant le tir. L'espace au sol pour un fauteuil roulant est d'environ 100 et 120 cm mais comme les archers voisins n'ont même pas besoin de 80 cm pour enjamber la ligne, les arrangements à effectuer pour régler les possibles problèmes de place sont généralement minimales. (La partie supérieure du corps d'un archer handicapé, au dessus du fauteuil, offre un espace plus grand à ses voisins). Certains organisateurs gèrent la situation en utilisant des espaces ouverts ou en plaçant les archers en fauteuil sur les côtés du terrain. Pour éviter les malaises en début de compétition et gérer la situation, les positions de tir devraient être marquées perpendiculairement à la ligne tout comme le milieu de l'assise du fauteuil.

### **A6.3 Est-ce que pendant les épreuves WA les archers handicapés peuvent rester sur la ligne de tir à la fin de la volée ?**

En se basant sur les procédures utilisées ces dernières années et même pour les Jeux Olympiques, la réponse est oui. Mais dans ce cas comment le Directeur de tir est-il averti qu'un archer sur la ligne a fini sa volée ? La question peut se poser pour les épreuves tirées en deux séquences et une fois les arrangements nécessaires pris comme décrits précédemment : la procédure la plus utilisée est que l'archer pose son arc à l'horizontal sur ses genoux ou sur le sol du côté de la ligne d'attente.

### **A6.4 Est-ce que sur la ligne de tir un archer peut - si nécessaire - être autorisé à avoir un assistant derrière lui pour encocher sa flèche sur la corde ?**

En supposant qu'une telle aide ne génère pas de bruits qui pourraient déranger ses voisins, il n'existe aucune raison de la refuser. D'un point de vue pratique, cette procédure est plutôt lente et ne procure donc aucun avantage à l'archer en bénéficiant. De plus, le WA autorise désormais les communications entre archers et entraîneurs, la suspicion « d'entraînement » n'est donc même plus valable pour la refuser.

### **A6.5 Marquage / retrait des flèches**

On nous a déjà demandé si les autres archers de la cible – ou les organisateurs, sont obligés de s'occuper du marquage et du retrait des flèches d'un archer handicapé : la réponse est non. Il est de la responsabilité de l'archer handicapé ou de son équipe de s'assurer qu'un agent (ou capitaine d'équipe) le fasse à sa place.

### **A6.6 Allonge de la corde jusqu'au fauteuil / la chaise**

Il peut arriver d'un archer handicapé allonge sa corde jusqu'à sa chaise ou (une roue de) son fauteuil. Pour vous, la question est de savoir si ce support est autorisé, s'agit-il ou non d'un avantage ? De nos jours, les associations d'archers handicapés ne l'interdisent pas, elles estiment même qu'il est impossible aux arbitres d'évaluer la situation. Cet aspect ne nous concerne donc pas. Mais qu'en est-il de l'allonge de la corde jusqu'au genou ou la cuisse ? Ce support n'est pas fixe, si nous comparons avec les archers debout allongeant la corde jusqu'à leur plastron (poitrine) nous devons l'accepter.

### **A6.7 Archers handicapés lors d'une épreuve par équipe**

L'archer handicapé peut, si nécessaire, rester sur la ligne de tir mais comme il ne traverse pas la ligne des un mètre, quand a lieu le changement de tireur ? La procédure stipule qu'il « lève la main au-dessus de sa tête quand il a fini de tirer ». Il faut à peu près le même temps à un archer handicapé pour soulever son arc de ses genoux à la position de tir que pour un autre archer de se déplacer de la ligne des un mètre à la ligne de tir et comme il faut, en plus, à son équipe un peu plus de temps pour vérifier le moment exact du changement de compétiteur, cette procédure n'est pas considérée comme injuste envers les adversaires.

Le règlement sur « la flèche sortie du carquois » s'applique aussi aux archers handicapés.

### **A6.8 Personnes amputées**

Nous avons rencontré récemment un autre « problème » soulevé par certains handicaps. En effet, des archers amputés d'un bras ont développé un système de fixation de l'arc au bras d'arc soit par un système amovible soit au moyen d'un bras/doigt artificiel contrôlé électriquement. Le « problème » vis-à-vis des règlements du WA est que ces systèmes établissent une connexion fixe, permanente entre l'arc et ce que l'on peut considérer être la main d'arc. Les règlements interdisent qu'un arc soit fixé à la main. Une drageonne même très serrée permet toujours une certaine flexibilité qui ne peut pas être obtenue avec les systèmes cités ci-dessus - systèmes qui offrent donc un grand avantage par rapport aux autres archers et ne peuvent donc pas être autorisés. Il peut cependant exister d'autres règlements dans les compétitions sous le contrôle du CIP (Comité Paralympique International).

A l'international, les différentes organisations pour les personnes handicapées se sont réunies sous l'égide du CIP mais le Tir à l'arc est maintenant pratiquement pris en charge par le WA. Disons que nous avons établi une relation plus proche avec le CIP - ce qui se vérifie pour les compétitions de haut niveau où nos arbitres officient (Jeux Paralympiques, Championnats du Monde pour les personnes handicapés, Jeux de Stoke Mandeville etc...).

Nous vous recommandons fortement de vous porter candidats pour ces compétitions car elles sont désormais - avec de petits arrangements, tirées selon les règlements WA. En plus d'être un bon entraînement pour vous, vous contribuez aussi à donner à ces compétitions un meilleur statut.



### A.7 Liste des Blasons de cible avec licence du WA

Fabricants de blasons avec licence (site web WA mai 2009):

**Bjorn Bengston** (SWE)

**JVD Distribution** (NED)

**Maple Leaf Press Inc.** (USA)

**Geologic** (FRA)

**Arrowhead** (GBR) (*vend aussi sous Temple Faces*)

**Krueger Targets** (GER)

**FIVICS Archery** (KOR) (*anciennement SOMA*)



*Licence officielle typique du WA*

## **A.8 Le Directeur de tir (DOS)**

### **A8.1 Perspective sur le directeur de tir**

La qualité d'une compétition dépend directement de la manière dont le Directeur de tir s'acquitte de sa fonction, de ses responsabilités. Le tournoi va-t-il se dérouler à un rythme régulier et arriver à son terme sans rencontrer de difficultés autres que d'éventuelles défaillances de matériel ou rebonds etc... ou va-t-il être tendu, connaître de multiples retards et interruptions inutiles car le DOS n'est pas correctement préparé à assumer les responsabilités nécessaires au bon déroulement d'une compétition de qualité ? Malheureusement, le dernier scénario semble arriver beaucoup trop souvent. Franchement, les organisateurs du tournoi et surtout les archers méritent mieux. Nous espérons que les observations et suggestions contenues ci-après fourniront une base nécessaire à la standardisation des devoirs et responsabilités du DOS.

Celles-ci sont diverses et nombreuses, elles incluent - bien que n'étant pas limitées à - le contrôle des temps, des positions des archers sur la ligne de tir, du matériel audio et de toutes les annonces (si aucune personne qualifiée n'a été désignée à ce poste), l'assurance que toutes les mesures de sécurité sont respectées car elles s'appliquent à l'ensemble des compétiteurs, au personnel de terrain et aux spectateurs, le contrôle des activités des médias, du personnel de terrain et des spectateurs. Le DOS DOIT travailler en étroite collaboration avec le Directeur du Tournoi, le Directeur de l'épreuve, l'équipe de Présentation sportive, le Producteur TV, les Arbitres et le personnel de terrain pour s'assurer que la compétition se déroule sans difficultés. Pour que cela devienne une réalité gérée d'une manière professionnelle et opportune, nous avons développé des instructions pour les personnes courageuses qui acceptent ce poste difficile. Elles couvrent toutes les devoirs, les responsabilités inhérentes aux postes de DOS - Délégué technique - Annonceur du moment de sa nomination à celui de la fin de la compétition.

### **A8.2 Préparation préalable au tournoi**

L'étape de préparation commence le jour de la nomination Peu de temps après avoir été nommé DOS, l'Arbitre doit :

- (a) commencer à communiquer avec le Président du CO, celui de la Commission des arbitres et le DT, il doit se présenter et initier le processus d'assimilation des informations pertinentes dans le cadre de l'exécution de son devoir.
- (b) Obtenir une copie du programme du tournoi ainsi qu'un plan de la disposition du terrain.
- (c) Déterminer avec le CO qui sera son assistant. Ce poste est essentiel à la réussite du tournoi, plus particulièrement pendant l'étape des duels. Une personne seule ne peut pas correctement contrôler en toute sécurité un terrain de tir dans les conditions actuelles de déroulement des compétitions.
- (d) Déterminer avec le CO et le Directeur du tournoi la taille, l'agencement et l'emplacement de la tribune du DOS.
- (e) Déterminer avec le CO quel système de contrôle des temps utiliser (et prévoir un système de remplacement).
- (f) Déterminer s'il y aura ou non une équipe de présentation sportive, une production TV et quand ? Les responsabilités de chacun en seront plus clairement définies.
- (g) Commencer l'étude approfondie des règlements et interprétations en vigueur au moyen du Livre C&R, des Lettres d'information des arbitres, des Bulletins d'information du WA, des Instructions aux arbitres et auprès du Comité des arbitres.

- (h) Rassembler le matériel nécessaire à l'exécution de la fonction : stylos, feuilles de contrôle des temps, calculatrice, sifflet, chronomètre, jumelles, tenue de pluie, Livre C&R et tout ce qui peut être indispensable à un DOS et à son assistant. *Remarque : prévoir l'utilisation de feuilles de contrôle des temps, il est, en effet, impossible de correctement contrôler le déroulement d'une compétition sans elles. Un grand nombre de personnes ayant officié à ce poste ont préféré préparer les leurs, spécifiques au tournoi, puisque les formats des compétitions varient en fonction de l'importance de celles-ci.*

### **A8.3 A l'arrivée sur le site**

- (a) Arranger une réunion avec les Organisateurs, les Arbitres, le DT et le responsable du personnel de terrain afin de discuter les protocoles spécifiques à la compétition. Saisir l'opportunité pendant la réunion de prévenir que pendant toute la durée de la compétition la tribune du DOS est FERMÉE à tout le personnel sauf en cas d'urgence. Organiser une réunion avec le personnel de présentation sportive afin d'établir les protocoles de communication et leur position sur le terrain. Il n'est possible de communiquer avec le DOS que pendant le marquage des scores aux cibles : ce point est particulièrement important il doit être établi le plus tôt possible, le DOS et son assistant doivent se concentrer sur le seul contrôle de la compétition. Profiter de la réunion des Capitaines d'équipe pour le réaffirmer.
- (b) Se familiariser avec les changements à effectuer au programme et les gérer en conséquence.
- (c) Arranger un tour du terrain de tir et se familiariser avec les dispositifs de sécurité en faisant particulièrement attention à tous les accès au terrain pouvant se révéler dangereux pour le personnel et les spectateurs après le début des tirs. Arranger si nécessaire des dispositifs de sécurité supplémentaires. Discuter des arrangements pour le contrôle des activités des médias.
- (d) Inspecter la tribune du DOS et son emplacement sur le terrain. Elle doit être située de manière à ce qu'il puisse avec son assistant avoir une vue dégagée des deux côtés du terrain (idéalement: au milieu du terrain, deux ou trois mètres derrière la ligne de tir ou en bout de terrain). Elle doit être surélevée, assez large pour pouvoir confortablement les accueillir avec le matériel de contrôle des temps et de communication et suffisamment couverte pour protéger de la pluie et du soleil. Les commentateurs et le personnel technique ne doivent pas opérer en dehors de cette tribune sauf pour des raisons techniques ne permettant pas qu'il en soit ainsi. Son accès doit être « limité » ce qui devrait décourager le personnel non autorisé de chercher à y rentrer. Un périmètre de sécurité d'un mètre autour de la tribune peut se révéler utile pour tenir les archers et les observateurs à distance.
- (e) Vérifier les listes des vérifications utilisées par le Président de la Commission des arbitres et le Directeur du tournoi. Les responsabilités inhérentes à ces deux postes figurent sur ces formulaires et ne sont pas les siennes (il ne doit pas faire office de Président de la Commission des arbitres ou de Directeur du tournoi). Après le début de la compétition, le DOS devient responsable de la conduite et du contrôle des tirs, il doit donc vérifier préalablement que tout est en place : les équipements et le personnel nécessaires.
- (f) Obtenir une liste des compétiteurs par ordre alphabétique, il n'est pas nécessaire qu'elle soit détaillée mais qu'elle établisse simplement le nombre total des archers par pays pour l'inspection du matériel. Le DOS peut grandement aider les arbitres en appelant tour à tour au micro les pays au moment du contrôle. La liste est donc utile, elle permet de correctement contrôler le flux des archers pendant la durée de l'inspection.

*Exemple d'appel :*

*(Puis-je avoir) votre attention s'il vous plaît. Les arbitres sont prêts à procéder à l'inspection du matériel. Que les archers et les capitaines d'équipe de l'Albanie, de l'Azerbaïdjan et la Biélorussie s'avancent vers les arbitres sur la gauche de la ligne de tir. Que ceux de la République Tchèque et de la République populaire de Chine se lèvent.*

Prévoir du temps pour s'entraîner sur tous les systèmes à utiliser : celui pour les annonces au public, pour le contrôle des temps ainsi que ceux de rechange. S'assurer de pouvoir passer d'un système à l'autre (se familiariser avec les problèmes pouvant survenir et les procédures de changement permet d'être plus confiant au moment de la compétition). S'assurer que ses assistants les maîtrisent aussi.

Le système de contrôle des temps utilisé généralement pour les épreuves de niveau mondial est contrôlé par des touches. Certaines fonctions nécessitent plusieurs frappes séquentielles. Il y a un délai instauré dans le système, il est possible d'être si rapide en tapant que la séquence s'avère incomplète pour le changement de fonction - ce qui peut entraîner un arrêt du chrono ou un allumage incorrect des feux etc... Se préparer à découvrir toutes les idiosyncrasies des systèmes utilisés.

Vérifier les terrains de tir pour s'assurer que l'ensemble des archers (gauchers ou droitiers) sur la ligne de tir puissent voir et entendre tous les systèmes utilisés. S'assurer aussi que le système d'annonce au public est audible dans toutes les zones des terrains de la compétition.

#### **A8.4 Pendant la compétition**

- (a) Prendre le temps pendant les journées d'entraînement officiel de se familiariser avec le matériel de contrôle des temps et commencer à établir le texte des annonces à faire. S'arranger pour avoir des copies de tous les documents du tournoi du début à la fin de la compétition.
- (b) Travailler avec le Président de la Commission des arbitres et le personnel de terrain pour établir les faiblesses dans la disposition du terrain ainsi que dans le contrôle. Apporter les corrections nécessaires.
- (c) Arriver sur le terrain au moins une demi-heure avant le début de la compétition pour une dernière vérification du site ainsi que du système de contrôle des temps. Contacter le Président de la Commission des arbitres avant le début de chaque session.
- (d) Etre bien soigné et habillé différemment des arbitres. Porter par exemple la deuxième chemise de couleur fournie par le WA et non celle portée par les arbitres (vérifier avec le Président de la Commission). Les responsabilités du DOS et de son assistant sont très différentes de celles des arbitres, les compétiteurs et les spectateurs ne doivent pas les confondre. Il arrive que les organisateurs leurs fournissent des uniformes.
- (e) Le DOS doit toujours prendre le temps d'organiser ses pensées avant de s'exprimer au micro - sauf évidemment en cas d'urgence. Il est préférable qu'il ait préparé des textes pour les annonces standards sur le déroulement de la compétition, les défaillances de matériel, rebonds etc... Il a aussi quotidiennement d'autres annonces à faire (transport, repas, changements de programme etc...) certaines plusieurs fois en fonction de leur importance. Il est préférable de parler lentement au micro pour éviter de mal prononcer et/ou d'omettre des informations essentielles. Toujours parler d'un ton ferme mais agréable, certains entraîneurs et compétiteurs peuvent ne pas comprendre la langue utilisée. S'entraîner à s'écouter parler pendant les annonces afin de modifier si nécessaire sa vitesse d'élocution pour accommoder l'acoustique du terrain, l'écho etc...

*Exemple de texte :*

*Puis-je avoir l'attention des Capitaines d'équipe s'il vous plaît. Le Président de la Commission des arbitres a demandé à ce que vous vous réunissiez maintenant derrière la tribune du Directeur de tir pour y discuter d'un éventuel changement au programme de cet après-midi.*

- (f) Il est essentiel avant le début de chaque session de donner un compte-à-rebours pour les compétiteurs et les spectateurs, ainsi toutes les personnes concernées savent quand la compétition commence. Ce compte-à-rebours doit commencer quinze minutes avant le début d'une session puis à dix minutes, cinq minutes et enfin une minute.

*Exemple de texte :*

*Bonjour mesdames et messieurs. Bienvenue aux ... (nom de la compétition).  
La compétition commencera dans quinze minutes.  
La compétition commencera dans dix minutes.  
La compétition commencera dans cinq minutes.  
La compétition commencera dans une minute.  
Les arbitres sont maintenant appelés à prendre place sur le terrain.*

- (g) Juste avant la fin de la session du matin, le DOS doit faire les annonces sur la durée de la pause-déjeuner, l'heure du début de la session de l'après-midi et l'heure officielle. Qu'il n'oublie pas les autres annonces nécessaires : invitation aux médias à prendre des photos aux cibles (tout comme à la fin de la session de l'après-midi) etc.... A la fin de la journée, il doit annoncer le programme du lendemain et la fermeture du terrain de tir.

*Exemple de texte :*

*(A faire avant que les archers ne se rendent aux cibles.)*

*Un moment s'il vous plaît. Cette annonce pour annoncer la fin de la session de tir de la matinée. Il est temps maintenant de faire une pause pour le repas du midi pour nous retrouver ensuite à 1300 (toujours utiliser l'heure militaire). Les photographes accrédités désireux de prendre des photos aux cibles sont invités à le faire maintenant. Il est officiellement 1143.*

*Un moment s'il vous plaît. Cette annonce pour annoncer la fin de la compétition ce jour. Le terrain de tir est désormais fermé jusqu'à 0900 demain matin, heure à laquelle la compétition reprendra. Les photographes accrédités désireux de prendre des photos aux cibles sont invités à le faire maintenant.*

- (h) Chaque tournoi a son propre rythme généralement impulsé par le DOS. Il est important qu'il n'en interrompe pas le cours de manière arbitraire. Toutes les annonces doivent être faites de manière cohérente pour que les archers puissent se familiariser avec le cours du tournoi et d'adapter leur approche. Il y aura toujours des interruptions qui ne seront du fait du DOS mais celui-ci devra, quand il le peut, maintenir la régularité du rythme. Les archers lui en seront reconnaissants. Quant à la question de la vitesse (rythme lent ou rapide), les archers préfèrent généralement un rythme rapide et régulier. Eviter à tout prix les retards et les interruptions et communiquer sur la manière dont la prochaine étape du programme sera menée.

*Exemple de texte :*

*Voici que se terminent les 16<sup>ème</sup> de finales de la compétition. Aussitôt les tirs de barrage terminés, s'il y en a, le terrain sera aménagé pour les 1/8<sup>ème</sup> de finales. Soyez prêts, la compétition reprendra alors après un avertissement de deux minutes.*

*Mesdames et messieurs, nous sommes prêts pour notre premier duel pour la médaille de bronze. Division arc à poulies, Hommes, Italie contre République de Russie. Les archers et les arbitres concernés peuvent maintenant s'avancer sur la ligne pour y être présentés.*

- (i) Il arrive que la compétition soit interrompue pour un rebond, une défaillance de matériel, des problèmes médicaux ou sur le terrain etc... Une fois tous les archers retirés derrière la ligne de tir, le DOS doit faire une annonce décrivant la nature du problème et la manière prévue pour le régler. Pour les urgences cependant (une butte qui s'envole, une infraction à la sécurité pouvant s'avérer dangereuse) il y a exception : les tirs doivent être immédiatement interrompus par cinq (5) signaux sonores (au moins) après quoi le personnel responsable doit régler le problème. Dans tous les cas, le Président de la Commission des arbitres ou l'arbitre sur place doit aviser le DOS de la nature du problème et du temps estimé à sa résolution.

**Soyez attentifs, les archers s'étant accoutumés au rythme de la compétition, certains peuvent s'avancer à la ligne de tir après le premier signal sonore entendu.**

*Exemple de texte :*

*Un moment s'il vous plaît. Nous allons interrompre momentanément la compétition. Un archer de la cible 23 vient de subir une défaillance de son matériel. Il lui reste deux flèches à tirer.*

*Un moment s'il vous plaît. Il y a eu un rebond à la cible 6 nous allons donc faire une courte pause. L'arbitre et l'archer impliqués peuvent-ils se rendre immédiatement à la cible.*

*Un moment s'il vous plaît. Nous allons interrompre momentanément la compétition, un des blasons cible 52 n'est plus sûr. L'arbitre et les archers concernés peuvent-ils se rendre maintenant à la cible.*

*Mesdames et messieurs, nous devons interrompre momentanément les tirs, un spectateur se promenant de manière inconsidérée sur le côté ouest du terrain. Veuillez s'il vous plaît vous rendre derrière la ligne d'attente. La compétition reprendra dès que les arbitres auront sécurisé le terrain. Il reste 71 secondes au chronomètre.*

*Remarque : les textes ci-dessus sont des exemples de la manière dont un bon DOS peut communiquer calmement et brièvement. Chacun peut adapter ces exemples d'annonce à sa personnalité et sa manière de s'exprimer. Ils n'ont pas prétention à couvrir toutes les situations possibles pendant la gestion d'un tournoi mais ont pour intention d'illustrer un style de communication calme et autoritaire dans la plupart des situations courantes d'une journée de tir.*

- (j) Les arbitres contrôlent la conduite des archers. Le DOS n'est responsable ni du comportement des arbitres ni de celui des archers sauf s'il s'avère être aussi Président de la Commission des arbitres. Il faut cependant préciser que cela ne peut pas être le cas pendant les épreuves internationales plutôt pour les compétitions plus petites, locales. La position de la tribune du DOS lui offre la meilleure vue possible du terrain et il peut remarquer des infractions passant inaperçues des arbitres. Il peut arriver qu'un Capitaine d'équipe ou qu'un archer se plaigne au DOS du comportement d'un autre compétiteur ou d'un arbitre, dans ces situations, le DOS ne doit pas prendre de mesures pour répondre directement à la plainte, il doit la faire connaître au Président de la Commission des arbitres qui résoudra la situation comme il se doit.
- (k) Quand il reste moins de dix secondes au chronomètre et que la ligne de tir est dégagée, il est préférable de ne pas interrompre le décompte des temps, cela permet un déroulement régulier de la compétition sans en compromettre la longueur totale.

Pour les compétitions où concourent des archers handicapés, il faut mieux laisser s'écouler la totalité du temps à chaque volée pour ne pas interrompre de possibles archers toujours en train de tirer. Il peut, en effet, arriver que certains soient cachés par des archers en fauteuil/aidés en position debout ayant eux fini de tirer et qui restent sur la ligne de tir.

**Il est important que pendant la durée de la compétition, le DOS et son assistant ne prennent pas de photos depuis leur tribune ou encore qu'ils n'utilisent pas de jumelles pour repérer les flèches.**

Qu'ils vérifient la ligne de cibles avant de donner le signal sonore pour occuper la ligne de tir cela empêchera les oublis de flèches en cibles mais aussi que certains archers ne se trouvent devant ou aux alentours des buttes.

#### **A8.5 Epreuves majeures (championnats du monde, jeux olympiques / paralympiques, autres...)**

Pour ces épreuves, il est de plus en plus fréquent qu'une équipe de présentation sportive soit nommée et ce, dès les épreuves de qualification.

Dans ce cas là, les responsabilités du DOS changent. Il devient responsable devant un Directeur de spectacle (ou Responsable de la présentation sportive) qui officie comme liaison entre le terrain de tir et les médias. La compétition peut alors se dérouler en fonction d'un emploi du temps TV et non celui précédemment publié.

Le personnel peut aussi inclure :

- un commentateur/présentateur : il peut s'agir d'une personne parlant plusieurs langues,
- l'opérateur sono ou DJ,
- le responsable de plateau (diffusion TV) : liaison entre le Producteur TV et le « Directeur de spectacle »,
- les membres du service d'ordre pour coordonner le flux des athlètes et des arbitres sur le terrain de tir.

Il est essentiel que ces personnes travaillent en équipe avec le DOS.

Le DOS doit être prêt à maintenir le contact avec le « Directeur de spectacle » à tout moment. Il reste responsable du contrôle des tirs même si les annonces au début de chaque étape de la compétition sont faites par le « Directeur de spectacle ».

S'il y a un commentateur, il sera responsable des annonces même (pour des raisons de continuité) de celles pour le contrôle des temps. Le DOS devra s'assurer qu'elles sont correctement faites.

Pendant les finales, l'équipe de présentation sportive se basera toujours sur le temps zéro qui est l'horaire prévu par la télévision pour **le début de l'épreuve**.

Le DOS doit faire en sorte de pouvoir prendre la parole au commentateur pour les annonces sur la sécurité.

La tribune du DOS est maintenant intégrée à la structure des finales (il doit être proche du « Directeur de spectacle » et du « Directeur de plateau »).

Contrairement à l'arbitre de ligne, le DOS n'a pas toujours une vue complète et dégagée du terrain, il peut s'occuper de la sécurité avec lui.

Les duels éliminatoires sont généralement tirés sur le terrain des finales, deux par deux. Les responsables du terrain effectuent le décompte des temps sous le contrôle du DOS.

Le DOS indique le début et la fin de chaque volée, il doit être en contact avec les responsables du timing qui contrôlent l'alternance pour chaque duel et avec les officiels pour savoir quand toutes les flèches des deux duels ont été tirées. (Prévoir des assistants pour aider dans cette tâche.)

Le DOS contrôle les duels des finales. Il peut avoir un assistant pour recompter les flèches. Ce conseil est valable à la fois pour les duels individuels et par équipes.

#### **A8.6 Résumé**

Le DOS est l'un des officiels les plus responsables sur le terrain après le début de la compétition. On peut dire qu'il en est comme un chorégraphe quand il n'y a pas de « Directeur de spectacle ». Personne sur le terrain n'a, une fois les tirs commencés, autant d'influence que lui pour la réussite ou l'échec d'une compétition et, pour cette raison, il doit être autant préparé et au fait des règlements que les arbitres et de la gestion du terrain que le personnel de terrain.

Le DOS ne doit pas faire de différences entre les compétitions qu'elles soient locales ou de niveau mondial. Tous les tournois doivent être gérés de manière cohérente pour que les archers y attendent les mêmes standards et ce, peu importe l'endroit et la période où ils tirent. Le rôle du DOS peut cependant différer d'une compétition à l'autre.

Les arbitres doivent envisager toutes les nominations au poste de DOS avec le même niveau de préparation, de compétence, de professionnalisme. Le DOS est responsable devant les organisateurs et les compétiteurs, il doit donc connaître les règlements de tir, de conduite et de maintien.

Il doit être prêt à se conduire de manière compétente, professionnelle et digne pour ainsi créer une ambiance où la seule chose dont doivent se soucier les compétiteurs est le tir de leurs flèches au mieux de leur capacité.

Le plus important pour lui est de garder à l'esprit qu'il est au service de la compétition et des compétiteurs qui sont « la scène et les stars » du moment. Le DOS n'est qu'un des responsables de la « scène » mais il doit être le meilleur, donner le meilleur de lui-même et être protecteur vis-à-vis des archers pour que toute la production soit une réussite.

Il doit donc connaître parfaitement tous les aspects du tournoi et savoir gérer le terrain.

Skip Phillips et Neil Dimmock - Arbitres WA Emérites.

### **A.9 Réunion des capitaines d'équipe – ordre du jour**

La réunion des Capitaines d'équipe doit se dérouler la veille de l'entraînement officiel, de préférence en soirée une fois et, c'est à espérer, toutes les équipes arrivées. *Il arrive, de plus en plus souvent, cependant, qu'elle se déroule pendant l'entraînement officiel.* Cette réunion permet au WA et au CO de détailler toutes les informations importantes affectant la compétition, elle doit être présidée par le Délégué technique assisté par le Président de la Commission des arbitres ainsi qu'un haut représentant du Comité d'Organisation.

Cette réunion laisse la plus forte des impressions données par les organisateurs et les officiels techniques du WA (après le transport). Ainsi pour que cette impression soit bonne, ceux-ci doivent se concentrer sur son planning et sa préparation. La plupart des réunions ne sont pas bien gérées car les personnes responsables les plus importantes ne s'y sont pas correctement préparées.

Voici quelques points à respecter pour réussir une réunion des Capitaines d'équipe :

- la nécessité d'une réunion de préparation.
- une documentation écrite (un schéma est toujours plus précis que quelques mots). N'oubliez pas que certaines personnes ne parlent ni ne comprennent l'anglais ou le français.
- Les informations importantes doivent être communiquées par écrit au moins douze heures avant le début de la réunion.
- L'objectif de la réunion est de clarifier les sujets à discussion. Les informations les concernant doivent donc être fournies avant et non pendant la réunion - réunion qui permet donc de les expliquer.
- Toutes les parties impliquées doivent être présentes mais seules les personnes dont le nom figure sur le document remis ont le droit de s'exprimer.
- Si un sujet portant à discussion ou un problème ne peut pas être immédiatement solutionné, il faut établir une limite de temps à ce effet et informer les Capitaines d'équipe qu'il sera résolu le plus tôt possible.
- Toujours donner des réponses exactes même un peu plus tard plutôt que faire des erreurs, deviner et induire en erreur.
- Tout bien faire du premier coup.
- Organiser une deuxième réunion, même informelle, ne pose pas de problème s'il reste des sujets à discuter, des problèmes à régler ou que d'autres surviennent.
- La réunion doit être courte. N'oubliez pas que les Capitaines d'équipe sont là pour aider leurs équipes pas pour perdre leur temps en réunion.

### **Possibilité d'ordre du jour pour une Réunion des Capitaines d'équipe**

Ouverture :

Dirigée par le DT. Introduction du Président (ou son représentant) du WA pour l'accueil officiel.

#### 1. Appel de toutes les équipes par le Délégué technique

En cas d'absence d'un représentant d'une équipe inscrite, le DT doit demander à ce qu'un autre représentant/ou volontaire note toutes les informations nécessaires et les transmette à l'absent.

#### 2. Présentation des Officiels (par le DT)

- Président du WA ou son représentant,
- Comité des Commissions de Coordination,
- Président de la Fédération nationale,
- Président du Comité d'organisation,
- représentant médical du WA,
- Commission des arbitres du tournoi (par son Président),
- Directeur de tir (par le Président de la Commission des arbitres),
- Jury d'appel.

3. Aspects techniques de la compétition (DT + Président de la Commission des arbitres)

- programme de la compétition,
- entraînement : où et quand ?
- numéros de dossards par classe,
- inspection du matériel : où et quand ?
- épreuve de qualification y compris informations sur le marquage des scores,
- épreuves éliminatoires,
- épreuves finales,
- épreuves éliminatoires par équipe,
- épreuves finales par équipe,
- tenue vestimentaire.

4. Aspect logistique (Comité d'Organisation)

- transport, site, social, aéroport etc....
- repas, pendant l'entraînement, coûts et qui paie ?
- banquets et autres fonctions sociales.

5. Protocole et cérémonies (CO)

6. Problèmes relatifs au médical (représentants médicaux)

7. Sujets techniques (DT + Président de la Commission des arbitres)

- système de contrôle des temps,
- système des résultats,
- égalités – procédures pour les résoudre,
- clarification des règlements ayant créé une confusion au cours de tournois précédents.

8. Changements récents aux règlements et interprétations officielles des Comités du WA (Président de la Commission des arbitres)

9. Autres sujets d'importance. Ouvrir le terrain aux questions des Capitaines d'équipe (DT)

10. Clôture (DT)

## A.10 Formulaire d'appel pour les Capitaines d'équipe

## APPENDIX 13



## APPEAL FORM / FORMULAIRE D'APPEL

This is an intention of Appeal / Ceci est une intention de faire appel

This is an appeal from / Ceci est un appel

(please tick appropriate box /cochez la case appropriée)

the Team Captain of the following country : .....  
/ du capitaine d'équipe du pays suivant:

Name of the Team Captain: / Nom du capitaine d'équipe: .....

a Team (please name country): / d'une équipe (précisez le pays): .....

an individual (name) / d'une personne individuelle (nom): .....

other (please specify) / autre (précisez): .....

This appeal is against / cet appel est dirigé contre: .....

Description of Appeal or Protest / Description de l'appel ou de la plainte:

.....

.....

.....

I believe this action is against the following rules (state article if known) : .....

/ je pense que cette action viole les règles suivantes (citez l'article si connu):

Signature : ..... Name in printing / nom en capitales: .....

Article 3.13.2.1: An intention to appeal when it might affect the progression of an athlete from one stage of the competition to the next, must be expressed in writing and lodged with the Chairperson of the Tournament Judge Commission and/or the Jury within 5 minutes of the end of the relevant round or match, whichever comes first. During the Finals of Match play rounds, the notice of intent to file an appeal must be given within 5 minutes of the end of the match, or prior to the start of the next match, whichever comes first. Article 3.13.2.2: The written appeal must be lodged with the Jury within 15 minutes of the end of the relevant round or match, whichever comes first.

L'intention de faire appel dans le cas où cela pourrait affecter la progression d'un concurrent entre une phase de la compétition et la phase suivante doit être exprimée par écrit au Président des Juges du Tournoi et/ou au Jury dans les 5 minutes suivant la fin de l'épreuve ou du match en question, peu importe celui qui arrive en premier. Pendant les finales des épreuves de match l'intention de faire appel doit être exprimée dans les 5 minutes suivant la fin du match en question ou avant le début du match suivant, peu importe celui qui arrive en premier. Cet appel écrit doit être présenté au Jury dans un délai de 15 minutes suivant la fin de l'épreuve ou du duel en question, peu importe celui qui arrive en premier.

Article 3.13.6: Jury decisions shall be minuted and submitted to the appellant, the Chairperson of the Tournament Judge Commission and the Organizers before the beginning of the next stage of the competition or before the awarding of prizes.

Le procès-verbal des décisions du jury d'appel est soumis au requérant, au Président des Juges du Tournoi et aux organisateurs avant le début de la phase suivante de la compétition ou avant la remise des prix.

Received on / reçu le: ..... time / heure: .....

by Chairperson of the Tournament Judge Commission / par le Président des Juges du Tournoi:

Signature: ..... Name in printing / nom en capitales: .....

### **A.11 Evaluation des arbitres**

Nom de l'arbitre :

Prénom de l'arbitre :

Statut de l'arbitre :

Date :

Compétition :

***Nous souhaiterions ici que le Président fasse un résumé général de la performance de chaque arbitre individuel en prenant en compte les critères suivants :***

- Tenue correcte ou non pour l'occasion, bien soigné ?
- Fait montre d'autorité d'une manière satisfaisante ?
- A une connaissance approfondie des règlements ?
- Fait montre d'un jugement correct tout au long du tournoi ?
- Suit les directives et agit en fonction des procédures établies ?
- Possède les qualités nécessaires (c'est-à-dire équité, courtoisie, etc....) ?
- Prend rapidement les décisions au moment opportun tout en possédant la capacité de retenir son jugement assez longtemps pour s'assurer que ses décisions sont les bonnes ?
- Est observateur et réagit en conséquence – si nécessaire (par exemple pour les épreuves par équipe) ?
- Annonce ses décisions de manière claire et ferme mais agréable ?
- Arrive en avance pour rencontrer les autres arbitres, les marqueurs etc... ?
- Fait preuve de coordination avec les autres arbitres, les compétiteurs et les spectateurs ?
- Contribue de manière constructive aux réunions de la Commission des arbitres pendant le tournoi ?

Signature :

Titre :

### **A.12 Rapport quotidien sur le tournoi**

Rapport quotidien sur le Tournoi

Nom du tournoi :

Lieu :

Date :

Type d'Epreuve :

Type de buttes :

Type de blasons (licence) :

Jour n°1  Jour n°2  Jour n°3  Jour n°4

Conditions climatiques (matin) :

Conditions climatiques (après-midi) :

Observations générales :

Nombre de flèches passées au travers :

Rebonds :

Défaillances de matériel :

Autres commentaires :

**A.13 Liste des vérifications – Président*****Après sa nomination le Président doit demander au WA :***

- les noms et adresses (postale et courriel) de tous les arbitres nommés et remplaçants.
- Les nom et adresses du contact du Comité d'organisation.
- Les nom et adresses du Délégué technique, lui demander toutes les informations importantes obtenues après sa visite du site de la compétition.
- Le nom et les adresses du DOS.
- Les noms des membres du Jury.
- Un programme détaillé de la compétition, les dates d'arrivée et de départ prévues pour les arbitres.  
Pour lui et pour les arbitres :
- les informations sur le logement, le transport, le site du terrain etc... pour que les arbitres les consultent,
- la possibilité d'avoir des chambres individuelles.

***Le Président doit ensuite fournir les informations suivantes aux arbitres, remplaçants et Observateur (s'il y en a un) :***

- une lettre d'introduction avec les informations sur lesquelles il estime bon d'insister (règlements, arbitrage ou procédures par exemple),
- lieu de la compétition, points d'arrivée et dates,
- programme de la compétition,
- logement et repas des arbitres,
- tenue vestimentaire pour les arbitres du tournoi,
- liste du matériel et des vêtements que les arbitres doivent amener,
- date et horaire de la première réunion des arbitres après leur arrivée (pour que tous à l'exception des remplaçants puissent organiser leur arrivée en fonction),
- une mise à jour (si nécessaire) des changements aux règlements et textes d'application.

***Dès son arrivée et pour toute la durée de la compétition, le Président a pour responsabilités des tâches suivantes (bien qu'il puisse les déléguer à un assistant (qu'il aura nommé) ou à un ou des membre(s) du groupe) :***

- préparation de toutes les informations - y compris : un programme détaillé, les horaires des bus, la répartition des tâches etc... pour la première réunion des arbitres,
- préparation et présentation d'une partie de la réunion des Capitaines d'équipe sur tous les sujets relatifs à l'exécution et au contrôle des tirs et du marquage des scores. Une préparation préalable de ces informations est un avantage, voire nécessaire, car il faut les distribuer aux Capitaines d'équipe.
- Tenue quotidienne en fin de journée d'une réunion des arbitres pour discuter les sujets relatifs à la compétition du jour – et préparation pour les jours suivants.
- Coordination des sujets relatifs à la compétition avec le Comité d'organisation et le Délégué technique.
- Réunion avec les marqueurs (s'il y en a) et le personnel de terrain pour discuter de leurs devoirs sur le terrain et clarifier d'éventuels problèmes.
- Fournir à temps aux arbitres les listes complètes des archers et des résultats, listes des vérifications, tableaux de répartition par paires etc...
- Noter les informations les plus importantes discutées pendant les réunions de la Commission des arbitres.

- Créer une atmosphère propice au travail d'équipe entre les arbitres grâce à une communication claire des informations, une attitude encourageante et positive. Maintenir ce ressenti de groupe tout au long du séjour.
- Superviser le travail de tous les arbitres sur le terrain, s'assurer qu'ils s'acquittent correctement de leurs responsabilités et suivent consciencieusement les procédures et les instructions.
- Travailler avec l'arbitre concerné par un appel quand une décision d'arbitrage est engagée.

***A la fin du tournoi, le Président a pour responsabilité de :***

- préparer un rapport au (Comité des arbitres) WA sur les temps forts de la compétition du point de vue de l'arbitrage.
- Rédiger les évaluations des arbitres et les soumettre au (Comité des arbitres) WA.