



Livre des règlements de Tir à l'arc Canada

Livre 4

Tir à l'arc en campagne et 3D

Version 2026.06.01 - FR

Livre 4

Tir à l'arc en campagne et 3D

Version 2026-06-01

À compter du 1^{er} juin 2026

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	I
ORGANISATION	I
STRUCTURE	I
AUTRES RÈGLES RECONNUES.....	II
DÉFINITIONS	II
CHAPITRE 19 – MATÉRIEL DES ATHLÈTES	1
TAC 19.0 MATÉRIEL DES ATHLÈTES – ÉVÉNEMENTS DE TIR À L'ARC CANADA	1
19.1. DIVISION ARC RECOURBÉ	1
19.2. DIVISION ARC À POULIES	4
19.3. DIVISION ARC NU	6
19.4. DIVISION TRADITIONNELLE	8
19.5. DIVISION ARC LONG	10
19.6. ACCESSOIRES POUR TOUTES LES DIVISIONS	12
19.7. SUPPORTS VISUELS.....	14
19.8. INSPECTION DE L'ÉQUIPEMENT	14
CHAPITRE 20 TIR	15
CHAPITRE 21 ORDRE GÉNÉRAL DE TIR ET CONTRÔLE DES TEMPS – ÉPREUVES DE TIR EN CAMPAGNE ET DE TIR 3D	18
CHAPITRE 22 MARQUAGE DES POINTAGES	25
CHAPITRE 23 CONTRÔLE DES TIRS ET SÉCURITÉ	31
CHAPITRE 24 CONSÉQUENCES EN CAS D'INFRACTION AUX RÈGLEMENTS	32
24.1. ADMISSIBILITÉ :	32
24.2. DOPAGE ET ALCOOL :	32
24.3. PERTE DE LA VALEUR D'UNE FLÈCHE :	32
24.4 AVERTISSEMENTS :	33
24.5 DISQUALIFICATION :	34
24.6 APPELS.....	35
CHAPITRE 25 PRATIQUE	36
CHAPITRE 26 RÉCLAMATIONS ET LITIGES	37
CHAPITRE 27 RÈGLEMENTS CONCERNANT LA TENUE VESTIMENTAIRE	39

Introduction

Ces livres contiennent les règles, les procédures et les modalités administratives relatives au tir à l'arc au Canada, tel qu'elle est exercée par la Fédération des archers du Canada Inc. connue sous le nom de Tir à l'arc Canada, ainsi que par ses organismes sportifs provinciaux et territoriaux affiliés et leurs membres. Il contient aussi la plupart des lois et règlements régissant le tir à l'arc de la World Archery Federation et des organismes membres dans la mesure où ils s'appliquent aux archers canadiens.

Les archers, les clubs et les autres organismes sont libres de pratiquer le tir à l'arc selon les formes et les règles qu'ils souhaitent. Toutefois, ils sont encouragés à pratiquer le tir à l'arc selon ces règles dans le but de promouvoir la cohérence de la compréhension et des pratiques des archers au Canada ainsi que par d'autres organisations sportives dans le monde.

Cette édition contient toutes les lois et tous les règlements actuels de World Archery ainsi que les règles de Tir à l'arc Canada approuvées et en vigueur à la date indiquée ci-dessous. Il se peut que des interprétations affectent cette édition. Veuillez consulter les sites Web de World Archery (worldarchery.sport) et de Tir à l'arc Canada (archerycanada.ca) pour obtenir une liste de toutes les interprétations qui pourraient être en vigueur.

Pour toute question qui survient concernant une règle contenue dans ce livre, découlant d'erreurs d'édition ou de différences entre les versions française et anglaise, il faudra privilégier la version originale dans laquelle le conseil d'administration de Tir à l'arc Canada a approuvé la règle. En cas de divergence entre les règles de World Archery dans ce livre et le livre officiel de World Archery, le livre officiel des règles de World Archery prévaudra.

Cette version remplace toutes les versions précédentes.

Organisation

Le Livre des règlements de Tir à l'arc Canada a été divisé en 7 livres.

Livre 1 — Constitution et procédures	(World Archery et Tir à l'arc Canada)
Livre 2 — Événements	(World Archery et Tir à l'arc Canada)
Livre 3 — Tir à l'arc sur cible	(World Archery et Tir à l'arc Canada)
Livre 4 — Règles du tir en campagne et en 3D	(World Archery et Tir à l'arc Canada)
Livre 5 — Paratir à l'arc	(World Archery et Tir à l'arc Canada)
Livre 6 — Diverses épreuves de tir à l'arc et ski-arc	(World Archery et Tir à l'arc Canada)
Livre 7 — Règles antidopage	(World Archery)

Structure

Les articles (règles adoptées par le Congrès de World Archery) sont en caractères noirs et en police **Calibri**. Les articles (règlement adopté par le Conseil d'administration de World Archery) sont en *caractères noirs et italiques en police Calibri*. Certaines sections de la Constitution et des règles de World Archery qui ne s'appliquent habituellement pas aux archers canadiens ont été exclues. Dans la plupart des cas, ces exclusions sont indiquées dans le texte. Le texte complet et actuel de la Constitution et des règles de World Archery peut être consulté sur le site Web de World Archery à l'adresse worldarchery.sport/rules, dans la rubrique « Home-Rules » du menu.

Les articles (règles) en caractères bleus, police Arial, indiquent les exceptions ou les ajouts aux règles de World Archery telles qu'elles s'appliquent au tir à l'arc au Canada reconnu par Tir à l'arc Canada.

Les numéros d'article précédés de TAC indiquent les règles de Tir à l'arc Canada. Les numéros d'article en caractères noirs précédés d'aucun texte sont par défaut les règles de World Archery.

Les sections TAC portant les mêmes numéros que les sections WA font référence aux sections WA et représentent les exceptions ou les informations supplémentaires apportées à l'article WA.

LIVRE 4

TIR À L'ARC EN CAMPAGNE ET 3D



Les termes « ne peut pas », « doit » et « sera » doivent être interprétés comme une disposition obligatoire.

Le genre masculin ou féminin utilisé en relation avec toute personne physique doit être compris comme incluant l'autre genre, sauf disposition contraire ou différenciation évidente (par exemple, la catégorie « Femmes » ne concerne que les archers féminins).

Remarque TAC : Le langage relatif au genre et l'utilisation des pronoms, ainsi que les mots « hommes » ou « femmes » dans le Livre des règlements de Tir à l'arc Canada, visent à identifier et à traiter des catégories de compétition particulières, comme le prévoient les règles de World Archery. Les archers du Canada ont le droit de choisir la catégorie à laquelle ils s'identifient le plus pour les compétitions nationales.

Autres règles reconnues

Les règles de Tir à l'arc Canada et la plupart des exigences administratives sont basées largement sur les règles de World Archery.

Tir à l'arc Canada est l'organisation canadienne officiellement affiliée à l'International Field Archery Association. Les règles de l'IFAA peuvent être consultées en ligne à l'adresse www.ifaa-archery.org.

Les règles de Tir à l'arc Canada pour le sport du tir à l'arc en 3D sont particulières au Canada. Toutefois, elles sont basées sur les règles du tir à l'arc en 3D pratiquées par la World Archery et la International Bowhunting Organization (IBO).

Ce Livre des règlements ne contient pas les règles de l'International Field Archery Association (IFAA), de la National Field Archery Association (NFAA — USA), de l'Archery Shooter's Association (ASA) ou International Bowhunting Organization (IBO). Les lecteurs doivent se référer aux règles publiées par ces organisations pour les événements qu'elles organisent.

Définitions

(Définitions de Tir à l'arc Canada en bleu. Définitions de World Archery en noir.)

« **TAC** » désigne Tir à l'arc Canada — Fédération canadienne des archers qui utilisent la marque Tir à l'arc Canada.

« **Club affilié** » désigne un club inscrit auprès de Tir à l'arc Canada, capable d'inscrire ses membres en tant que participants, éligible au programme d'assurance et aux avantages associés aux clubs, qui comprennent la possibilité de se porter candidat pour accueillir des événements nationaux et de participer à des événements nationaux, ou d'inscrire des tournois approuvés par la province au calendrier national des tournois.

« **Athlète** » désigne tout athlète qui participe ou est sélectionné pour participer à un événement ou à une compétition.

« **Personnel d'encadrement de l'athlète** » désigne tout entraîneur, soigneur, directeur, représentant de l'athlète, agent, membre du personnel de l'équipe, arbitre, personnel médical ou paramédical, membre de la famille ou toute autre personne employée par un athlète ou une association membre de l'athlète participant à une compétition.

« **Couleurs de camouflage** » désigne des marques déposées ou d'autres designs numériques, qu'ils soient aléatoires ou non et indépendamment des couleurs utilisées, qui consistent en des motifs de camouflage imitant des matériaux naturels tels que l'écorce, les brindilles ou les feuilles qui sont utilisés dans le but de se fondre dans l'environnement naturel, offrant ainsi une visibilité réduite au gibier, au personnel militaire ou autres. Les couleurs de camouflage non traditionnelles telles que les roses, les bleus, les jaunes vifs, etc. dans des motifs de

LIVRE 4

TIR À L'ARC EN CAMPAGNE ET 3D



camouflage composés de designs ayant pour but de se fondre dans l'environnement naturel et d'offrir une visibilité réduite sont considérées comme du camouflage.

« **Compétition** » désigne un événement ou une série d'événements se déroulant sur un ou plusieurs jours sous la direction d'un seul organisme (par exemple, les Championnats du monde).

« **Règle de compétition** » désigne une loi qui régit l'un des éléments suivants : l'équipement utilisé en compétition les procédures utilisées dans le cadre d'une épreuve de compétition, les activités de l'athlète ou des athlètes pendant la compétition, ou toute autre action qui se déroule sur le terrain de jeu pendant une compétition.

« **Club** » désigne une organisation enregistrée en tant que membre d'une association provinciale ou territoriale de tir à l'arc qui propose à ses membres des programmes de tir à l'arc à titre récréatif ou compétitif.

« **DT** » désigne Directeur de tir.

« **Événement** » désigne une épreuve, une course, une ronde ou une compétition (ou un tournoi).

« **Terrain de jeu** » Le terrain de jeu désigne la zone où se déroule la compétition, y compris les zones situées à l'intérieur des barrières de sécurité ainsi que la zone des athlètes derrière la ligne de tir. Il comprend aussi les zones désignées par l'organisateur du tournoi comme étant réservées aux personnes accréditées pour le terrain de jeu.

« **Épreuves internationales** » sont définies comme :

- Les compétitions pour les titres mondiaux et continentaux.
- Les compétitions pour les titres olympiques et paralympiques.
- Les compétitions pour le classement mondial.
- Les événements de qualification olympiques et paralympiques (tournois de qualification continentaux).
- Les événements de tir à l'arc organisés par des organisations de grands événements.
- Et tout autre événement pour lequel World Archery est l'organisme directeur ou nomme les officiels techniques.

« **Identification** » désigne l'affichage normal du nom, de la désignation, de la marque, du logo ou de tout autre signe distinctif du fabricant de l'article, apparaissant au maximum une fois par article.

« **Longues distances** » en tir à l'arc sur cible sont : 30 m, 40 m, 50 m, 60 m, 70 m et 90 m.

« **Longues distances** » en tir à l'arc sur cible de TAC comprennent aussi les distances tirées par les jeunes archers sur des cibles de 80 cm ou 122 cm.

« **Organisation de grands événements** » signifie toute organisation multisports internationale

LIVRE 4

TIR À L'ARC EN CAMPAGNE ET 3D



qui agit à titre d'organisme directeur pour tout événement international continental, régional ou autre. »

« **Mécanique** » désigne toute méthode qui comprend plusieurs parties en interaction, qu'il s'agisse de pièces individuelles ou de pièces assemblées par des ressorts capables d'agir en coopération pour produire un effet de relâchement de la corde de l'arc grâce à un mouvement de séparation d'au moins une de ces pièces par rapport à une autre.

« **CNO** » désigne le Comité national olympique.

« **ONS** » désigne les organismes nationaux de sport.

« **CO** » désigne le Comité organisateur.

« **En plein air** » signifie que pendant la compétition, l'athlète est soumis à deux des trois (3) facteurs suivants : (i) la pluie, (ii) le vent et (iii) le soleil. Pour éviter tout doute :

- (i) tirer par une fenêtre ne serait pas considéré comme une ronde en plein air puisqu'il n'y aurait ni pluie, ni soleil, ni vent (0 élément présent).
- (ii) le tir sous un toit ne serait pas une ronde en plein air puisque seul le vent s'applique, (ni pluie, ni soleil) (1 élément présent).
- (iii) le tir dans un stade avec un toit fermé ne serait pas considéré comme une ronde en plein air puisqu'il n'y a ni vent, ni pluie, ni soleil (0 élément présent).
- (iv) le tir dans un stade entouré de murs avec le toit ouvert serait considéré comme une ronde en plein air (pas de vent, mais avec pluie et soleil) (2 éléments) sauf si les athlètes tirent sous un surplomb (0 élément présent).
- (v) le tir des athlètes protégés du vent (voiles, murs) est une ronde en plein air (pas de vent, mais avec pluie et soleil) (2 éléments présents).
- (vi) le tir dans un stade serait considéré comme une ronde en plein air si l'athlète peut être soumis à la fois à la pluie et au soleil (et éventuellement à la pluie) (2 éléments présents). Ce qui précède ne signifie pas que les murs ou les voiles utilisés pour bloquer le vent sont autorisés sur le terrain de jeu.

« **Participant** » désigne tout athlète, le personnel d'encadrement des athlètes, juge, arbitre, délégué, commissaire, membre du jury d'appel, un arbitre de la compétition, un membre de l'équipe ou de la délégation d'une association membre et toute autre personne accréditée.

« **Personne** » désigne les personnes physiques, les personnes morales, les associations non constituées en personne morale et les sociétés de personnes (qu'elles aient ou non la personnalité juridique distincte).

« **OPTS** » désigne les organismes provinciaux et territoriaux de sport membre de Tir à l'arc Canada.

LIVRE 4

TIR À L'ARC EN CAMPAGNE ET 3D



« **Publication** » désigne tout document imprimé ou électronique pouvant être lu à l'aide de systèmes informatiques courants.

« **Épreuve de qualification** » se réfère à l'origine aux épreuves qui servent à qualifier les athlètes pour les épreuves suivantes, et à les catégoriser avant les tournois éliminatoires et les finales. Celles-ci sont définies dans le Livre 2, 4.5.1.1 (Tir à l'arc sur cible), 4.5.2.1 (Tir en campagne ou de tir en 3D). Dans certains cas, comme au Canada, quand on tire uniquement de telles épreuves dans un tournoi pour déterminer les prix, et qu'aucun tournoi d'élimination ou finale n'est tiré par la suite, le terme « épreuve de qualification » signifie la ou les épreuve(s) du tournoi qui servent à déterminer les prix.

« **Inscrit** » désigne un individu qui est un inscrit (membre) d'un OSPT membre de Tir à l'arc Canada ou autrement reconnu comme un inscrit (membre) de Tir à l'arc Canada.

« **RSCT** » désigne Responsable de sécurité du champ de tir, voir Livre 1, Annexe 4, TAC 1.0.

« **Distances courtes** » en tir à l'arc sur cible désignent : 18 m et 25 m.

« **Distances courtes** » en tir à l'arc sur cible de TAC désignent : 18 m et 25 m, tirées sur des cibles de 40 cm ou de 60 cm.

« **DT** » désigne délégué technique.

« **Traditionnel** » en matière de tir à l'arc, désigne les arcs utilisés en tir à l'arc qui sont munis de branches et de corps d'arc, et qui sont typiquement représentés par les arcs recourbés et les arcs longs.

« **Violation** » désigne une violation de ces règles.

« **WA** » désigne World Archery.

« **Famille World Archery** » désigne :

- les membres de World Archery et leurs dirigeants;
- les dirigeants de World Archery, y compris les membres du Conseil, les dirigeants honoraires et les membres du Conseil de justice et d'éthique;
- les membres des comités permanents et ad hoc;
- les juges de World Archery;
- le personnel de World Archery, y compris toute personne rémunérée par World Archery;
- toute personne accréditée à un événement international de World Archery;
- les villes candidates aux événements internationaux de World Archery;
- les comités organisateurs des événements internationaux de World Archery.

« **Jeunes** » désigne les catégories d'âge junior et plus jeune (c.-à-d. junior, cadet, benjamin, minime, poussin).

Les règles du tir à l'arc sur cible au Canada sont conformes aux règles de World Archery, à l'exception de ce qui est indiqué dans ces pages.

CHAPITRE 19 – MATÉRIEL DES ATHLÈTES

Le présent article décrit le type d'équipement que les athlètes sont autorisés à utiliser quand ils participent à des compétitions de World Archery. Il incombe à l'athlète d'utiliser un équipement conforme au règlement. Tout athlète utilisant un équipement contrevenant aux règlements de World Archery verra ses pointages disqualifiés. Les règlements particuliers applicables à chaque division sont décrits ci-dessous, suivis des règlements applicables à toutes les divisions. Les règlements concernant la tenue vestimentaire se trouvent au [Livre 3, article 18.1](#), sauf disposition contraire énoncée au [Chapitre 27 – Règlements concernant la tenue vestimentaire](#).

TAC 19.0 MATÉRIEL DES ATHLÈTES – ÉVÉNEMENTS DE TIR À L'ARC CANADA

Sauf indication contraire avant l'inscription à l'événement, tous les événements 3D de Tir à l'arc Canada seront disputés conformément au [Livre des règlements 3D de Tir à l'arc Canada](#).

TAC 19.0.1

De façon générale, le matériel des athlètes pour les événements 3D de Tir à l'arc Canada sera défini conformément au [Livre des règlements 3D de Tir à l'arc Canada](#). Pour les divisions d'équipement où le Livre des règlements 3D de Tir à l'arc Canada présente un résumé tout en renvoyant au Livre des règlements de World Archery (par exemple, l'arc long), la définition figurant dans le Livre des règlements de World Archery prévaudra.

Veillez consulter le [Livre des règlements 3D de Tir à l'arc Canada](#), article 4.5, pour connaître les catégories reconnues dans le cadre des événements 3D de Tir à l'arc Canada.

Pour les événements 3D de Tir à l'arc Canada disputés selon les règlements 3D de World Archery, les divisions d'équipement seront celles définies par World Archery et incluses dans le présent Livre des règlements.

TAC 19.0.2

Pour les événements de tir en campagne de Tir à l'arc Canada, Tir à l'arc Canada reconnaît les divisions d'équipement définies dans le [Livre des règlements 3D de Tir à l'arc Canada](#), en plus de celles définies par World Archery et incluses dans le présent Livre des règlements.

Le Livre 2, article 3.18.1.3, identifie les divisions exclues qui ne seront pas offertes à l'occasion des Championnats canadiens de tir en campagne.

Veillez consulter le Livre 2, article 4.4, pour connaître les catégories reconnues pour les événements de tir en campagne de Tir à l'arc Canada.

TAC 19.0.3

Les règlements concernant la tenue vestimentaire figurant au Livre 3, article TAC 18, s'appliquent.

19.1. DIVISION ARC RECOURBÉ

Pour la division arc recourbé, les articles suivants sont autorisés :

19.1.1. Arc

Un arc de tout type, pourvu qu'il soit conforme au sens commun du mot « arc » utilisé dans le cadre du tir à l'arc sur cible, c'est-à-dire un instrument comprenant une poignée, un corps d'arc qui ne permet pas de passage au travers et deux branches flexibles aux extrémités

Commented [pg1]: update the links

LIVRE 4

TIR À L'ARC EN CAMPAGNE ET 3D



desquelles se trouve un embout (poupée) où vient se fixer la corde. L'arc est tendu par une seule corde venant se loger directement dans les deux embouts. Pendant l'allonge, il est tenu par une main à la poignée pendant que les doigts de l'autre main tirent et relâchent la corde, sauf quand un athlète est classifié en paratir à l'arc; dans ce cas, voir aussi les règlements du [Livre 5 – Paratir à l'arc](#).

- Les corps d'arc multicolores et les marques de fabrique localisées sur la face intérieure des branches supérieure et inférieure ou sur le corps d'arc sont autorisés.
- Les corps d'arc comprenant des renforts sont autorisés pourvu que ceux-ci ne soient pas en contact constant avec une partie du corps de l'athlète quand l'arc est en pleine allonge et pendant la visée.

[Interprétation : 2019 – 15 aug – Bow grip](#)

[Interprétation : 2023 – 15 dec – Touching bow](#)

19.1.2. Corde

Une corde qui peut être composée de brins et de tranche-fils de différentes couleurs. Elle peut comporter un tranche-fil central afin d'accueillir les doigts de traction et un ou deux points d'encoche, auxquels peuvent être ajoutés des tranche-fils afin d'adapter l'encoche de la flèche au besoin et de localiser les points d'encoche. À chacune des extrémités de la corde se trouve une boucle placée dans les poupées de l'arc quand celui-ci est bandé. De plus, un accessoire est autorisé sur la corde afin de servir de repère pour la lèvre ou le nez. L'extrémité du tranche-fil de la corde ne doit pas se terminer dans le champ de vision de l'athlète quand l'arc est en pleine allonge. La corde ne doit en aucune façon aider à la visée par l'utilisation d'un œillette, de marques ou de tout autre moyen.

[Interprétation : 2018 – 8 dec – nocking point](#)

[Interprétation : 2024 – 13 nov – Use of thumb](#)

19.1.3. Repose-flèche

Un repose-flèche est autorisé.

- Il peut être réglable et comporter plus d'un (1) support vertical.
- Les athlètes peuvent y placer n'importe quel bouton de pression, point de pression ou plaque/plateau pourvu que ceux-ci ne soient ni électroniques ni électriques et qu'ils ne puissent pas lui servir d'aide supplémentaire à la visée.
- Le point de pression ne peut pas être placé à plus de quatre (4) centimètres (à l'intérieur) du point de pivot de l'arc.

[Interprétation : 2016 – 16 nov – arrow rest](#)

19.1.4. Contrôleur d'allonge

Un contrôleur d'allonge sonore, tactile et/ou visuel peut être utilisé, pourvu qu'il ne soit ni électrique ni électronique.

LIVRE 4

TIR À L'ARC EN CAMPAGNE ET 3D



[Interprétation : 2023 – 15 dec – draw check indicator](#)

19.1.5. Viseur

Un viseur d'arc ou dispositif similaire est autorisé, mais en aucun temps plus d'un tel dispositif ne peut être utilisé.

- *Il ne doit comporter ni prisme, ni lentille(s) grossissante(s), ni aucun autre dispositif grossissant, niveau, dispositif électrique ou électronique.*
- *Il ne doit offrir qu'un seul point de visée.*
- *La longueur totale du cercle ou du point de visée (capuchon, tunnel ou tube, épingle de visée ou autre accessoire allongé correspondant) ne doit pas dépasser deux (2) cm dans la ligne de vision de l'athlète. Les longs points de visée en fibre optique doivent à une extrémité ne pas dépasser deux (2) centimètres avant d'être recourbés et à l'autre extrémité être en dehors de la ligne de vision de l'athlète.*
- *Un viseur attaché à l'arc peut être réglé latéralement et verticalement et doit répondre aux conditions suivantes :*
 - *une extension de viseur est autorisée;*
 - *Une graduation du fabricant et/ou une bande adhésive sur laquelle les distances sont indiquées peut être fixée sur le viseur comme guide pour marquer les distances, mais en aucun cas elle ne peut servir d'aide supplémentaire à la visée.*
- *Pour les épreuves tirées à des distances inconnues, aucune partie du viseur ne peut être modifiée dans le but de fournir un moyen pour évaluer les distances.*
- *Les athlètes peuvent emporter leurs marques de visée sur le parcours soit d'un seul point de référence pour chaque distance particulière. Les repères multiples pouvant être utilisés comme indicateur possible dans l'évaluation des distances ne sont pas autorisés.*

19.1.6. Stabilisateurs

Les stabilisateurs et absorbeurs de vibrations peuvent être fixés à l'arc.

Ils ne peuvent pas:

- *servir de guide à la corde;*
- *être en contact constant avec une partie du corps de l'athlète quand l'arc est en pleine allonge et pendant la visée;*
- *représenter un danger ou un obstacle pour les autres athlètes.*

19.1.7. Flèches

Des flèches de n'importe quel type à condition qu'elles répondent à la définition du mot "flèche" généralement utilisé pour le tir sur cibles. Ces flèches ne doivent pas abîmer exagérément les blasons ou les buttes de tir.

LIVRE 4

TIR À L'ARC EN CAMPAGNE ET 3D



- Une flèche se compose d'un tube, d'une pointe, d'une encoche et d'un empennage et, éventuellement, d'une décoration.
- Le diamètre maximal des flèches ne peut pas dépasser 9,3 mm (les wraps (décorations) ne sont pas considérées comme faisant partie de cette limitation tant qu'elles ne dépassent pas 22 cm en direction de la pointe mesurés à partir de la gorge de l'encoche où est placée la corde à leur extrémité).
- Le diamètre maximal des pointes est de 9,4 mm.
- Toutes les flèches d'un athlète doivent être marquées, sur le tube, du nom ou des initiales de l'athlète.
- Toutes les flèches tirées au cours d'une même volée doivent avoir l'air identique, porter des plumes d'un même matériau et d'une même combinaison de couleurs pour l'empennage, les mêmes encoches et les mêmes décorations (s'il y en a).
- Les encoches traçantes (encoches électriquement ou électroniquement lumineuses) ne sont pas autorisées.

19.1.8. Protection des doigts

Une protection pour les doigts, que ce soit un protège-doigt, un doigtier, un gant de tir (sangle pour le poignet autorisée), une palette ou une combinaison de protections, elle ne doit servir qu'à tendre, tenir et lâcher la corde, mais en aucune manière elle ne doit contenir un objet, un système qui pourrait aider l'athlète à tendre, tenir et lâcher la corde.

La protection des doigts peut comprendre les éléments suivants :

- une plaquette d'ancrage pour le point d'ancrage;
- des repose-doigts ou pouce pour les doigts qui ne lui servent pas à tendre la corde;
- des sangles autour des doigts pour assurer la protection à la main;
- un séparateur de doigts pour qu'il ne pince pas la flèche;
- des plaquettes pour maintenir assemblé(e)s les différent(e)s épaisseurs/matériaux;
- des extensions de plaquettes pour un placement constant de la main.
- La protection peut comporter autant de matériaux et d'épaisseurs que souhaité.
- Aucune partie de la protection ne peut s'étendre autour de la main entre le pouce et les doigts ou au-delà de l'articulation du poignet ou restreindre le mouvement de celui-ci.
- Sur la main d'arc, l'athlète peut porter un gant ordinaire, une mitaine ou toute autre protection similaire, mais celle-ci ne doit pas être attachée à la poignée de l'arc.

[Interprétation : 2021 – 15 nov – thumb ring](#)

19.2. DIVISION ARC À POULIES

Pour la Division Arc à poulies, l'équipement suivant est autorisé. Tous les types d'appareils (systèmes) supplémentaires sont autorisés sauf si ceux-ci sont électriques, électroniques, qu'ils compromettent la sécurité ou dérangent les autres athlètes.

[Interprétation : 2015 – 27 juin – anti-torque hand piece](#)

19.2.1. Arc

LIVRE 4

TIR À L'ARC EN CAMPAGNE ET 3D



Un arc à poulies avec passage possible de la flèche à l'intérieur du corps d'arc, son allonge est mécaniquement réglée par un système de poulies ou de cames. L'arc est tendu par des câbles ou par une ou plusieurs cordes attaché(e)s directement aux cames, aux poupées des branches, aux câbles ou par tout autre moyen en fonction de son design. Au moment du tir, l'arc est tenu d'une main par la poignée pendant que les doigts de l'autre main tirent et relâchent la corde, sauf quand un athlète est classifié en paratir à l'arc; dans ce cas, voir aussi les règlements du [Livre 5 – Paratir à l'arc](#).

- Sa puissance d'allonge ne doit pas dépasser soixante (60) livres.
- Des renforts (brace) ou des câbles dédoublés sont autorisés pourvu que ceux-ci ne soient pas en contact constant avec une partie du corps de l'athlète quand l'arc est en pleine allonge et pendant la visée.

[Interprétation : 2023 – 15 dec – Touching bow](#)

19.2.2. Corde

Une corde de tout type, pouvant comprendre :

- plusieurs tranchefils afin d'accueillir les points d'encoche;
- un repère pour la bouche (par exemple, un bouton d'ancrage);
- un repère pour le nez;
- un œillette;
- un appareil d'orientation;
- une boucle de corde (D-Loop);
- des silencieux de corde;
- des poids de corde.

Tout autre accessoire est autorisé.

[Interprétation : 2021 – 30 nov – Adjustable Peep sight](#)

19.2.3. Repose-flèche

Le point de pression du repose-flèche qui peut être réglable ne doit pas être placé à plus de six (6) cm en retrait (à l'intérieur) de la poignée (point de pivot de l'arc).

19.2.4. Stabilisateurs

Tout nombre de stabilisateurs est autorisé, pourvu qu'ils ne :

- soient en contact constant avec une partie du corps de l'athlète quand l'arc est en pleine allonge et pendant la visée.
- présentent un danger ou une obstruction pour les autres athlètes.

19.2.5. Contrôleur d'allonge

LIVRE 4

TIR À L'ARC EN CAMPAGNE ET 3D



Des contrôleurs d'allonge sonores, tactiles et/ou visuels sont autorisés tant que ceux-ci ne sont ni électriques ni électroniques.

19.2.6. Viseur

Un viseur attaché à l'arc :

- *peut être réglé latéralement ou verticalement et peut aussi incorporer un système de mise à niveau et/ou des lentilles et/ou des verres grossissants et/ou des prismes;*
- *Les points de visée peuvent être en fibre optique et si l'athlète le souhaite illuminée par une source lumineuse chimique qui sera encastrée de manière à ne pas déranger les autres athlètes;*
- *une graduation du fabricant et/ou une bande adhésive sur laquelle les distances sont indiquées peut être fixée sur le viseur comme repère pour indiquer les distances, mais ne doit en aucune façon offrir une aide supplémentaire;*
- *les points de visée multiple et les systèmes 'peep eliminator' sont autorisés uniquement sur les parcours à distances connues;*
- *dans les épreuves à distances inconnues, aucune partie du viseur ne peut être modifiée dans le but de fournir un moyen d'évaluation des distances ou de calcul des angles;*
- *Les athlètes peuvent emporter leurs marques de visée sur le parcours dans la limite d'un unique point de référence pour chaque distance particulière. Les repères multiples pouvant être utilisés comme indicateur possible dans l'évaluation des distances ne sont pas autorisés.*

[Interprétation : 2019 – 14 aug – Compound Sight](#)

19.2.7 Décocheur

Les athlètes peuvent utiliser une aide à la décoche pourvu que celle-ci ne soit pas attachée de quelque manière que ce soit à l'arc. Tous les types de protection pour les doigts peuvent être utilisés.

19.2.8. Flèches

Voir [l'article 19.1.7. Flèches](#).

19.3. DIVISION ARC NU

L'équipement autorisé pour la division arc nu est le même que celui autorisé pour la division arc recourbé, sous réserve des dispositions suivantes :

- *aucun viseur n'est autorisé;*
- *aucun stabilisateur n'est autorisé.*

19.3.1. Arc

L'arc comme décrit ci-dessus doit être nu à l'exception d'un repose-flèche et exempt de saillies, viseur ou marques de visée, marques, défauts ou pièces (dans la zone de la fenêtre

LIVRE 4

TIR À L'ARC EN CAMPAGNE ET 3D



de l'arc) qui pourraient aider à la visée. Toute marque située dans la zone de visée pouvant être utilisée pour viser doit être recouverte de ruban adhésif.

19.3.2. Corde

Les brins et le tranche-fil de la corde peuvent être de différentes couleurs et fabriqués dans n'importe quel matériau choisi à cet effet. La corde peut présenter un tranche-fil pour les doigts d'allonge, un ou deux point(s) d'encoche pour placer correctement l'encoche de la flèche, positionné grâce à un ou deux repères. À chacune de ses extrémités, il y a une boucle placée dans la poutre quand l'arc est bandé. L'athlète ne peut pas y placer de repère pour la bouche ou le nez. L'athlète ne peut pas utiliser sa corde comme aide à la visée grâce à un œillette, un point de repère ou tout autre moyen.

[Interprétation : 2018 – 8 dec – Nocking Point](#)

19.3.3. Repose-flèche

Les athlètes peuvent y placer n'importe quel bouton de pression, point de pression ou plaque/plateau pourvu que ceux-ci ne puissent pas lui servir d'aide supplémentaire à la visée. Le point de pression ne peut pas être placé à plus de deux (2) centimètres (à l'intérieur) du point de pivot de la poignée.

19.3.4. Contrôleur d'allonge

Les contrôleurs d'allonge sont interdits.

[Interprétation : 2025 – 4 mai – Barebow Draw Length Indication](#)

19.3.5. Déplacements de doigts de corde et des repères faciaux

Les déplacements de doigts de corde et les déplacements des repères faciaux sont autorisés.

19.3.6. Accessoires

L'arc (bandé ou non bandé et peu importe son orientation ou son angle), incluant toute combinaison de poids, d'amortisseurs de vibrations et d'autres accessoires, doit pouvoir passer à travers un anneau d'un diamètre intérieur de 12,2 cm (+/- 0,5 mm) sans déplacer, fléchir ou faire pivoter les accessoires. Les accessoires ne doivent en aucune façon aider l'athlète à viser ou à évaluer les distances.

[Interprétation : 2024 – 15 oct - Powder Vibration Dampener Barebow](#)

19.3.7. Protection des doigts

Une protection pour les doigts, que ce soit un protège-doigt, un doigtier, un gant de tir, une palette, ne doit servir qu'à tendre et lâcher la corde, mais en aucune manière elle ne doit contenir un objet, un système qui pourrait aider l'athlète à tendre, tenir et lâcher la corde.

- *Un séparateur entre les doigts afin d'éviter le pincement de la flèche peut être utilisé.*

LIVRE 4

TIR À L'ARC EN CAMPAGNE ET 3D



- *L'athlète peut utiliser un séparateur de doigts pour ne pas pincer la corde et une plaquette d'ancrage - ou tout autre dispositif similaire attaché sur le protège-doigt (palette) pour l'aider à positionner le point d'ancrage.*
- *La couture doit être d'une couleur unie, les points d'une même taille.*
- *Des marques ou des lignes peuvent être ajoutés directement sur la palette ou sur un adhésif placé sur la palette. Ces marques doivent être d'une même taille, d'une même forme et d'une même couleur et peuvent avoir jusqu'à deux longueurs différentes.*
- *Les notes, marques additionnelles sont interdites.*
- *À la main d'arc, l'athlète peut porter un gant, une mitaine ou toute autre protection similaire, mais celle-ci ne doit pas être attachée à la poignée de l'arc.*

[Interprétation : 2021 - 15 Nov - Sear Tab](#)

[Interprétation : 2021 - 15 Nov - Thumb Ring](#)

[Interprétation : 2020 - 11 Aug - Barebow tab 1](#)

[Interprétation : 2020 - 11 Aug - Barebow tab 2](#)

[Interprétation : 2020 - 11 Aug - Barebow Tab 3](#)

19.4. DIVISION TRADITIONNELLE

Pour la division traditionnelle, les articles suivants sont autorisés :

19.4.1. Arc

Un arc de n'importe quel type pourvu que celui-ci réponde aux principes et à la définition d'un arc utilisé dans le tir à l'arc sur cible, c'est-à-dire : un instrument comprenant une poignée, un corps d'arc (sans passage possible de la flèche à l'intérieur du corps), deux branches flexibles aux extrémités desquelles se trouve un embout (poupée) où vient se fixer la corde. Pendant l'allonge, il est tenu par une main sur la poignée, pendant que les doigts de l'autre main, tirent sur la corde et relâchent la corde. La poignée est de construction laminée et comprend des laminations de bois ou est faite d'une seule pièce de bois. L'arc peut être démontable, il peut incorporer des pièces métalliques usinées sur le corps d'arc, mais seulement pour la fixation des branches, le viseur et les bagues des stabilisateurs. Il peut inclure des branches ajustables pour le réglage du tiller et le réglage de la puissance d'allonge de l'arc. L'arc comme décrit ci-dessus doit être nu à l'exception d'un repose-flèche comme décrit à [l'article 19.4.3.](#) et exempt de saillies, viseur, marques de visée, marques, défauts ou pièces (dans la zone de la fenêtre de l'arc) qui pourraient aider à la visée. Les poids à l'intérieur du corps d'arc sont autorisés s'ils sont installés pendant la fabrication de l'arc et non après la construction. Ces poids doivent être complètement invisibles sur l'extérieur du corps et être recouverts de lamellé-collé appliqué pendant la construction sans qu'aucun trou, trou taraudé, cache ne soit visible à l'exception de l'insertion, du logo original du fabricant.

Les corps d'arc multicolores et les marques de fabrique localisées sur la face interne des branches supérieure et inférieure sont autorisés. Cependant, si la zone de la fenêtre de visée

LIVRE 4

TIR À L'ARC EN CAMPAGNE ET 3D



est colorée de manière à pouvoir être utilisée pour viser alors elle devra être recouverte de ruban adhésif.

Les amortisseurs de branches fixés directement aux branches sont autorisés.

[Interprétation : 2019 - 15 Aug - Bow Window](#)

[Interprétation : 2022 - 22 Jan - Clarification Traditional Division](#)

[Interprétation : 2022 - 30 May - Wooden laminates on Traditional Bow](#)

[Interprétation : 2022 - 9 August - Traditional Bow Riser](#)

19.4.2. Corde

Les brins et le tranche-fil de la corde peuvent être de différentes couleurs et fabriqués dans n'importe quel matériau choisi à cet effet. La corde peut présenter un tranche-fil pour les doigts d'allonge, un ou deux point(s) d'encoche, où placer correctement l'encoche de la flèche, positionné grâce à un ou deux repères. A chacune de ses extrémités, il y a une boucle placée dans la poupée quand l'arc est bandé. L'athlète ne peut pas y placer de repère pour la bouche ou le nez. Le tranche-fil ne peut pas se trouver dans le champ de vision de l'athlète quand l'arc est en pleine allonge. L'athlète ne peut pas utiliser sa corde comme aide à la visée grâce à un œilleton, un point de repère ou tout autre moyen.

Les silencieux pour les cordes sont aussi autorisés tant qu'ils ne sont pas placés à moins de 30 cm du point d'encoche.

[Interprétation : 2018 - 8 Dec - Nocking Point](#)

19.4.3. Repose-flèche

Un repose-flèche qui ne peut pas être réglable est autorisé.

- *L'athlète peut utiliser un simple repose-flèche en plastique auto-adhésif, un repose-plume comme fourni par le fabricant ou il peut utiliser le plateau de l'arc.*
- *Si l'athlète choisit d'utiliser la fenêtre de tir, celle-ci peut être recouverte de tout type de matériau (sur la fenêtre de tir seulement).*
 - *La partie verticale de la fenêtre de tir peut être protégée par du matériel qui ne doit ni dépasser de plus de 1 cm au-dessus de la flèche posée ni être plus épais que 3 mm - mesure effectuée sur le corps d'arc juste à côté du matériel utilisé.*
- *Les autres types de repose-flèches sont interdits.*

19.4.4. Contrôleur d'allonge

Les contrôleurs d'allonge sont interdits.

[Interprétation : 2024 - 13 November - Use of Thumb](#)

19.4.5. Déplacements des repères faciaux et de doigts sur la corde

LIVRE 4

TIR À L'ARC EN CAMPAGNE ET 3D



Un simple encrage ou un déplacement facial est permis. Le déplacement sur la corde n'est pas permis.

19.4.6. Flèches

Voir [l'article 19.1.7.Flèches.](#)

19.4.7. Protection des doigts

Une protection pour les doigts que ce soit un protège-doigt, un doigtier, un gant ou une palette, elle ne doit servir qu'à tendre, tenir et lâcher la corde, mais en aucune manière elle ne doit contenir un objet, un système qui pourrait aider l'athlète à tendre, tenir et lâcher la corde.

- Les marques ajoutées par l'athlète, qu'elles soient uniformes ou non quant à leur taille, leur forme ou leur couleur, ne sont pas permises dans la division traditionnelle.
- *Une plaquette d'ancrage ou tout autre dispositif similaire, attaché sur le protège-doigt, servant à aider le positionnement au point d'ancrage est interdit.*
- *En allonge, l'index ou le majeur doit être positionné à moins de 3 mm du point d'encoche ou touché le point d'encoche (prise avec un doigt au-dessus et deux doigts sous l'encoche ou trois (3) doigts en dessous).*
- *Un séparateur de doigt peut être utilisé si l'archer utilise la technique de doigts séparés (un doigt au-dessus et 2 doigts en-dessous).*

[Interprétation : 2021 - 15 Nov - Thumb Ring](#)

[Interprétation : 2022 - 22 Jan - Clarification Traditional Division](#)

19.5. DIVISION ARC LONG

Pour la division arc long, les articles suivants sont autorisés :

19.5.1. Arc

L'arc doit correspondre à la forme traditionnelle d'un arc droit (ou American Flat Bow) ce qui signifie que quand l'arc est bandé la corde ne peut toucher que les poupées de la corde et aucune autre partie de l'arc. L'arc peut être démontable en deux parties de longueur similaire (séparation au niveau de la poignée/zone du repose-flèche) et peut être fait de n'importe quel type de matériel ou d'une combinaison de matériaux. La forme de la poignée (zone de la poignée seulement) est sans restriction et peut permettre de centrer le tir (center shot). L'arc doit être sans saillies, viseur, repères pour la visée, marques, défauts ou pièces laminées (dans la zone de la fenêtre de l'arc) qui pourraient aider à la visée.

- *L'arc doit avoir au moins 150 cm de long. 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).*

19.5.2. Corde

LIVRE 4

TIR À L'ARC EN CAMPAGNE ET 3D



Les brins et le tranchevil de la corde peuvent être de différentes couleurs et fabriqués dans n'importe quel matériau choisi à cet effet. La corde peut présenter un tranchevil pour les doigts d'allonge, un ou deux point(s) d'encoche, pour placer correctement l'encoche de la flèche, positionné grâce à un ou deux repères. A chacune de ses extrémités, il y a une boucle placée dans la poupée quand l'arc est bandé. Le tranchevil ne peut pas se trouver dans le champ de vision de l'athlète quand l'arc est en pleine allonge. L'athlète ne peut pas utiliser sa corde comme aide à la visée grâce à un œilleton, un point de repère ou tout autre moyen.

Les silencieux pour corde sont aussi autorisés tant que ceux-ci ne sont pas placés à moins de trente (30) cm du point d'encoche.

19.5.3. Repose-flèche

Si l'arc a un plateau pour la flèche, ce plateau peut être utilisé comme repose-flèche et peut être couvert de n'importe quel type de matériel (sur le plateau seulement). La partie verticale de la fenêtre de tir peut être protégée par du matériel qui ne doit ni dépasser de plus de 1 cm au-dessus de la flèche posée ni être plus épais que 3 mm - mesure effectuée sur le corps d'arc juste à côté du matériel utilisé.

19.5.4. Déplacements des repères faciaux et de doigts sur la corde

Les déplacements des doigts de corde et les déplacements des repères faciaux sont interdits.

19.5.5. Poids et stabilisateurs

Les poids, les stabilisateurs, les absorbeurs de vibrations ne sont pas autorisés. Les poids à l'intérieur du corps d'arc sont autorisés s'ils ont été installés pendant la fabrication de l'arc et non après la construction. Ces poids doivent être complètement invisibles sur l'extérieur du corps d'arc et être recouverts de lamellé-collé appliqué pendant la construction sans qu'aucun trou, trou taraudé, cache ne soit visible à l'exception de l'insertion ou du logo original du fabricant.

19.5.6. Flèches

Seules les flèches en bois avec les particularités suivantes sont autorisées :

- *Une flèche se compose d'un tube en bois avec une pointe, d'une encoche (fixée directement sur ou sculptée directement dans le bois), d'un empennage et, éventuellement, d'une décoration.*
- *Le diamètre maximal des flèches ne peut pas dépasser 9,3 mm (les wraps (décorations) ne sont pas considérées comme faisant partie de cette limitation tant qu'elles ne dépassent pas 22 cm en direction de la pointe en mesurant de la gorge de l'encoche où est placée la corde à leur extrémité).*

LIVRE 4

TIR À L'ARC EN CAMPAGNE ET 3D



- *Le diamètre maximal des pointes est de 9,4 mm.*
- *Les pointes doivent être d'un type prévu pour le tir en campagne ou spécialement conçues pour les flèches en bois en forme de balle, cône ou ogive.*
- *Toutes les flèches de chaque athlète doivent être marquées, sur le tube, du nom ou des initiales de l'athlète.*
- *Toutes les flèches tirées au cours d'une même volée doivent avoir l'air identique, porter une même combinaison de couleurs comme empennage, les mêmes encoches et les mêmes décorations (s'il y en a).*
- *L'empennage doit être uniquement fait de plumes naturelles.*
- *Les flèches utilisées dans la division arc long ne doivent pas abimer exagérément le blason ou la butte de tir.*

[Interprétation : 2019 - 14 Aug - Bamboo Arrows on Longbow](#)

19.5.7. Protection des doigts

Une protection pour les doigts que ce soit un protège-doigt, un doigtier, un gant ou une palette, elle ne doit servir qu'à tendre, tenir et lâcher la corde, mais en aucune manière elle ne doit contenir un objet, un système qui pourrait aider l'athlète à tendre, tenir et lâcher la corde.

- *Une plaquette d'ancrage ou tout autre dispositif similaire, attaché sur le protège-doigt (palette), servant à aider le positionnement au point d'ancrage est interdit.*
- *L'arc doit être tendu en utilisant la méthode « méditerranéenne » (un doigt au-dessus de l'encoche) ou alors avec trois doigts directement placés en dessous de l'encoche de la flèche (l'index ne doit pas être placé à plus de 2 mm en dessous de celle-ci) et un seul point d'ancrage fixe.*
- *L'athlète doit choisir entre ces deux méthodes: « méditerranéenne » ou trois doigts sous l'encoche, mais il ne peut utiliser les deux.*
- *La protection pour les trois doigts en dessous doit présenter une surface lisse ou des doigtiers reliés entre eux sans possibilité de tirer les doigts écartés.*
- *Quand il tire avec la méthode « méditerranéenne », l'athlète peut utiliser un séparateur pour les doigts afin d'éviter de pincer la flèche.*

[Interprétation : 2021 - 15 Nov - Thumb Ring](#)

19.6. ACCESSOIRES POUR TOUTES LES DIVISIONS

19.6.1

Les accessoires autorisés pour toutes les divisions sont :

- *les dragonnes (protège-bras);*
- *les plastrons;*

- les bandoirs;
- les dragonnes de doigts;
- les carquois (à porter à la ceinture, à la hanche, sur le dos ou à poser au sol);
- Les appareils pour surélever (en partie ou entièrement) un pied qu'ils soient attachés ou non aux chaussures sont autorisés tant qu'ils ne représentent pas un danger pour les autres athlètes sur la ligne ou le pas de tir et ne dépassent pas de plus de deux (2) centimètres de l'empreinte de la chaussure. Les carquois ne doivent pas être attachés à l'arc;
- les indicateurs de vent non électriques ou non électroniques peuvent être fixés à l'équipement (par exemple, de légers rubans). **(Divisions arc recourbé et arc à poulies seulement)**

[Interprétation : 2021 - 15 Nov - Fivics Elbow Device](#)

[Interprétation : 2023 - 15 September - Kinesio Tape](#)

19.6.2

Pour les athlètes de toutes les divisions, il est interdit :

- D'avoir des appareils électroniques ou électriques pouvant être attachés sur le matériel.
- D'avoir des systèmes de communication électronique pendant les événements suivants : Événements de classement mondial, Championnats du monde et continentaux. Une permission peut être donnée par le Comité médical de World Archery d'utiliser un appareil pour surveiller les conditions médicales. Pour les autres événements les appareils de communication électroniques sont permis sur le parcours dans le seul but de surveiller les conditions médicales ou de promouvoir le sport sur les médias sociaux. En cas de doute, le juge a le droit d'examiner l'appareil en question.
- Afin de pouvoir utiliser un moniteur de conditions médicales, l'athlète doit en informer le président de la commission des arbitres de son intention d'utiliser l'appareil en question et doit faire une démonstration de son fonctionnement. Pour les événements internationaux, la permission doit provenir du Comité médical de la World Archery.
- D'utiliser des appareils, des systèmes, des moyens pour évaluer les distances ou les angles qui ne sont pas décrits dans les règlements en vigueur concernant le matériel, ou toutes notes manuscrites ou des appareils de stockage électroniques de données. Les athlètes peuvent, cependant, transporter une copie de l'intégralité ou d'une partie des Règlements de la Fédération mondiale de Tir à l'arc.

LIVRE 4

TIR À L'ARC EN CAMPAGNE ET 3D



- *Les athlètes n'ont pas le droit de modifier leur matériel ou d'y ajouter un dispositif avec pour objectif d'estimer les distances ou les angles et aucune partie de leur matériel ne peut être utilisée à cet effet.*

TAC 19.6.2

De plus :

- Un appareil de communication électronique (par exemple, un téléphone mobile) peut être transporté afin de communiquer avec le comité organisateur en cas d'urgence.
- Les appareils photo ou dispositifs électroniques contenant un appareil photo peuvent être utilisés uniquement dans le but de prendre des photos. Tout flash doit demeurer désactivé pendant le tir.

19.6.2.1

L'équipement des athlètes ne doit comporter aucun motif de camouflage.

[Interprétation : 2023 - 15 December - Camouflage](#)

19.7. SUPPORTS VISUELS

Les jumelles et autres instruments optiques peuvent être utilisés selon les conditions suivantes :

- *Jumelles, télescopes et autres instruments optiques ne peuvent avoir une échelle visible ou des marques qui peuvent être utilisées pour évaluer les distances. Les marques doivent être cachées de sorte que l'athlète ne puisse les voir ou les sentir au toucher, ceci inclus les marques placées par le manufacturier sur le bouton utiliser pour focaliser.*
- *Les lunettes avec prescription, les lunettes de tir et les lunettes de soleil peuvent être utilisées. Il ne doit pas y avoir de lentilles avec des micro-trous, ou dispositif similaire, ni avoir des marques qui pourraient aider dans la visée.*
- *Si un athlète doit recouvrir son œil ou le verre de l'œil qu'il ne se sert pas, il peut utiliser une pellicule, un ruban adhésif pour obstruer sa vision ou utiliser un cache-œil. Le type de couverture ne doit pas créer de ligne de référence claire.*

[Interprétation : 2019 - 22 Feb - Shooting Glasses](#)

[Interprétation : 2025 – 21 Oct - Image Stabilised Binoculars](#)

19.8. INSPECTION DE L'ÉQUIPEMENT

La veille du premier jour de compétition, les organisateurs doivent prévoir, sur le terrain d'entraînement ou à proximité, l'inspection par les juges de tout l'équipement, y compris l'équipement de rechange et les accessoires, que chaque athlète a l'intention d'utiliser pendant la compétition aux Championnats du monde, autres Jeux et autres événements internationaux. Les athlètes souhaitant faire inspecter leur équipement doivent présenter leur équipement (y compris l'équipement de rechange) aux juges pour inspection la veille du

LIVRE 4

TIR À L'ARC EN CAMPAGNE ET 3D



premier jour de compétition. Les juges peuvent effectuer des inspections ponctuelles de l'équipement des athlètes à tout moment pendant la compétition.

19.8.1

Les juges peuvent demander que l'équipement soit modifié s'il est jugé non conforme aux règlements sur l'équipement.

[Interprétation : 2018-May-20: Judge's Right to Require Equipment Disassembly](#)

CHAPITRE 20 TIR

20.1.

Les athlètes doivent tirer et se positionner debout ou à genoux sur le pas de tir sans compromettre la sécurité.

[Interprétation : 2019 - 19 Mar - Kneeling](#)

- *Les organisateurs doivent désigner la cible sur laquelle chaque peloton doit commencer à tirer.*
- *Pour les épreuves de tir en campagne et de tir 3D, les athlètes peuvent tirer debout ou agenouillées, et ce, jusqu'à environ 1 m dans toutes les directions sur les côtés ou si un athlète tire seul sur le pas et qu'aucune question de sécurité ne se pose, derrière le pas de tir - ce, en fonction du terrain. Dans des circonstances exceptionnelles, les arbitres peuvent les autoriser à tirer en dehors de la zone définie.*
- *Si deux athlètes tirent simultanément, ils le feront en même temps à moins que cela soit impossible. Les athlètes A et C tireront de la gauche, les athlètes B et D de la droite à moins qu'ils ne se mettent d'accord pour changer cet ordre de tir.*
- *Dans les éliminatoires individuelles campagne et 3D, les athlètes se placent au piquet selon les positions (gauche/droite) indiquées sur la carte de pointage.*

20.2.

Les athlètes d'un peloton attendant leur tour pour tirer doivent se tenir derrière les athlètes qui sont en position de tir.

20.2.1.

Les athlètes doivent attendre derrière les athlètes en position de tir à moins qu'ils ne les aident sur le pas de tir en repérant le vol des flèches ou en leur faisant de l'ombre. Faire de l'ombre aux athlètes pendant les finales est interdit sauf si l'arbitre l'estime nécessaire.

Un écran protecteur d'une dimension maximale de format A4 (ou format lettre légal, environ 30 x 20 cm) peut être utilisé.

LIVRE 4

TIR À L'ARC EN CAMPAGNE ET 3D



20.2.2

Les athlètes ne peuvent retirer une flèche de leur carquois quand ils avancent vers leur position de tir.

20.3.

Nombre de flèches à tirer dans les parcours campagne et 3D.

20.3.1. Compétition individuelle :

- Pour le tir en campagne, trois (3) flèches par blason pour toutes les épreuves.
- Pour le tir 3D, deux (2) flèches par cible pour toutes les épreuves.

20.3.2. Par équipes :

- Pour le tir en campagne, trois (3) flèches par équipe pour chaque blason pour toutes les épreuves, une (1) flèche par chaque membre de l'équipe.
- Pour le tir 3D, quatre (4) flèches par équipe doivent être tirées sur chaque cible pour toutes les épreuves, une (1) flèche par chaque membre de l'équipe.

À la première cible, l'équipe qui a le meilleur classement décide qui va débiter le tir. Par la suite, c'est l'équipe avec le pointage cumulatif le plus bas qui tirera en premier à la prochaine cible et si les deux équipes sont à égalité, alors l'équipe qui a débuté le duel tirera en premier la prochaine cible.

20.3.3. Par équipe mixte :

- En équipe mixte, les athlètes tirent deux (2) flèches chacun. Les deux équipes tirent simultanément, avec un seul athlète de l'équipe présent sur le pas de tir à la fois. Pour plus de détails, voir [l'article 21.13](#).
- Les athlètes doivent changer après chaque flèche.

20.4.

Aucun athlète ne peut approcher la cible tant que les autres athlètes du peloton n'ont pas fini de tirer sauf si l'arbitre l'y autorise.

20.5.

En aucune circonstance une flèche ne peut être tirée à nouveau.

20.5.1.

Une flèche n'est pas considérée comme ayant été tirée si :

- Elle est tombée de l'arc et que l'athlète peut la toucher ou aurait pu toucher le premier point de chute avec son arc sans bouger ses pieds devant le pas de tir s'il n'en avait été de la pente et pour autant que la flèche n'a pas rebondi;

LIVRE 4

TIR À L'ARC EN CAMPAGNE ET 3D



- *Le blason, la butte de tir ou la cible 3D tombe. Les arbitres doivent alors prendre les mesures qui s'imposent et accorder aux athlètes le temps nécessaire pour tirer le nombre de flèches approprié. Si la cible ou la butte de tir ne fait que glisser, les arbitres doivent décider des mesures à entreprendre, si nécessaire.*

20.6.

Il est interdit aux athlètes, aux entraîneurs, aux capitaines des équipes ou à toute autre personne de discuter des distances, des angles ou de toute autre information pouvant s'avérer utile, et ce jusqu'à ce que la compétition du jour ne soit terminée.

20.6.1.

Il est interdit aux athlètes d'un peloton de discuter des distances, et ce jusqu'à ce que les pointages de la cible soient marqués.

20.6.2.

Pendant les épreuves par équipes, seules les discussions entre les membres de l'équipe et/ou leur entraîneur sont autorisées sur le terrain. Aucune distance ne peut être communiquée par d'autres officiels de l'équipe. Les membres d'une équipe peuvent rejoindre l'athlète qui est en train de tirer tout en restant bien en retrait derrière lui au pas de tir et discuter entre eux au sein du peloton. Un entraîneur accompagnant une équipe peut aussi s'avancer au pas de tir avec l'équipe et officier, mais il devra rester en retrait quand l'équipe ira marquer la cible. S'il y a une zone/un espace prévu pour les entraîneurs, alors l'entraîneur devra rester dans cette zone pendant le tir.

S'il faut plus d'une personne pour transporter les arcs de rechange d'une équipe alors cette (ou ces) personne(s) devra(ont) rester en dehors de la zone de tir prévue et il lui(leur) est interdit d'entraîner pendant le tir. Un entraîneur d'une équipe femme/homme/U21 ne peut pas aller entraîner une autre équipe d'une même Association Membre.

Il est interdit aux entraîneurs des équipes femme et homme d'une même Association Membre de discuter entre eux pendant les finales.

20.7.

Il y a un accès limité au parcours pour les entraîneurs pendant les épreuves de tir en campagne et 3D comme suit :

20.7.1.

Les entraîneurs ne sont pas autorisés sur les parcours de qualification et d'élimination. Les entraîneurs doivent demeurer à l'extérieur des limites établies par le délégué technique.

20.7.2.

LIVRE 4

TIR À L'ARC EN CAMPAGNE ET 3D



Les entraîneurs sont autorisés sur le parcours des finales, cependant ils doivent demeurer dans la zone définie par le délégué technique à moins qu'il ne doive apporter de l'ombre à l'athlète et une permission est donnée par l'arbitre en chef avant le début de la session.

CHAPITRE 21 ORDRE GÉNÉRAL DE TIR ET CONTRÔLE DES TEMPS – ÉPREUVES DE TIR EN CAMPAGNE ET DE TIR 3D

21.1.

Pour les épreuves de qualification et éliminatoires, les groupes seront répartis à différentes cibles pour un départ simultané et devront terminer à la cible précédant celle de leur départ. Pour les duels pour les médailles, tous les pelotons partiront de la même cible, les uns après les autres.

[Interprétation : 2023 - 15 December - Forfeit in Matches](#)

21.2.

Les athlètes tireront en groupes d'un maximum de quatre (4) membres et d'un minimum de trois (3) membres.

- *Chaque groupe doit tirer par paires suivant la rotation suivante :*
 - *La première paire commencera à tirer sur la première cible qui lui aura été assignée.*
 - *L'autre paire commencera à tirer sur la cible suivante. Les paires devront ensuite tirer toutes les autres cibles en rotation, et ce tout au long de la compétition.*
 - *S'il n'y a que trois (3) athlètes dans un groupe, les deux (2) premiers athlètes sur la liste de départ formeront la première paire, le troisième athlète sera considéré comme la deuxième paire pour la rotation. Cet athlète devra toujours tirer depuis le côté gauche du pas de tir.*
 - *Si tous les athlètes du groupe sont d'accord, ils peuvent modifier l'arrangement précédent, la composition des paires ou la position de tir.*
 - *S'il y a assez de place sur le pas de tir, tous les athlètes d'un groupe peuvent tirer en même temps.*

TAC 21.2

De plus :

- *Les positions de tir les plus éloignées de la cible doivent être tirées en premier, sauf indication contraire d'un officiel.*
- *Quand cela est nécessaire pour des raisons pratiques, des catégories peuvent être combinées dans un groupe de tir.*

21.3.

Si le nombre d'athlètes dépasse la capacité normale du parcours, des groupes supplémentaires seront formés et placés sur le terrain de manière appropriée. Les groupes supplémentaires placés sur une cible devront attendre que le premier groupe de la cible ait tiré et marqué ses flèches avant de commencer.

21.4. Ordre de tir

- *Pour le tir en campagne, pour le tir sur des blasons de 40 cm: les quatre (4) blasons seront placés pour former un carré. Pour la paire qui tire en premier, l'athlète sur la gauche tire sur le blason en haut à gauche, l'athlète sur la droite sur le blason en haut à droite. Pour la deuxième paire à tirer: l'athlète de gauche tire sur le blason en bas à gauche, l'athlète de droite sur le blason en bas à droite;*
- *Pour le tir 3D, quand il y a deux (2) cibles, les athlètes sur la gauche tireront sur la cible de gauche, les athlètes sur la droite sur la cible de droite ;*
- *Pour le tir en campagne, pour le tir sur des blasons de 20 cm et pour le 3D quand il y a quatre (4) cibles: pour la paire qui tire en premier, l'athlète sur la gauche tire sur les blasons de la colonne un, l'athlète sur la droite sur ceux de la colonne trois. Pour la deuxième paire à tirer, l'athlète sur la gauche tire sur la colonne deux, l'athlète sur la droite sur la colonne quatre. Chaque athlète pourra tirer ses flèches dans n'importe quel ordre, une (1) flèche par blason.*

21.4.1.

Dans le cadre des éliminatoires, si deux duels se trouvent dans un groupe tirant sur les mêmes cibles (4 athlètes) :

- *le duel comprenant l'athlète le mieux classé tirera toujours en premier;*
- *si les athlètes appartiennent à la même division, mais à des catégories d'âge différentes, la catégorie d'âge la plus élevée tirera toujours en premier;*
- *si les athlètes appartiennent à la même division, mais à des genres différents, le duel des athlètes masculins tirera toujours en premier.*

21.4.2.

En demi-finales, si les athlètes tirent dans un groupe de quatre, la paire comprenant l'athlète le mieux classé tirera en premier et l'autre paire tirera en second à toutes les cibles. Dans les finales pour les médailles, les athlètes participant au duel pour la médaille de bronze tireront en premier à toutes les cibles, suivis du duel pour la médaille d'or.

21.4.3.

LIVRE 4

TIR À L'ARC EN CAMPAGNE ET 3D



Dans les épreuves finales et éliminatoires, les athlètes tireront à partir de la position indiquée sur le tableau des duels et la carte de pointage.

21.4.4.

Dans tous les duels par équipes, l'équipe la mieux classée décide qui tirera en premier à la première cible. Par la suite, l'équipe ayant le pointage cumulatif le plus bas tirera en premier à la cible suivante et, si les équipes sont à égalité, l'équipe ayant commencé le duel tirera en premier. Les équipes seront positionnées à gauche/droite de la cible conformément à la carte de pointage/tableau des duels.

21.5.

L'ordre de tir peut être modifié temporairement en cas de défaillance de matériel. En aucun cas, l'athlète ne disposera de plus de trente (30) minutes pour réparer son matériel. Les autres athlètes du groupe devront tirer et marquer leurs flèches avant que les autres groupes puissent tirer et les dépasser. Si la réparation est terminée dans la limite de temps impartie, l'athlète concerné peut tirer les flèches qu'il lui reste à tirer sur cette cible.

Si la répartition est terminée après la limite de temps impartie, l'athlète peut rejoindre son groupe, mais il perdra le nombre de flèches que les autres athlètes auront tiré pendant ce temps. Les règlements sont les mêmes pour les athlètes qui se trouvent dans l'incapacité de continuer à tirer pour une raison médicale inattendue qui se déclare après le début des tirs.

21.5.1.

Si un athlète se trouve dans l'incapacité de continuer à tirer soit pour une raison médicale soit pour une défaillance de matériel, afin d'être éligible pour continuer pour la deuxième épreuve de qualification ou pour l'épreuve éliminatoire, il devra rester sur le parcours avec son groupe jusqu'à ce que celui-ci ait tiré et marqué toutes les cibles du jour. Toutes les flèches non-tirées seront marquées M (manquées).

21.5.2.

Si un athlète est dans l'incapacité de rester avec son groupe et doit quitter le parcours pendant la première épreuve de qualification, il ne sera pas autorisé à participer à la deuxième épreuve de qualification.

21.5.3.

Un athlète doit commencer la deuxième épreuve de qualification. Si un athlète est dans l'incapacité de rester avec son groupe et doit quitter le parcours pendant la deuxième épreuve de qualification, il ne sera pas autorisé à participer à l'épreuve éliminatoire.

21.6.

LIVRE 4

TIR À L'ARC EN CAMPAGNE ET 3D



Pour les épreuves finales et éliminatoires, aucun temps additionnel ne sera accordé en cas de défaillance d'équipement ou de traitement pour raison médicale inattendue. Pour l'épreuve par équipe, les autres membres d'une équipe peuvent continuer à tirer pendant ce temps.

21.7.

Pendant les épreuves de qualification ou éliminatoires, les athlètes d'un groupe peuvent permettre à d'autres groupes de les dépasser tant que les organisateurs ou les arbitres sont prévenus de ce changement, mais cela est interdit pendant les demi-finales et les finales.

21.8.

Si, pendant les épreuves de qualification, l'arbitre constate qu'un athlète ou un groupe d'athlètes cause un retard excessif pour son groupe ou pour les autres groupes l'arbitre pourra les chronométrer.

- *Les limites de temps imparties sont les suivantes :*
 - *Pour les épreuves de tir en campagne: 180 secondes pour les qualifications;*
 - *Pour les épreuves 3D: 120 secondes pour les qualifications;*
- *La limite de temps peut être prolongée dans des circonstances exceptionnelles.*

Les décisions des arbitres concernant les délais excessifs sont sans appel.

21.9.

Les avertissements concernant les dépassements de la limite de temps réglementaire ne seront pas reportés d'une étape de la compétition à la suivante.

21.10.

Pour les éliminatoires et les demi-finales :

- *Quand un arbitre accompagne un groupe, l'arbitre doit indiquer à l'athlète sur quel pas de tir il doit tirer et sur quelle cible.*
- *Quand le duel est contrôlé manuellement, l'arbitre doit annoncer le début et la fin du tir verbalement (« go » pour le début et « stop » pour la fin du tir. L'arbitre doit montrer un carton jaune indiquant qu'il reste trente (30) secondes avant la fin du temps alloué pour le tir. Le temps débute quand les athlètes sont sur le pas de tir.*
- *Si le Directeur de tir (DdT) contrôle le tir, alors le système de contrôle des temps affichera le temps restant et l'arbitre n'aura pas à montrer de carton jaune;*
- *Pour les épreuves de tir en campagne, la limite de temps pour les individuels et les équipes est de 120 secondes et pour les équipes mixtes de 160secondes.*
- *Pour les épreuves 3D, la limite de temps pour les individuels est de 90 secondes, pour les équipes 120 secondes et pour les équipes mixtes 160secondes.*

- *Quand les duels sont contrôlés par le directeur de tir (DdT), l'arbitre donnera le signal au DdT que les athlètes sont prêts et quand le signal sonore est donné, les athlètes ont 10 secondes pour se rendre au pas de tir sur la lumière rouge. Le tir débutera sur la lumière verte et le signal sonore et s'arrêtera sur la lumière rouge et le début du signal sonore.*
- *Aucun tir n'est permis après que la limite de temps soit expirée.*
- *Si un athlète tire une flèche après que l'arbitre ait arrêté le tir, l'athlète ou l'équipe perdra la valeur de la flèche ayant la plus haute valeur de la cible.*
- *Pour les duels individuels, les deux (2) athlètes tireront simultanément.*
- *Pour les épreuves par équipes, les équipes tireront une par une, la meilleure équipe du classement choisissant qui tirera en premier, pour les cibles suivantes, l'équipe avec le pointage le plus bas tirera en premier et en cas d'égalité, l'équipe qui aura tiré en premier sur la cible 1 tirera en premier.*
 - *L'équipe peut choisir quel membre tirera en premier. Quand plusieurs athlètes tirent à partir du même piquet (rouge en campagne, bleu en 3D), tous les athlètes peuvent prendre position et encocher leurs flèches simultanément, mais un seul athlète peut lever son arc pour tirer.*
 - *Si l'équipe choisit de tirer au piquet bleu avant le piquet rouge, le ou les athlètes tirant du piquet rouge ne doivent pas retirer leur flèche du carquois avant que tous les autres athlètes et l'entraîneur aient dépassé le piquet rouge.*

[Interprétation : 2023 - 15 December - Forfeit in Matches](#)

21.11. Duels pour les médailles :

- *Les duels pour les médailles devront être contrôlés par un directeur de tir (DdT) ou un arbitre.*
- *Pour le tir en campagne, la limite de temps pour les individuels et les équipes est de 120 secondes et pour les équipes mixtes est de 160 secondes.*
- *Pour le tir 3D, la limite de temps pour les individuels est de 90 secondes, 120 secondes pour les équipes et de 160 secondes pour les équipes mixtes.*
- *Quand il est contrôlé par un arbitre, le décompte du temps commencera pour les individuels quand les athlètes se tiendront sur leur pas de tir et pour les équipes, quand ils se tiendront sur le pas de tir rouge, tirant l'un après l'autre. Les athlètes au pas de tir rouge tireront les premiers.*
- *Quand contrôlé par le directeur de tir (DdT), l'arbitre donnera le signal au DdT que les athlètes sont prêts et quand le signal sonore est donné, les athlètes ont 10 secondes*

LIVRE 4

TIR À L'ARC EN CAMPAGNE ET 3D



pour se rendre au pas de tir sur la lumière rouge. Le tir débutera sur la lumière verte et le signal sonore et s'arrêtera sur la lumière rouge et le début du signal sonore.

[Interprétation : 2023 - 15 December - Forfeit in Matches](#)

21.12.

Si pour une raison ou une autre, le tir des duels par équipes est arrêté, l'arbitre arrêtera le chronomètre de l'équipe et le remettra en route avec le temps restant aussitôt que le tir pourra reprendre.

21.13. Équipes mixtes

[Interprétation : 2023 - 15 December - Forfeit in Matches](#)

21.13.1.

Pour les duels contrôlés par un arbitre :

- *Les athlètes des deux équipes commencent chaque volée du duel derrière le pas de tir.*
- *Le premier athlète peut s'approcher du pas de tir quand l'arbitre a donné le signal de début du duel.*
- *Les athlètes effectuent une rotation après chaque flèche.*
- *À tout moment, seul un (1) athlète de chacune des équipes peut se trouver au pas de tir.*
- *Les deux équipes tireront en même temps.*

21.13.2.

Pour les duels avec contrôle des temps électronique (duels pour les médailles) :

- *Les membres d'une équipe doivent changer à chaque tir pour que chacun tire une (1) flèche à chaque phase de la rotation.*
- *Quand la première équipe a tiré deux (2) flèches et que l'athlète s'est retiré du pas de tir, le chronomètre de l'équipe est arrêté affichant ainsi le temps de tir restant.*
- *Une fois le pas de tir dégagé, le chronomètre de la deuxième équipe est mis en marche et le premier athlète de cette équipe peut s'avancer pour commencer à tirer.*
- *Ces étapes sont répétées jusqu'à ce que les deux équipes aient tirées quatre (4) flèches ou que leurs temps de tir soient écoulés.*
- *L'équipe qui a tiré la première pour le duel commencera à tirer le tir de barrage. Il y aura alternance entre les équipes après chaque flèche tirée.*

21.14. Duels avec forfait

LIVRE 4

TIR À L'ARC EN CAMPAGNE ET 3D



Un duel avec forfait est un duel dans lequel un des deux athlètes/équipes n'est pas présent au début du duel (les deux athlètes/équipes tirent simultanément). Le début du duel est déterminé quand l'arbitre donne les instructions de pré-duel. L'athlète/équipe présent au moment de cette présentation sera déclaré vainqueur de ce duel.

CHAPITRE 22 MARQUAGE DES POINTAGES

22.1.

Les points sont marqués quand tous les athlètes d'un groupe ont tiré leurs flèches.

- Une erreur sur la carte de pointage découverte avant le retrait des flèches peut être corrigée.
- Dans les rondes finales, un juge accompagnera chaque groupe afin de contrôler le pointage ou attendra chaque groupe à chaque cible.

22.2.

La valeur d'une flèche est déterminée par la position de son tube dans le blason/cible. Si le tube d'une flèche touche deux zones marquantes ou une ligne de séparation entre deux zones marquantes alors celle-ci se verra attribuer la valeur la plus haute des deux zones concernées.

22.2.1.

Si une flèche rebondit, passe au travers ou se retrouve enfoncée dans la cible et n'est pas visible sur le blason alors le marquage des pointages doit se dérouler de la manière suivante :

- Si tous les athlètes du groupe sont d'accord pour admettre qu'il y a eu rebond ou passage au travers ou qu'ils peuvent constater qu'il y a une flèche enfoncée, ils peuvent aussi se mettre d'accord sur la valeur de la flèche.
- Pour les épreuves de tir en campagne, si les athlètes ne peuvent pas se mettre d'accord sur la valeur de la flèche, l'athlète se verra accorder la valeur de l'impact non marqué la plus basse dans la zone de marque.
- Pour les épreuves 3D, si les athlètes n'arrivent pas à se mettre d'accord sur la valeur de la flèche, celle-ci sera marquée cinq (5).
- Pour les épreuves 3D, une flèche qui aura ricoché sera marquée manquée (M).

22.2.2.

Une flèche qui :

- Touche une autre flèche dans l'encoche et y reste fixée prend la valeur de celle-ci ;
- Touche une autre flèche et ensuite touche la cible/ blason après avoir dévié prend la valeur de son incidence;
- Touche une autre flèche puis rebondit prend la valeur de la flèche touchée pour autant que celle-ci soit identifiée;
- Touche un blason autre que celui de l'athlète sera considérée comme faisant partie de la volée et sera marquée manquée (M);

LIVRE 4

TIR À L'ARC EN CAMPAGNE ET 3D



- *Touche en dehors de la zone marquante extérieure du blason ou de la zone marquante de la cible 3D sera marquée manquée (M).*

Un manqué sera inscrit comme « M » sur la carte de pointage.

22.2.3.

S'il y a plus de trois (3) flèches, pour les épreuves de tir en campagne, ou plus d'une (1) ou deux (2) (selon l'épreuve), pour les épreuves 3D, appartenant au même athlète sont trouvées dans la butte de tir ou au sol dans le couloir de tir, seules les trois (3) valeurs (pour le tir en campagne ou pour les équipes) ou la valeur (ou les deux valeurs pour les qualifications) pour les épreuves 3D les plus basses seront marquées.

22.2.4.

Si l'on retrouve deux (2) flèches ou plus dans un même blason de 20 cm, toutes seront considérées comme faisant partie de la volée, mais seule la flèche avec la valeur la plus basse sera marquée. L'autre, ou les autres, flèche(s) dans le blason seront marquée(s) comme manquée(s).

22.3.

À l'exception des égalités prévues, les égalités seront, pour toutes les épreuves, classées de la manière suivante :

22.3.1.

Pour les égalités pour toutes les épreuves, à l'exception de celles établies ci-dessous :

- Individuels et équipes :
 - Plus grand nombre de 6 pour les épreuves de tir en campagne et de 11 pour les épreuves 3D;
 - Plus grand nombre de 5 pour les épreuves de tir en campagne et de 10 pour les épreuves 3D;
 - Si l'égalité subsiste, les athlètes seront déclarés ex aequo, mais pour des raisons de classement c'est-à-dire le positionnement dans le tableau des duels pour les épreuves finales, un tirage au sort déterminera de leur position.

22.3.2.

Pour les égalités pour entrer dans les épreuves éliminatoires, le départage sera fait par des tirs de barrage :

- Pour les épreuves de tir en campagne, les tirs de barrage se dérouleront sur une butte de tir à la distance maximale pour la division.

- Pour les épreuves 3D, les tirs de barrage se dérouleront à une distance déterminée par l'arbitre.
- Les tirs de barrage devront être tirés aussitôt qu'il sera pratique de le faire, une fois toutes les cartes de pointage de la division dans laquelle l'égalité a eu lieu seront enregistrées. Tout athlète qui n'est pas présent pour le tir de barrage dans les quinze (15) minutes après en avoir été informé (ou son capitaine d'équipe) sera déclaré forfait dudit tir de barrage. Si l'athlète et son capitaine d'équipe ont quitté le terrain bien que les résultats n'aient pas été officiellement vérifiés et ne peuvent donc pas être informés d'un tir de barrage alors l'athlète sera déclaré forfait dudit tir de barrage.

22.3.2.1. Tir de barrage pour les Individuels:

- *Un tir de barrage d'une (1) flèche pour le pointage;*
- *Si le pointage est le même alors la flèche la plus près du centre départagera l'égalité et si la distance est la même alors des tirs de barrage successifs d'une (1) flèche jusqu'à ce que l'égalité soit résolue.*
- *La limite de temps pour un tir de barrage est de quarante (40) secondes pour le tir en campagne et d'une (1) minute pour le tir 3D;*
- *Ce tir de barrage se fera dans la zone centrale quand les parcours de qualifications seront terminés.*

22.3.2.2. Tirs de barrage pour les Équipes :

- *Un tir de barrage de trois (3) flèches (une (1) par athlète) pour le pointage;*
- *Les athlètes de l'équipe tirent en même temps (des buttes de tir pour les pas de tir rouge et bleu doivent être installées);*
- *La limite de temps pour le tir de barrage par équipes est de quarante (40) secondes pour les épreuves de tir en campagne et d'une (1) minute pour les épreuves de tir 3D.*
- *Si le pointage est le même alors l'équipe avec la flèche la plus près du centre sera déclarée gagnante et si l'égalité subsiste, la deuxième ou la troisième (ou la quatrième pour le 3D) flèche la plus près du centre déterminera l'équipe gagnante.*
- *Ce tir de barrage se déroulera dans la zone centrale une fois les parcours de qualification terminés.*

22.3.2.3. Tirs de barrage pour les Équipes mixtes :

- *Un tir de barrage de deux (2) flèches (une (1) par athlète) pour le pointage;*
- *Si le pointage est le même alors l'équipe avec la flèche la plus près du centre sera déclarée gagnante;*

- *Si l'égalité subsiste, la deuxième flèche la plus près du centre déterminera l'équipe gagnante;*
- *La limite de temps pour le tir de barrage est de quarante (40) secondes pour les épreuves de tir en campagne et d'une (1) minute pour les épreuves de tir 3D.*
- *Ce tir de barrage se déroulera dans la zone centrale une fois les parcours de qualification terminés.*

22.3.3.

Pour les égalités concernant la progression d'une étape de la compétition à une autre, autres que ce qui est prévu à [l'article 22.3.2](#), ou pour décider l'attribution des médailles après les finales, il y aura des tirs de barrage pour départager les égalités :

- Les tirs de barrage devront se tenir à la fin de chaque duel aussitôt que l'arbitre a annoncé l'égalité.

22.3.3.1. Tir de barrage pour les Individuels :

- *Un tir de barrage d'une (1) flèche pour le pointage;*
- *Si le pointage est le même alors la flèche la plus près du centre départagera l'égalité et si la distance est la même alors des tirs de barrage successifs d'une (1) flèche jusqu'à ce que l'égalité soit résolue.*
- *La limite de temps pour un tir de barrage est de quarante (40) secondes pour les épreuves de tir en campagne et d'une (1) minute pour les épreuves de tir 3D;*
- *Le tir de barrage sera tiré sur le parcours sur lequel le duel s'est déroulé.*

22.3.3.2. Tirs de barrage pour les Équipes :

- *Un tir de barrage de trois (3) flèches (une (1) par athlète) pour le tir en campagne et de quatre (4) flèches (une (1) par athlète) pour le tir 3D pour le pointage.*
- *Les athlètes de l'équipe tireront en alternance.*
- *La limite de temps sera de deux (2) minutes pour les épreuves de tir en campagne et les épreuves de tir 3D.*
- *Si le pointage est le même alors l'équipe avec la flèche la plus près du centre sera déclarée gagnante et si l'égalité subsiste, la deuxième (ou la troisième) flèche la plus près du centre déterminera l'équipe gagnante.*
- *Le tir de barrage sera tiré sur le parcours sur lequel le duel s'est déroulé.*

22.3.3.3. Tirs de barrage pour les équipes mixtes :

- *Un tir de barrage de deux (2) flèches (une (1) par athlète) pour le pointage;*
- *Les athlètes de l'équipe tireront en alternance;*

- *Si le pointage est le même alors l'équipe avec la flèche la plus près du centre sera déclarée gagnante et si l'égalité subsiste, la deuxième flèche la plus près du centre déterminera l'équipe gagnante;*
- *La limite de temps sera de quatre-vingts (80) secondes pour les épreuves de tir en campagne et les épreuves de tir 3D.*
- *Ce tir de barrage sera tiré sur le parcours sur lequel le duel s'est déroulé.*

22.4.

Les cartes de pointage doivent être signées par le marqueur et par l'athlète afin de démontrer l'accord de l'athlète avec la valeur de chaque flèche, le total (identique sur les deux (2) cartes), le nombre de 5 et de 6 pour les épreuves de tir en campagne (10 et 11 pour les épreuves de tir 3D). La carte de pointage du marqueur doit être signée par un autre athlète du même groupe, mais d'une Association membre différente.

22.4.1.

Les athlètes sont seuls responsables de la partie de la carte de pointage leur étant réservée.

Il y aura deux (2) cartes de pointage par cible, dont l'une peut être électronique.

En cas de différence dans la valeur des flèches :

- *entre deux cartes de pointage en papier, la valeur la plus basse prévaudra;*
- *entre la version papier et la version électronique, la carte de pointage en papier fera référence.*

En cas de différence entre les sommes totales :

- *Entre deux cartes de pointage en papier, la somme totale la plus basse sera utilisée pour le résultat final.*
 - *si le pointage sur une seule carte de pointage est inférieur au pointage réel, le pointage le plus bas sur la carte de pointage sera utilisé.*
- *Entre une carte de pointage en papier et une électronique, la somme totale de la version électronique sera utilisée pour le pointage final, le nombre de 5 et de 6 (10 et 11 pour le tir 3D) sur le principe des conditions suivantes :*
 - *Un pointage total a été inscrit sur la carte de pointage en papier alors une vérification est possible.*
 - *Pour les cas où aucun 5 ou aucun 6 (aucun 10 ou aucun 11 pour la 3D) n'a été inscrit sur la carte de pointage en papier alors l'athlète ne se verra attribuer ni 5 ni 6 (ni 10 ni 11 pour la 3D).*

Les athlètes/équipes/équipes mixtes seront disqualifiés au moment de la soumission de la carte de pointage finale si :

LIVRE 4

TIR À L'ARC EN CAMPAGNE ET 3D



- *une carte de pointage papier n'est pas soumise avec la carte de pointage électronique quand les deux sont utilisées;*
- *aucune signature n'est présente sur la carte de pointage papier;*
- *aucun pointage total n'est inscrit sur la carte de pointage papier.*
- *Si un athlète est disqualifié pendant les épreuves de qualification, il ou elle n'est pas admissible à participer à l'épreuve par équipes ou à l'épreuve par équipes mixtes.*
- *Si un athlète est disqualifié du duel individuel, il ou elle demeure admissible à participer au duel par équipes/par équipes mixtes.*

Les organisateurs ou les officiels ne sont pas tenus de le faire, mais ils peuvent avoir un processus permettant de vérifier l'exactitude de toute carte de pointage soumise. Si une erreur ou une omission est constatée, comme une signature ou un total manquant, le délégué technique ou le gestionnaire des résultats peut demander à l'athlète/équipe concerné(e) de corriger l'erreur ou l'omission avant l'étape suivante de la compétition.

22.5.

Si la compétition doit être abandonnée avant la fin de la ou des rondes de qualification, le pointage total des mêmes cibles tirées par tous les athlètes d'une catégorie sera utilisé pour déterminer le classement et, si aucune autre compétition n'est possible, les champions de cette catégorie.

22.6.

Si la compétition doit être abandonnée à une étape ultérieure, le format du tournoi et l'horaire seront modifiés afin de progresser selon le temps restant et les conditions des sites afin de déterminer les gagnants.

22.7.

À la fin du tournoi, le comité d'organisation doit publier les listes complètes des résultats.

CHAPITRE 23 CONTRÔLE DES TIRS ET SÉCURITÉ

23.1.

Le président de la Commission des arbitres du tournoi contrôlera le tournoi.

23.2.

Le président de la Commission des arbitres du tournoi doit s'assurer que toutes les mesures de sécurité ont été respectées dans la préparation des parcours et s'arranger avec les organisateurs pour mettre en place les mesures de sécurité supplémentaires qu'il estime nécessaires avant le début des tirs.

23.2.1.

Le président informera les athlètes et les officiels des mesures de sécurité ainsi que de toute autre question concernant le tir qui pourrait être nécessaire.

23.2.3.

Un signal sonore, audible sur l'ensemble des parcours, sera donné au début de chaque journée de compétition ainsi qu'au moment où la compétition doit être interrompue.

23.3

Aux Championnats de tir en campagne et de tir 3D, sauf quand ils sont en compétition, les officiels d'équipe doivent demeurer dans la zone réservée aux spectateurs, à moins qu'un juge ne leur demande d'entrer dans la zone de compétition.

TAC 23.4

Les animaux domestiques ne sont pas autorisés sur le terrain de tir dans le cadre des épreuves de tir à l'arc sur cible, en campagne et 3D.

TAC 23.4.1

Les animaux de services ou de soutien sont autorisés sur le terrain de tir avec les restrictions suivantes :

- L'animal est attaché et ne peut pas interférer avec l'événement;
- L'animal n'est pas autorisé dans la zone de la ligne de tir pendant que les athlètes tirent.

CHAPITRE 24 CONSÉQUENCES EN CAS D'INFRACTION AUX RÈGLEMENTS

Vous trouverez ci-après un résumé des pénalités ou des sanctions appliquées aux athlètes ou aux officiels en cas d'infraction aux règlements. Une sanction appliquée à un athlète sera automatiquement appliquée à son entraîneur ou à son officiel.

24.1. Admissibilité

- Un athlète jugé coupable d'enfreindre un règlement d'éligibilité peut être disqualifié de la compétition et ainsi perdre toutes les positions qu'il pourrait avoir gagnées.
- Un athlète n'est pas admissible à participer aux Championnats de World Archery si l'association membre de cet(te) athlète ne satisfait pas aux exigences du [Livre 2, article 3.6 Inscriptions](#).
- Un athlète qui concourt dans une classe définie dans le [Livre 2, article 4.2 Catégories](#) sans pour autant remplir les exigences s'y rapportant sera disqualifié de la compétition et perdra ainsi toutes les positions qu'il pourrait avoir gagnées.

24.2. Dopage et alcool

- Un athlète reconnu coupable d'avoir enfreint les règlements antidopage sera sujet aux sanctions établies dans le [Livre 7 – Règlements antidopage](#).
- Un athlète ayant obtenu un résultat positif à un test d'alcoolémie sera disqualifié et le cas sera référé au Conseil de justice et d'éthique pour des sanctions additionnelles.
 - Les conséquences sont :
 - Disqualification de l'événement;
 - Un (1) an d'inadmissibilité pour une première infraction;
 - Quatre (4) ans d'inadmissibilité pour une deuxième infraction;
 - Bannissement à vie pour une troisième infraction.

TAC 24.2

Toutes les personnes accréditées, les officiels et les bénévoles du tournoi doivent s'abstenir de transporter, consommer, utiliser ou être sous l'influence de substances intoxicantes (alcool, cannabinoïdes, opioïdes, etc.) quand ils se trouvent sur le terrain de jeu, les terrains d'entraînement et autres zones désignées. Les infractions à cette règle ainsi que toute pénalité applicable seront régies par les processus décrits au Livre 2, TAC 3.12.11 Comité de compétition. Des considérations seront accordées aux personnes bénéficiant d'une exemption pour usage médical.

24.3. Perte de la valeur d'une flèche

- En cas de défaillance de son matériel, un athlète dans l'incapacité de le réparer dans les trente (30) minutes perdra le nombre de flèches encore à tirer sur la cible et des flèches tirées par son groupe après ce délai et ce jusqu'à ce qu'il rejoigne son groupe.

- *Si plus du nombre permis de flèches appartenant au même athlète ou à la même équipe sont observées dans la cible ou au sol dans le couloir de tir, seules les flèches ayant les valeurs les plus basses seront marquées. Les trois plus basses pour le tir en campagne individuel et par équipes, les deux plus basses pour le tir 3D et les quatre plus basses pour les équipes mixtes de tir en campagne, les équipes 3D et les équipes mixtes 3D.*
- *Si l'on retrouve deux (2) flèches ou plus dans un même blason de 20 cm, toutes seront comptabilisées pour la volée, mais seule celle avec le pointage le plus bas sera marquée.*
- *Une flèche qui ne touche pas une zone marquante ou qui touche un blason autre que celui de l'athlète qui le tire sera considérée comme faisant partie de la volée et sera marquée manquée (M).*

24.3.1. Pénalités de temps :

- *Qualifications :*
 - *Si les athlètes dépassent la limite de temps, le juge avertira l'athlète ou le groupe par un premier avertissement écrit sur la carte de pointage.*
 - *Si l'athlète dépasse la limite de temps une deuxième fois, le juge avertira l'athlète ou le groupe par un deuxième avertissement écrit sur la carte de pointage.*
 - *Au troisième avertissement et à tous les avertissements subséquents pendant cette étape de la compétition, l'athlète perdra la flèche ayant la valeur la plus élevée à cette cible.*
- *Éliminatoires et finales :*
 - *Un athlète ou une équipe qui tire sa flèche avant le signal autorisant le tir perdra la valeur de la flèche avec le plus haut pointage à cette cible.*
 - *Un athlète tire une flèche après que l'arbitre ait arrêté les tirs alors cet athlète ou son équipe perdra la valeur de la flèche avec le plus haut pointage de la cible.*

24.4 Avertissements :

Les athlètes peuvent recevoir un avertissement pour les infractions suivantes. Après avoir reçu un avertissement, ceux qui continuent d'enfreindre les règlements ou qui ne suivent pas les décisions et directives des juges assignés seront disqualifiés.

- *Aucun athlète ne peut toucher à l'équipement d'un autre athlète sans le consentement de ce dernier ou de cette dernière.*

- *Aucun athlète ne peut armer un arc, avec ou sans flèche, sauf quand il ou elle se trouve sur la ligne de tir / au piquet de tir.*
- *Les athlètes ou équipes trouvés à plusieurs reprises en train de tirer plus que le nombre permis de flèches par volée.*
- *Un athlète retire des flèches de la cible avant qu'elles n'aient été pointées.*
- *Pendant que le tir est en cours, seuls les athlètes dont c'est le tour de tirer peuvent être sur la ligne de tir / au piquet de tir, sauf quand un athlète fait de l'ombre.*
- *Les athlètes appartenant au groupe suivant et attendant leur tour pour tirer doivent demeurer dans la zone d'attente jusqu'à ce que les athlètes en train de tirer aient quitté et que la position de tir soit libre. Aucune communication concernant les distances n'est permise entre les différents groupes de tir.*
- *Aucun athlète ne peut approcher la cible avant que tous les athlètes du groupe aient terminé de tirer, sauf avec l'autorisation d'un juge.*
- *Dans le cadre des épreuves de tir en campagne, aucun groupe d'athlètes ne peut quitter la cible avant que tous les impacts dans la zone de pointage aient été marqués.*
- *Aucune des flèches, aucun blason, aucune butte de tir ni aucune cible 3D ne doivent être touchés avant que toutes les flèches dans cette butte aient été enregistrées et que les pointages aient été vérifiés.*
- *Il est interdit de fumer, vapoter ou utiliser des cigarettes électroniques sur les parcours, les terrains d'entraînement ou les zones d'échauffement.*

TAC 24.4.1

Pour tous les événements, il est interdit de fumer, de vapoter ou d'utiliser des cigarettes électroniques sur le terrain de jeu pendant l'horaire officiel de compétition publié.

Pour les événements nationaux, cette interdiction s'étend en tout temps aux terrains d'entraînement, à la zone des spectateurs et/ou à toute autre zone désignée. Toute personne souhaitant fumer, vapoter ou utiliser une cigarette électronique doit se rendre dans une zone désignée ou sortir du site de tir à une distance minimale de dix (10) mètres de l'entrée du site.

Les règlements municipaux applicables doivent toujours être respectés dans le cadre de tous les événements.

24.5 Disqualification :

Les athlètes reconnus coupables d'avoir enfreint les règlements suivants après le début du pointage ne recevront aucun avertissement. Ils seront disqualifiés et perdront toute position obtenue.

- *Tout athlète reconnu coupable d'utiliser de l'équipement contrevenant aux règlements de World Archery.*
- *Un athlète pour lequel il est prouvé qu'il ou elle a sciemment enfreint un règlement pourra être déclaré inadmissible à participer à la compétition.*

LIVRE 4

TIR À L'ARC EN CAMPAGNE ET 3D



- Toute personne qui modifie un pointage sans autorisation, falsifie un pointage ou permet sciemment qu'un pointage soit modifié ou falsifié sera disqualifiée.
- Toute conduite antisportive de la part d'un athlète ou de toute personne jugée comme assistant l'athlète. La conduite antisportive ne sera pas tolérée.
- Un athlète qui, après avoir reçu l'ordre de corriger sa technique d'armement, persiste à utiliser une technique dangereuse.
- Tout athlète trouvé en possession d'un appareil de communication mobile sur le parcours (événements de classement mondial, Championnats continentaux et Championnats du monde). Pour les autres événements, tout athlète trouvé utilisant un appareil de communication mobile afin de tenter de calculer des distances ou des angles, ou de communiquer des distances ou des angles.

TAC 24.5

De plus :

Toute conduite antisportive ou autre violation du Code de conduite (le « Code ») ne sera pas tolérée. Une telle conduite, signalée aux officiels de compétition ou observée par ceux-ci de la part d'un athlète, d'un entraîneur ou de toute personne jugée comme assistant un athlète, sera traitée conformément au Livre 2, article 3.12.11.

Remarque TAC : Pour plus d'information sur ce qui est considéré comme une conduite antisportive au Canada, voir le Livre 1, annexe 2 – Code de conduite et d'éthique de Tir à l'arc Canada ainsi que le [Code de conduite universel pour prévenir et contrer la maltraitance dans le sport \(CCUMS\)](#).

24.6 Appels

24.6.1

24.6.1

Dans le cas où un athlète n'est pas satisfait de la décision rendue par les juges, il ou elle peut, sauf dans les cas prévus à l'article 26.1, porter appel devant le Jury d'appel. Les rondes, duels ou trophées subséquents pouvant être affectés par un litige ne commenceront pas / ne seront pas attribués avant que la décision du Jury d'appel n'ait été rendue.

CHAPITRE 25 PRATIQUE

25.1.

Pour les Championnats du monde de tir en campagne et de tir 3D, la pratique est interdite sur les parcours mis en place pour la compétition.

25.1.1.

Trois jours avant le premier jour de la compétition, un terrain de pratique doit être mis à la disposition des athlètes, ce terrain peut être à proximité ou ailleurs.

25.1.2.

Pendant le tournoi, les organisateurs doivent prévoir des cibles d'échauffement (une pour 10 athlètes) à proximité du ou des point(s) de rassemblement pour les athlètes. Le terrain de pratique et les cibles d'échauffement peuvent être les mêmes.

25.1.3.

Sur le terrain de pratique, les organisateurs doivent prévoir un nombre de cibles égal à 1/8 du nombre d'inscriptions, à chaque distance tirée pendant la compétition, pour permettre aux athlètes de s'entraîner avant, pendant et après les tirs de compétition, et ce pour chaque jour de la compétition, aux horaires qu'ils auront annoncés

CHAPITRE 26 RÉCLAMATIONS ET LITIGES

26.1.

Les athlètes d'une butte de tir peuvent faire appel pour les réclamations concernant les valeurs des flèches avant que celles-ci ne soient retirées du blason :

- Pendant les épreuves de qualification, auprès des autres athlètes du groupe.
L'opinion de la majorité des athlètes décidera de la valeur et en cas de décision partagée (50/50), la flèche se verra attribuer la valeur la plus élevée. Cette décision des athlètes est définitive.
- Pendant les épreuves éliminatoires et finales, si les athlètes n'arrivent pas à se mettre d'accord sur la valeur d'une flèche, ils devront appeler un arbitre qui décidera de la valeur de la flèche.
- *Une erreur sur une carte de pointage peut être corrigée avant le retrait des flèches, à condition que tous les athlètes à la cible acceptent la correction. La correction devra être attestée et paraphée par tous les athlètes à la cible. Tout autre litige concernant les inscriptions sur une carte de pointage sera soumis à un arbitre.*
- *La décision de cet arbitre est définitive.*

26.2.

Si l'on découvre :

- *Que la taille d'un blason a été changée pendant la compétition dans le cadre des épreuves de tir en campagne;*
- *Que la position du pas de tir a été déplacée après que les athlètes concourants ont déjà tiré la cible;*
- *Que la cible est ou est devenue impossible à tirer pour certains athlètes en raison par exemple de branches qui pendent, etc...*

Alors la cible ne sera plus prise en compte, pour tous les athlètes de la catégorie impliquée, dans le cas où un appel serait interjeté. S'il y a plus d'une cible disqualifiée, l'ensemble des cibles restantes constituera une épreuve complète.

26.3.

En cas de défaillance d'une partie de l'équipement d'un parcours ou si une cible s'abîme, est trop usée, un athlète ou son capitaine d'équipe peut faire appel auprès des arbitres pour changer ou réparer le matériel défectueux.

26.4.

Les plaintes concernant le déroulement des tirs ou le comportement d'un athlète doivent être déposées auprès des arbitres avant l'étape suivante de la compétition.

LIVRE 4

TIR À L'ARC EN CAMPAGNE ET 3D



26.4.1.

Les plaintes concernant la publication des résultats doivent être immédiatement déposées auprès des arbitres et dans tous les cas à temps pour permettre les corrections éventuelles avant la remise des prix.

CHAPITRE 27 RÈGLEMENTS CONCERNANT LA TENUE VESTIMENTAIRE

27.1. Athlètes

Les athlètes porteront des chandails avec leur nom et le nom de leur pays (ou l'acronyme à trois lettres) dans le haut du dos, au niveau des épaules, en tout temps.

Tous les athlètes et officiels porteront des chaussures de sport ou des bottes de marche. Celles-ci peuvent être de styles différents, mais elles doivent entièrement recouvrir les pieds.

Les athlètes peuvent porter des pantalons de leur choix pour les épreuves de qualification.

Pour les épreuves par équipe et les duels pour les médailles, les athlètes doivent porter l'uniforme complet de leur équipe qui ne peut inclure de jeans ou de denim. Les vêtements et le matériel ne peuvent comporter de couleurs de camouflage. Les pantalons trop grands, trop larges, baggy ne sont pas autorisés.

- *Dans le cadre des événements de World Archery, chaque athlète ou équipe devra enregistrer au moins deux (2) hauts d'uniforme différents à l'occasion de l'inspection officielle de l'équipement afin d'être utilisés dans tous les duels éliminatoires disputés sur le terrain des finales. Les hauts enregistrés devront être de couleurs ou de motifs clairement distincts afin d'assurer un contraste visuel adéquat pour les spectateurs, les médias et la diffusion.*
 - *Le choix de l'uniforme sera coordonné par le gestionnaire d'équipe ou le gestionnaire d'équipe / entraîneur agissant et confirmé par le juge de ligne avant chaque duel, l'athlète ou l'équipe ayant le meilleur classement ayant le premier choix.*
 - *Dans des circonstances exceptionnelles (dommage à l'uniforme, perte ou délais logistiques), le délégué technique peut autoriser l'utilisation d'un uniforme présentant une distinction visuelle moins marquée. Le défaut d'enregistrer deux (2) uniformes entraînera un avertissement officiel.*

[Interprétation : 2023 - 15 November - Sport Leggings](#)

[Interprétation : 2023 - 15 December - Camouflage](#)

27.2. Officiels d'équipe

Les officiels d'équipe porteront sur leurs chandails ou leurs vestes le nom de leur pays, lesquels seront de la même couleur afin qu'ils soient facilement reconnaissables comme faisant partie de l'équipe.