



Livre des règlements de Tir à l'arc Canada

Livre 5

Épreuves diverses de tir à l'arc

Version 2023-02-28- FR

Livre 5

Epreuves diverses de Tir à l'arc et Ski-arc

Chapitre 32 - Epreuves diverses	3
Art. 32.1: Les épreuves de club	3
Art. 32.2: L'épreuve de matches en duels	4
Art. 32.3: L'épreuve en forêt	6
Art. 32.4: Le tir au drapeau	8
Art. 32.5: Le tir à longue portée	11
Art. 32.6: Epreuves en plein air	16
Art. 32.7: L'épreuve standard	16
Art. 32.8: Epreuves en salle	17
Art. 32.9: Epreuves de tir en campagne	17
Chapitre 33 - Ski- Arc	18
Art. 33.1: Ski-arc	18
Art. 33.2: Classes des athlètes	18
Art. 33.3: Epreuves et caractéristiques des compétitions	18
Art. 33.4: Enregistrement et inscription	19
Art. 33.5: Tirage au sort et attribution des numéros de départ.	20
Art. 33.6: Récompenses	22
Art. 33.7: Réunion des capitaines d'équipe.	22
Art. 33.8: Organisation générale et nominations.	22
Art. 33.9: Jury de la compétition.	22
Art. 33.10: Jury d'appel.	24
Art. 33.11: Délégués techniques.	24
Art. 33.12: Les arbitres internationaux de ski-arc.	24
Art. 33.13: Installations techniques et préparatifs	25
Art. 33.14: Aires de départ	25
Art. 33.15: Pistes de compétitions et annexes	27
Art. 33.16: Stand de tir	29
Art. 33.17: Aire d'arrivée	31
Art. 33.18: Cabine de fartage et vestiaires.	32
Art. 33.19: Equipement et vêtements de compétition	32
Art. 33.20: Entraînement et réglage.	33
Art. 33.21: Echauffement sur la piste.....	35
Art. 33.22: Modalités de départ.....	35
Art. 33.23: Modalités de la course de ski de fond	40
Art. 33.24: Modalités de tir	41
Art. 33.25: L'arrivée, le temps de course et les résultats.	44
Art. 33.26: Systèmes de contrôle des temps.	45
Art. 33.27: Les résultats de la compétition.....	45
Art. 33.28: Appels	46
Art. 33.29: Pénalités	47
Art. 33.30: Mesures disciplinaires.....	48
Art. 33.31: Interdictions et sanctions pour les personnes qui ne participent pas à la compétition.	49
Art. 33.32: Abréviations.	49
Art. 1: Appendice 1 - Catalogue du matériel	49
Art. 2: Appendice 2 - Devoirs et responsabilités des arbitres internationaux de ski-arc	54
Chapitre 34 - Run-Arc	56
Art. 34.1: Général	56
Art. 34.2: Spécifications techniques et règlements.....	59
Art. 34.3: Formats des compétitions	65
Appendice 3 - Dispositions pour le Run-Arc	72
Art. 1: Exemple d'un site de compétition pour le Run-Arc.....	72
Art. 2: Configuration d'une zone de tir	72
Art. 3: Dimensions des zones et distances	73
Art. 4: Exemple d'une configuration	74

Livre 5

Epreuves diverses de Tir à l'arc et Ski-arc

Chapitre 32

Epreuves diverses

32.1 Les épreuves de club

L'épreuve de club est une épreuve qui permet aux athlètes de tirer des duels sans élimination directe. Plusieurs variantes existent, elles sont décrites dans leurs textes d'application respectifs. En voici une :

32.1.1 L'épreuve de duels à 50 m :

La compétition:

L'épreuve de duels à 50m se compose d'une épreuve de classement de 27 flèches à 50 m sur un blason de 122 cm pour tous les athlètes. Les résultats de cette épreuve de classement sont utilisés pour répartir les athlètes en groupes de huit (8) pour chaque division, indépendamment de leur classe.

Les athlètes de chaque groupe tirent les uns contre les autres dans une série de duels en poules qui déterminent les trois (3) meilleurs athlètes de chaque groupe.

Explications:

- Divisions: arc classique, arc à poulies, arc nu, arc standard.
- Classes: toutes les classes indépendamment du sexe ou de l'âge concourent ensemble dans les mêmes divisions.
- Nombre de flèches pour l'épreuve de classement: neuf (9) volées de trois (3) flèches, total de 27 flèches.
- Nombre de flèches dans les duels: sept (7) duels de neuf (9) flèches, total de 63 flèches.
- Nombre total de flèches dans la compétition: 90 flèches avec un score maximal de 900 points.
- Procédure de classement: pour chaque division, les athlètes sont classés selon le total des points, les touches, les 10 et les X.
- Les athlètes sont repositionnés sur les cibles de la manière suivante : athlètes classés 1-4 sur la cible numéro 1 de cette division ; athlètes classés 5-8 sur la cible numéro 2 etc... jusqu'à la fin de la division. Le même système est utilisé pour les autres divisions.
- En cas d'égalité pendant l'épreuve de classement pour les athlètes 8/9, 16/17 etc... pour chaque division : ils sont classés par l'organisateur (suggestion: par ordre alphabétique du nom de famille puis du prénom).
- Répartition des groupes et cibles: au minimum de deux (2) athlètes par cible et un minimum de quatre (4) athlètes par groupe. Les divisions de moins de quatre (4) athlètes ne peuvent donc pas participer. Les organisateurs ont la possibilité de départager comme il leur plaît les deux (2) (ou plus) derniers groupes de chaque division afin de respecter ces minima.
- Pour chaque groupe, chaque athlète tire sept (7) duels de trois (3) volées de trois (3) flèches.
- Les duels sont tirés dans l'ordre suivant (en considérant les cibles 1 et 2 comme faisant partie du même groupe) :
 - Première série de duels (duels 1 à 4) :
 - A1-A2 B1-B2 C1-C2 D1-D2
 - A1-B2 B1-C2 C1-D2 D1-A2
 - A1-C2 B1-D2 C1-A2 D1-B2
 - A1-D2 B1-A2 C1-B2 D1-C2
 - Deuxième série de duels (duels 5 à 7) :
 - A1-D1 B1-C1 A2-D2 B2-C2
 - A1-C1 B1-D1 A2-C2 B2-D2
 - A1-B1 C1-D1 A2-B2 C2-D2
- Les résultats des duels sont comptabilisés par scores de la manière suivante : deux (2) points par duels gagnés ; un (1) point pour les duels nuls (à égalité) et zéro (0) point pour les duels perdus. Pour les exempts, si un athlète est absent au moment de tirer, son adversaire tire quand même mais ne marque pas de point.
- Les athlètes qui gagnent le maximum de sept (7) duels marquent quatorze (14) points au total.
- Le vainqueur de chaque groupe est déterminé par le nombre de points obtenus pendant les duels. En cas d'égalité, le score accumulé après l'épreuve de classement (puis les touches, les 10 et les X) détermine le vainqueur. S'il est impossible de départager une égalité, les athlètes sont classés à la même position.
- Chaque athlète tire 90 flèches à 50 m sur un blason de 122 cm, il peut donc ainsi comparer son score à l'épreuve 900. Les organisateurs peuvent aussi, s'ils le désirent, récompenser les trois (3) plus hauts totaux de chaque division ainsi que les trois (3) meilleures équipes (les trois (3) meilleurs individuels forment une équipe).
- Les feuilles de marque pour les 27 flèches de classement sont les feuilles standards de la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc (World Archery) utilisées en tir sur cibles en salle ou en plein air.
- Les feuilles de marque pour les groupes peuvent être classées de la manière suivante: feuilles de marque 1-1 et 1-2 pour la cible 1 de chaque groupe ; feuilles de marque 2-1 et 2-2 pour la cible 2 de chaque groupe.

32.1.2 Recommandations: Comment organiser la compétition ?

Nous suggérons de faire débiter la compétition à 10:30 avec deux (2) volées d'essais de trois (3) flèches suivies des 27 flèches de

l'épreuve de classement.

Les athlètes doivent être repartis de gauche à droite, séparés par divisions. Par exemple : la division arc classique en premier, suivie de la division arc nu puis de la division arc à poulies.

Le nombre de buttes de tir doit être suffisant pour permettre à tous les athlètes de tirer sur leur propre butte ; prévoir aussi, une cible supplémentaire mise à disposition par division.

Les athlètes doivent porter les numéros (dossards) standards.

Après avoir tiré les 27 flèches de l'épreuve de classement, les athlètes sont priés de laisser leurs numéros sur la ligne de tir.

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

Les athlètes sont ensuite appelés sur la ligne de tir, butte par butte. Ils peuvent ainsi connaître leur nouvelle cible et prendre leur nouveau dossard.

Les organisateurs doivent préparer les feuilles de marque pour deux groupes de duels : elles doivent mentionner le numéro de cible et les noms des adversaires des athlètes ; il leur sera plus facile de comparer leurs scores à la fin de chaque duel.

Le premier groupe de quatre (4) duels commence suivi du deuxième groupe de trois (3) duels.

Les organisateurs peuvent faire une pause de dix (10) minutes entre les deux (2) groupes de duels pendant laquelle ils peuvent récupérer les feuilles de marque et préparer une liste de résultats intermédiaires.

La cérémonie de remise des prix doit avoir lieu aussitôt que possible après la fin du deuxième groupe de duels.

Un logiciel qui permet de gérer correctement les différentes étapes de la compétition est disponible gratuitement à la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc. Il a été conçu pour des ordinateurs peu puissants (386 / 4 MB RAM) utilisant MS DOS mais il peut aussi être utilisé sur Windows 95/98. Une imprimante compatible avec les commandes MS-DOS est nécessaire.

D'autres épreuves de clubs seront publiées une fois développées.

32.2 L'épreuve de matches en duels

L'épreuve de matches en duels se tire à 18 m sur les blasons triples verticaux de 40 cm ou à 70 m sur des blasons de 122 cm.

*(voir **The correct reference will be inserted as soon as possible.** et **The correct reference will be inserted as soon as possible.**).*

En plus des règlements décrits en [Livre 2-Compétitions in Livre 2](#), les règlements suivants s'appliquent pour l'épreuve de matches en duels.

32.2.1 L'épreuve

32.2.1.1

L'épreuve de matches en duels se tire à 18 m sur les blasons triples verticaux de 40 cm ou à 70 m sur des blasons de 122 cm et consiste en une 1ere épreuve de qualification, une 2eme épreuve de qualification, une épreuve éliminatoire, les demi-finales et les finales.

32.2.1.1.1

Elle se compose de la manière suivante:

- *La 1ere épreuve de qualification : (60 flèches – 5 x 12) les athlètes sont répartis par tirage en sort en groupes de six (6) athlètes (maximum huit (8) groupes par division et par classe). Si possible, il ne doit pas y avoir plus d'un athlète d'une même équipe par groupe. Afin d'éviter que les meilleurs athlètes s'affrontent au premier tour, ceux-ci sont répartis dans les différents groupes en fonction de leurs résultats lors des précédents Championnats du Monde. Les athlètes d'un groupe tirent des séries de duels individuels les uns contre les autres, les duels consistent en quatre (4) volées de trois (3) flèches tirées en 90 secondes. Tous les athlètes tirent en même temps.*
- *La 2eme épreuve de qualification : (60 flèches – 5 x 12) les 24 meilleurs (huit (8) gagnants, huit (8) deuxièmes et les huit (8) athlètes qui ont les meilleurs totaux de tous les groupes) de chaque division et de chaque classe sont répartis par tirage au sort en quatre (4) groupes de six (6) athlètes, chacun constitué d'un nombre égal de vainqueurs, de deuxièmes et de meilleurs totaux. Le programme de tir est identique à celui de la 1ere épreuve de qualification.*
- *L'épreuve éliminatoire : (60 flèches – 5 x 12) les douze (12) meilleurs athlètes (quatre (4) premiers, quatre (4) deuxièmes, quatre (4) meilleurs totaux de tous les groupes) de chaque division et de chaque classe sont répartis par tirage au sort en deux (2) groupes de six (6) athlètes selon la même procédure que ci-dessus. Le programme de tir est le même.*
- *Les demi-finales pour lesquelles ne participent que les vainqueurs et les deuxièmes de l'épreuve éliminatoire. Le vainqueur d'un groupe tire contre le deuxième meilleur athlète de l'autre groupe. Chaque athlète tire une série de sets (volées) de trois (3) flèches en 90 secondes. Les égalités sont départagées par le tir d'une (1) flèche à la fin du set. L'athlète qui gagne quatre (4) sets sur sept (7) est déclaré vainqueur. Les athlètes tirent en alternance. L'arbitre décide par tirage au sort de qui commence à tirer au premier set. L'athlète qui a tiré en premier au premier set, tire en second au deuxième set et ainsi de suite après chaque set.*
- *Les finales : les vainqueurs des demi-finales accèdent à la finale, les deux perdants obtiennent la troisième place. Le programme est identique à celui des demi-finales.*

32.2.2 Aménagement du terrain

32.2.2.1 Lors des épreuves de matches en duels en salle, des blasons triples verticaux de 40 cm sont installés par paires sur les

buttes.

32.2.3 Blasons

32.2.3.1 *Pour les épreuves de matches en duels en salle, on utilisera des blasons triples verticaux de 40 cm. Pour celles en plein air, on utilisera des blasons de 122 cm.*

32.2.4 Le tir

32.2.4.1

Lors des épreuves de matches en duels, les athlètes disposent de 90 secondes pour tirer une série de trois (3) flèches.

32.2.4.2

Lors des épreuves éliminatoires et finales de l'épreuve de matches en duels, les athlètes ne bénéficieront pas de temps supplémentaire en cas de défaillance de leur matériel. Ils pourront, cependant, quitter la ligne de tir pour le réparer ou le remplacer pour ensuite revenir terminer la volée ce, si le temps limite le permet.

32.2.4.3

La procédure pour l'épreuve de matches en duels est la suivante :

- ♦ *1ère qualification : 24 athlètes tirent en même temps sur douze (12) cibles, deux (2) athlètes par butte. Les douze (12) buttes sont aménagées en groupes de trois (3) de manière à ce que les quatre (4) groupes tirent ensemble.*
- ♦ *Si certains groupes sont incomplets, les athlètes sans adversaire sont exempts mais doivent tirer leurs duels pour le score (voir score total). Les positions sur la ligne de tir (gauche-droite) et les couloirs de tir doivent changer après chaque match.*
- ♦ *2ème qualification : la procédure est identique à celle de la première épreuve de qualification.*
- ♦ *Epreuves éliminatoires : les divisions et les classes tirent séparément, douze (12) athlètes tirent sur les six (6) buttes centrales.*
- ♦ *Demi-finales: les matches sont tirés séparément, les uns après les autres, deux (2) athlètes par butte, placées au centre.*
- ♦ *Finales : la procédure est identique à celle des demi-finales.*

32.2.5 Ordre de tir et contrôle des temps

32.2.5.1

Lors de l'épreuve de matches en duels, les deux (2) athlètes tirent sur la même butte de tir, chacun sur son propre blason triple vertical.

32.2.5.2

Lors de l'épreuve de matches en duels, les athlètes disposent de 90 secondes pour tirer une série de trois (3) flèches. Un feu jaune indique qu'il ne reste que 30 secondes de tir.

32.2.6 Marquage des scores

32.2.6.1

Lors des 1^{ère} et 2^{ème} épreuves de qualification, les athlètes établissent les scores eux-mêmes.

32.2.6.2

Lors de l'épreuve éliminatoire, les scores sont confirmés par un arbitre.

32.2.6.3

Lors des demi-finales et des finales, les athlètes restent derrière la ligne de tir. Les arbitres annoncent et marquent les valeurs des flèches qui sont ensuite retirées par les agents des athlètes.

32.2.6.4

Les scores actualisés de chaque match sont affichés à la fin de chaque volée ou set dans les couloirs de tir.

32.2.6.5

Pour l'épreuve de matches en duels, les résultats sont établis de la manière suivante :

- ♦ *pour les épreuves de qualification et éliminatoires, le vainqueur de chaque match marque deux (2) points, le perdant zéro (0), les ex-æquo marquent chacun un (1) point.*
- ♦ *L'athlète qui a le plus de points après cinq (5) duels est déclaré vainqueur du groupe et il accède au tour suivant.*
- ♦ *L'athlète qui a le deuxième meilleur nombre de points est déclaré deuxième du groupe et il accède au tour suivant.*
- ♦ *Les huit (8) (ou quatre (4)) athlètes avec les plus hauts scores de leur classe et de leur division accèdent à la 2^{ème} épreuve de qualification ou à l'épreuve éliminatoire.*

- Lors des épreuves finales, les athlètes doivent tirer jusqu'à sept (7) sets (volées), l'athlète qui le premier gagne quatre (4) manches est déclaré vainqueur du match.
- Les vaincus des demi-finales sont tous deux classés à la troisième place.

32.2.6.6

En cas d'égalité, de points ou de scores, pour déterminer le placement dans un groupe, il devra y avoir un tir de barrage. Les deux (2) athlètes tirent en même temps une volée de trois (3) flèches, sur leur propre blason, sur la même cible. Si l'égalité subsiste, ils doivent tirer, en alternance, une flèche (40 secondes) sur le blason du milieu. Les athlètes tirent en alternance. La flèche la plus près du centre départage l'égalité. Si nécessaire, d'autres tirs de barrage comme décrit ci-dessus (une (1) flèche la plus près du centre tirée sur le blason du milieu) devront départager l'égalité. Lors des épreuves finales, un (ou des) tir(s) de barrage consistant en une (1) seule flèche placée la plus près du centre déterminera le vainqueur de chaque set.

32.3 L'épreuve en forêt

L'Épreuve en Forêt est une épreuve de tir en campagne à distances inconnues tirée sur un certain nombre de cibles avec des blasons en forme d'animaux.

32.3.1 Classes

32.3.1.1 Pour l'épreuve en forêt, la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc reconnaît les classes suivantes :

- dames,
- hommes.

32.3.2 Divisions

32.3.2.1

Pour l'épreuve en forêt avec l'équipement spécifié en **The correct reference will be inserted as soon as possible.** :

- la division "arc classique",
- la division "arc à poulies",
- la division "arc nu",
- la division "arc droit" et
- la division "arc instinctif".

32.3.3 L'épreuve en forêt

32.3.3.1

L'épreuve en forêt consiste en un nombre quelconque de cibles, entre 12 et 24, nombre divisible par quatre, trois (3) flèches par cible. L'épreuve est normalement tirée aux distances inconnues mais elle peut être tirée aux distances connues pour autant que les distances restent conformes aux limites fixées en [Article 32.3.3.2. in.](#)

32.3.3.2

Distances pour l'épreuve en forêt :

Nombre de cibles	Diamètres des anneaux intérieurs	Distances en mètres	
		Pas bleu "arc nu", "arc droit", "arc instinctif"	Pas rouge "arc classique" et "arc à poulies"
3	Ø 7.5/5	5 - 10	5 - 15
3	Ø 15/10	5 - 20	5 - 25
3	Ø 22.5/15	5 - 30	5 - 35
3	Ø 30/20	5 - 45	5 - 55

Quand cela est possible, les pas de tir doivent être combinés.

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

Dans l'épreuve en forêt, seule la première flèche qui touche une zone de marque est retenue pour le score :

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

32.3.4 Aménagement du terrain

32.3.4.1

Le parcours doit être aménagé de manière à ce que les pas de tir et les cibles soient facilement accessibles, sans difficulté excessive, danger ou perte de temps.

32.3.4.1.1

Les cibles décrites en [32.3.5. Equipement des sites in](#) doivent être disposées de manière à permettre un maximum de variété et la meilleure utilisation possible du terrain.

32.3.4.1.2

A toutes les cibles, les organisateurs doivent placer un pas de tir (ou un repère) qui permet à au moins deux (2) athlètes de tirer en même temps, d'un côté ou de l'autre du pas de tir.

32.3.4.1.3

Les pas de tir sont numérotés en fonction de la cible à laquelle ils correspondent, ils doivent indiquer la distance de tir (pour les tirs aux distances connues). Les pas de tir sont de couleurs différentes en fonction de la division concernée :

- ♦ bleu pour les divisions "arc nu", "arc droit" et "arc instinctif" et
- ♦ rouge pour les divisions "arc classique" et "arc à poulies".

32.3.4.1.4

Les blasons avec un anneau intérieur de 7.5 cm sont disposés en carré, quatre (4) par cible.

32.3.4.1.5

La tolérance dans les mesures du pas de tir à la cible ne peut pas excéder +/- 25 cm pour les distances de 15 m ou moins et +/- 1 m pour les distances entre 15 et 60 m. Les mesures doivent être effectuées en l'air à environ 1,5 à 2 m au-dessus du sol avec n'importe quel instrument tant que celui-ci respecte les tolérances.

32.3.4.1.6

Les buttes de tir doivent présenter une marge minimale de 5 cm autour des zones de scores les plus basses des blasons qui y sont placés.

Aucun point du blason ne doit se trouver à moins de 15 cm du sol.

Et en toutes circonstances, peu importe le terrain, les buttes doivent être placées le plus perpendiculairement possible à la ligne de visée depuis le pas de tir, de manière à offrir autant que possible à la vue des athlètes le blason dans son entier.

32.3.4.1.7

Les cibles doivent être numérotées en ordre ascendant. Les numéros doivent avoir au moins 20 cm de haut, être jaunes sur fond noir ou noirs sur fond jaune, être placés à l'approche des pas de tir. Ils serviront de point d'arrêt (zone d'attente) pour les athlètes attendant leur tour de tirer.

32.3.4.1.8

Les blasons ne doivent pas être placés sur des blasons plus grands. Les buttes ou l'arrière de celles-ci ne doivent pas présenter de repères pouvant servir de point de visée.

32.3.4.1.9

Le cheminement à suivre de cible en cible doit être clairement indiqué par des panneaux indicateurs placés à intervalles réguliers de manière à assurer un déplacement rapide et sans danger tout au long du parcours.

32.3.4.1.10

Les organisateurs doivent ériger partout où cela est nécessaire des barrières pour maintenir les spectateurs à bonne distance tout en leur assurant la meilleure vue possible de la compétition. Seules les personnes dûment accréditées pourront emprunter le parcours et pénétrer de ce fait à l'intérieur du périmètre de sécurité ainsi créé.

32.3.5 Equipement des sites

32.3.5.1

Pour l'épreuve en forêt, les organisateurs peuvent utiliser les blasons animaliers de la manière suivante:

Diamètre des anneaux intérieurs

Ø 7.5/5cm	Ø 15/10cm	Ø 22.5/15cm	Ø 30/20cm
Animaux typiques, par exemple :			
Ecureuil	Lièvre	Chevrette	Ours
Lapin	Renard	Glouton	Cerf
Martre	Raton laveur	Loup	Sanglier
Bécasse	Grouse		

32.3.5.2

Les blasons pour le tir en forêt sont des représentations (photos, dessins, peintures) d'animaux (voir tableau), caractérisées par des nuances et des contrastes qui les rendent clairement visibles aux différentes distances, en condition normale de lumière de jour, pour des athlètes possédant une acuité visuelle normale. Ces images doivent être imprimées sur fond

blanc. Les blasons doivent présenter deux (2) cercles intérieurs, concentriques et un anneau ou une ligne extérieure. Le plus petit cercle intérieur marque X et le deuxième cercle intérieur (plus large) sert de zone marquante la plus haute. Le cercle extérieur correspond au contour du corps de l'animal si celui-ci est clairement délimité, autrement il s'agira d'une ligne fermée, clairement tracée le long du contour de l'animal.

Les organisateurs peuvent utiliser des cibles 3D pour remplacer ou en plus des blasons animaliers.

32.3.6 Equipement des athlètes

(voir *The correct reference will be inserted as soon as possible.*)

32.3.7 Tir

(voir *The correct reference will be inserted as soon as possible.*)

32.3.7.1

Dans l'épreuve en forêt, les flèches doivent être numérotées et tirées en ordre ascendant.

32.3.8 Ordre de tir

(voir *The correct reference will be inserted as soon as possible.*)

32.3.9 Marquage des scores

(voir *The correct reference will be inserted as soon as possible.*)

32.3.9.1

Les organisateurs peuvent choisir de marquer l'épreuve en forêt comme une épreuve 3D selon le principe de tir d'une (1) seule flèche: le plus petit anneau (anneau X) devient alors l'anneau à 15 points, l'anneau intérieur devient l'anneau à 12 points et le contour extérieur de la cible animalière devient l'anneau à 7 points.

32.3.10 Contrôle des tirs et sécurité

(voir *The correct reference will be inserted as soon as possible.*)

32.3.11 Conséquences des infractions aux règlements

(voir *The correct reference will be inserted as soon as possible.*)

32.3.12 Arbitrage

(voir [3.12. Rôles et responsabilités des arbitres in Livre 2.](#))

32.3.13 Réclamations et litiges

(voir *The correct reference will be inserted as soon as possible.*)

32.3.14 Appels

(voir *The correct reference will be inserted as soon as possible.*)

32.4 Le tir au drapeau

L'épreuve de tir au drapeau consiste à tirer à longue distance sur une cible étendue sur le sol avec un drapeau au milieu.

32.4.1 Classes

32.4.1.1 La Fédération Mondiale de Tir à l'Arc reconnaît les classes suivantes:

- ♦ dames,
- ♦ hommes.

32.4.2 Divisions

32.4.2.1

Pour le tir au drapeau:

- ♦ division "arc classique" et
- ♦ division "arc à poulies".

32.4.3 L'épreuve de tir au drapeau

32.4.3.1

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

- ♦ 165 m pour les hommes arc classique,
- ♦ 125 m pour les dames arc classique,
- ♦ 185 m pour les hommes arc à poulies et
- ♦ 165 m pour les dames arc à poulies.

32.4.3.2

Les athlètes ne peuvent tirer que dans une seule direction.

32.4.3.3 *Les athlètes peuvent tirer six (6) flèches d'essai (deux (2) volées de trois (3) flèches) avant le début des tirs sous le contrôle du directeur de tir, elles ne comptent pas pour les scores.*

32.4.4 Equipement des sites de tir (au drapeau)

32.4.4.1

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

32.4.4.2

La cible peut être dessinée au sol; les lignes de scores peuvent être faites avec un (mètre en) ruban métallique ou les lignes de séparation avec une corde non-extensible.

32.4.4.3

Le centre de la cible est marqué par un fanion triangulaire de couleur vive: le DRAPEAU qui ne doit pas mesurer plus de 80 cm de longueur et 30 cm de largeur. Il doit être attaché à un piquet rond de bois tendre, solidement fixé à la verticale dans le sol; la partie la plus basse du drapeau ne doit être à plus de 50 cm du sol.

32.4.4.4 *Les valeurs des zones de scores, en partant du centre vers l'extérieur sont: 5 - 4 - 3 - 2 - 1.*

32.4.5 Equipement des athlètes (de tir au drapeau)

Voir l'équipement des athlètes décrit en [11. Chapitre 11-Matériel des athlètes in Livre 3](#) comme applicable.

32.4.6 Le tir (au drapeau)

32.4.6.1

Chaque athlète doit tirer ses flèches par volées de trois (3) ou six (6) flèches.

32.4.6.2

Les athlètes disposent d'un temps maximum de deux (2) minutes pour tirer une volée de trois (3) flèches et de quatre (4) minutes pour tirer six (6) flèches.

- ♦ Il est interdit de lever le bras d'arc avant le signal de début de tir.
- ♦ Toute flèche tirée avant ou après le signal de contrôle du temps entraîne la perte de la valeur de la flèche ayant le plus haut score de cette volée.
- ♦ S'il rencontre un problème avec son matériel, l'athlète au pas de tir doit lever le drapeau rouge. Il bénéficiera de temps supplémentaire pour faire les réparations nécessaires ou changer l'équipement endommagé. Il devra ensuite rattraper le nombre de flèches approprié à la première opportunité et ce, sous le contrôle d'un arbitre.

32.4.6.3

Exception faite des personnes handicapées, les athlètes doivent tirer debout et sans support, en enjambant la ligne de tir.

32.4.6.4 *En aucun cas, une flèche ne peut être tirée à nouveau. Une flèche peut être considérée comme n'ayant pas été tirée si:*

- ♦ l'athlète peut la toucher avec son arc sans modifier la position de ses pieds par rapport à la ligne de tir.

32.4.6.5

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

32.4.6.6

Les tirs ne sont autorisés que dans une seule direction.

32.4.7 Marquage des scores (pour le tir au drapeau)

32.4.7.1

Les scores sont marqués toutes les six (6) flèches.

32.4.7.2 *Le directeur de tir doit désigner une personne pour tenir la corde au drapeau et une personne pour ramasser les flèches dans chaque zone marquante. Une fois toutes les flèches d'une zone ramassées, elles sont triées, en fonction de leur appartenance et doivent rester dans la zone jusqu'à ce qu'elles aient été marquées.*

32.4.7.3

Chaque athlète doit annoncer la valeur de ses flèches en commençant par la plus haute. Le directeur de tir doit vérifier si toutes les flèches sont correctement annoncées.

32.4.7.4

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

32.4.7.5

Les flèches plantées dans le DRAPEAU ou dans le poteau marquent cinq (5) points.

32.4.7.6

Les athlètes ne peuvent pas pénétrer dans la cible (à l'exception des ramasseurs de flèches) si ce n'est pour annoncer, après avoir été appelés, les valeurs de leurs flèches.

32.4.7.7

Voici la procédure à suivre en cas d'égalité dans les épreuves de tir au drapeau:

- en premier, le plus petit nombre de tirs manqués (M) puis*
- si l'égalité subsiste, le plus petit nombre de un (1) et ainsi de suite jusqu'à la résolution de l'égalité et*
- si toutes les valeurs des flèches sont identiques alors les athlètes sont déclarés ex-æquo.*

32.4.7.8 *Diagramme: marquage des scores*

(see image 1: Clout Archery).

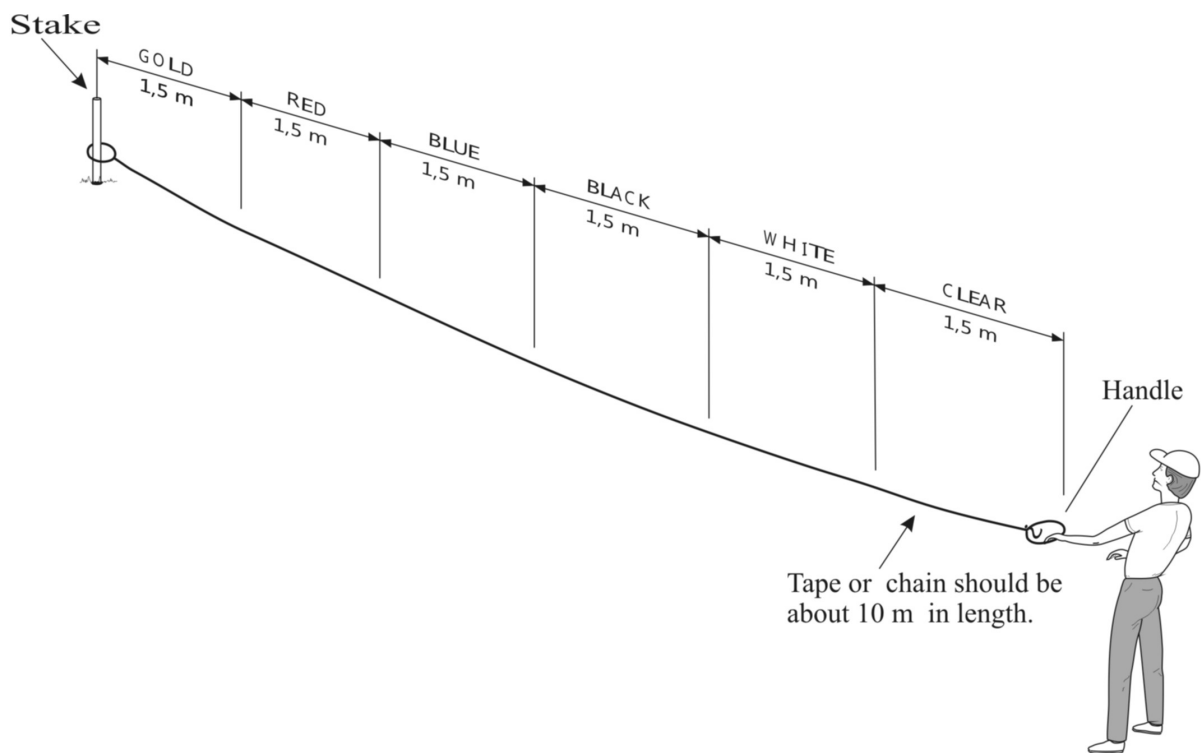


Image 1: Clout Archery

32.4.8 Contrôle des tirs et sécurité

(voir [10. Chapitre 10-Contrôle des tirs et sécurité dans le tir sur cibles in Livre 2.](#))

32.5 Le tir à longue portée

Le but du tir à longue portée est de voir les distances qu'un athlète peut atteindre avec les différents types d'équipement.

32.5.1 Classes

32.5.1.1

Pour le tir à longue portée la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc reconnaît les classes suivantes:

- ♦ dames,
- ♦ hommes,
- ♦ juniors dames,
- ♦ juniors hommes.

32.5.2 Divisions

32.5.2.1

Pour le tir à longue portée la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc reconnaît les divisions suivantes:

- ♦ "arc classique de tir sur cibles",
- ♦ "arc conventionnel de tir à longue portée",
- ♦ "arc droit plat américain",
- ♦ "arc droit anglais",
- ♦ "arc à poulies de tir à longue portée",
- ♦ "arc à poulies de tir sur cibles",
- ♦ "arc à pieds".

32.5.3 Tirs à longue portée

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

32.5.4 Epreuves de la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc

32.5.4.1

Dans la discipline de tir à longue portée:

- ♦ *L'arc classique de tir sur cibles. Toutes les classes tirent avec une puissance d'arc de*
 - *35 livres, (15.88 kg), 50 livres, (22.7 kg).*
- ♦ *L'arc conventionnel de tir à longue portée avec une puissance d'arc de*
 - *39.7 livres (18 kg), 55.livres (25kg), 72.8 livres (33kg), illimitée pour hommes et*
 - *39,7 livres (18 kg), 55,1 livres (25 kg), illimitée pour dames et juniors.*
- ♦ *L'arc droit américain avec une puissance d'arc de*
 - *35 livres (15,88 kg), 50 livres (22,7 kg), illimitée.*
- ♦ *L'arc droit anglais avec une puissance d'arc de*
 - *35 livres (15,88 kg), 50 livres (22,7 kg), illimitée.*
- ♦ *L'arc à poulies de tir à longue portée avec une puissance d'arc de*
 - *39,7 livres (18 kg), 55.1 livres (25 kg), illimitée pour dames et juniors et*
 - *55,1 livres (25 kg), 72,8 livres (33 kg), illimitée pour hommes.*
- ♦ *L'arc à poulies de tir sur cibles avec une puissance d'arc de*
 - *45 livres (20,4 kg), 60 livres (27,2 kg) pour les hommes, les dames et les juniors;*
- ♦ *L'arc à pied pour toutes les classes avec une puissance d'arc illimitée.*

32.5.4.2

Aucune division n'a la permission de tirer en compétition directe avec une autre division.

32.5.4.3 *Les divisions qui peuvent tirer dans un tournoi sont laissées à la discrétion des organisateurs qui doivent les annoncer dans les formulaires d'inscription.*

32.5.5 Aménagement des terrains (pour le tir à longue portée)

32.5.5.1

Les athlètes tirent de la ligne de base ou ligne de tir qui doit faire au moins 20 m de large. Les tirs sont mesurés à partir de cette ligne.

32.5.5.2

Le périmètre de compétition est la zone qui se trouve derrière la ligne de base, il doit être entouré par une corde à au moins 10 m en retrait pour assurer la protection des athlètes et de leur équipement pendant les tirs. Seuls les athlètes, leurs assistants (un pour chaque tireur) et les officiels sont admis dans cette zone.

32.5.5.3

La ligne de portée qui est à angle droit de la ligne de base doit être clairement délimitée.

32.5.5.4

Les organisateurs doivent placer des marqueurs à 150 m puis à intervalles de 50 m et ce, jusqu'à au moins 50 m au-delà du record le plus long existant pour les classes qui participent au tournoi.

32.5.5.5

Les organisateurs doivent placer des drapeaux rouges d'avertissement de chaque côté du périmètre de tir à 75 m de la ligne centrale à une distance de 150 m de la ligne de tir.

32.5.5.6

La zone d'arrivée des flèches qui se définit comme n'importe quelle partie du sol dans laquelle les flèches sont susceptibles d'arriver, doit avoir au moins 150 m de large. Cette zone doit être totalement dégagée.

32.5.6 Procédures et mesures du terrain (pour le tir à longue portée)

32.5.6.1

Inspection de la zone d'arrivée:

Pour ouvrir le Tournoi, au moins trois (3) membres de la commission du concours ou leurs assistants examinent la zone d'arrivée pour vérifier qu'aucune flèche ne s'y trouve.

32.5.6.2

Mesures du terrain:

- ♦ *Le comité d'organisation doit mesurer la ligne centrale avec un mètre en ruban métallique standard de précision certifiée mais s'il utilise un instrument de mesure de géomètre (comme un théodolite) ou une station complète de mesure, cela n'est pas nécessaire.*
- ♦ *Les flèches dans le périmètre sont mesurées par un croisement à angle droit avec la ligne centrale (les écarts de la ligne centrale ne sont pas autorisés).*
- ♦ *A la fin du Tournoi, la commission du concours doit re-mesurer la ligne centrale afin d'attester et de certifier de son*

exactitude mais si les organisateurs utilisent les instruments de mesures des géomètres (théodolite ou station complète de mesure) alors cela n'est pas nécessaire.

32.5.6.3

Pesée de l'arc:

- ♦ Les arcs sont pesés juste avant le début des tirs. Le poids de l'arc, la longueur de la flèche et la classe pour laquelle cette combinaison est acceptée, sont consignés sur une étiquette apposée sur la face de l'arc.
- ♦ Le poids de l'arc est mesuré à deux (2) pouces de moins que la plus longue flèche puis à un (1) pouce de moins pour cette même longueur de flèche. La différence entre ces valeurs est ajoutée à la dernière mesure de l'arc en pleine allonge.
- ♦ Quand les athlètes utilisent un appareil qui permet une allonge supplémentaire d'un pouce, cet excédent doit être considéré comme faisant partie de la longueur de la flèche dans les calculs du poids de l'arc.
- ♦ Les mécanismes variables pour l'ajustement du poids doivent être scellés par les officiels pendant les qualifications. Les athlètes qui brisent ce sceau sans en aviser les officiels seront disqualifiés mais si la rupture est accidentelle les arcs peuvent être requalifiés avant le tir.
- ♦ La pesée de l'arc en pleine allonge est facultative pour l'athlète ou l'organisateur du tournoi hôte.
- ♦ Les pèse-arcs ou toute autre méthode de pesée des arcs doivent être testés dans les trente jours précédant la compétition par une agence qualifiée et porter le timbre certifiant leur précision.
- ♦ Quand les organisateurs utilisent un dispositif de pesée par poids à bascule, ces poids doivent être en métal approuvé: du cuivre ou de l'acier par exemple (pas de plomb). La valeur de chaque unité de poids doit être clairement indiquée. Les poids doivent être testés par un vérificateur des poids ou tout autre autorité équivalente et porter le sceau de ce test ou de cette certification.

32.5.6.4

Marquage des flèches.

Les flèches doivent présenter:

- ♦ le nom (ou initiales) des athlètes,
- ♦ un numéro de série non dupliqué et
- ♦ un cachet ou code indiquant la classe dans laquelle les athlètes sont inscrits, inscrit par les officiels.

32.5.7 Matériel des athlètes (pour le tir à longue portée)

Cet article décrit le type d'équipement que les athlètes sont autorisés à utiliser lorsqu'ils tirent dans des épreuves de la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc.

Si un athlète se trouve dans l'obligation de tirer avec du matériel qui n'a pas été inspecté par les arbitres, il a pour responsabilité de montrer ce matériel aux arbitres avant de l'utiliser.

Tout athlète utilisant du matériel non conforme aux règlements de la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc peut voir ses résultats disqualifiés.

32.5.7.1

Division "arc classique de tir sur cibles".

- ♦ Un arc de n'importe quel type peut être utilisé pour autant qu'il réponde aux principes acceptés et à la signification du mot arc comme utilisé dans le tir à l'arc sur cibles et qu'il soit conforme à l'alinéa 10 ci-dessous.
- ♦ Les arcs doivent se conformer à **The correct reference will be inserted as soon as possible.**
- ♦ La longueur maximale du fût de l'arc classique de tir à longue portée ne devra pas dépasser 26 pouces.
- ♦ Les mécanismes variables d'ajustement du tiller sont scellés par la commission du tournoi pendant les qualifications. Si les athlètes brisent le sceau sans en notifier la commission du tournoi ils seront disqualifiés. Si la rupture est accidentelle, les arcs peuvent être re-qualifiés avant le tir.
- ♦ Les arcs à œillette ne sont pas autorisés.
- ♦ Les poignées avancées et les allonges ne sont pas autorisées.
- ♦ Les athlètes doivent utiliser les flèches (de longueur standard) disponibles dans le commerce qu'ils utilisent pour le tir sur cibles, une palette normale ou un gant de tir.
- ♦ Les pointes de flèches à têtes larges, affilées, ogivales, coniques et à autres diamètres larges ne sont pas autorisées.
- ♦ Les poids des arcs autorisés pour les dames, hommes et juniors sont 15,88 kg (35 livres) et 22,7 kg (50 livres).
- ♦ La longueur minimale d'un arc utilisé dans les classes d'arc classique de tir à longue portée est de 64 pouces pour les hommes, les dames et les juniors. La méthode de mesure est décrite ci-dessous:

Les arcs classiques sont mesurés sur la face de l'arc débandé avec un mètre à ruban métallique qui suit la courbe de l'arc à partir des extrémités mesurées à travers des lignes imaginaires croisant les poupées à l'arrière. Le mètre à ruban ne doit pas suivre la courbe de la poignée du corps de l'arc. Une tolérance d'un (1) pouce est autorisée pour les arcs classiques de tir à longue portée.

32.5.7.2

Division "arc de tir à longue portée conventionnel".

- ♦ Les arcs à œillette sont autorisés.

- ♦ Les poignées avancées et une allonge sont autorisées.
- ♦ Les décocheurs à pièces mobiles ne sont pas autorisés.
- ♦ Les athlètes peuvent utiliser l'équipement traditionnel du tir à longue portée :
 - six anneaux d'or,
 - pince ou courroie simple double ou triple et
 - crochet, support ou extension pour les flèches.
- ♦ Ils peuvent utiliser tous les types de flèches mais aucune ne devra mesurer moins de 14 pouces - longueur mesurée depuis la base de l'encoche jusqu'au bout de la pointe.
- ♦ Les poids des arcs pour les hommes sont : 18 kg (39.7 livres), 25 kg (55.1 livres), 33 kg (72.8 livres), illimité et
- ♦ les poids des arcs pour les dames et les juniors : 18 kg (39.7 livres) 25 kg (55.1 livres), illimité.

32.5.7.3

Division "arc droit américain".

- ♦ Il doit mesurer un minimum de 64 pouces de longueur pour les hommes et de 62 pouces pour les dames, mesure effectuée depuis la gorge de la corde le long de la courbure sur le dos de l'arc (côté de l'athlète). Une tolérance de 1/8 de pouce est autorisée.
- ♦ Quand il est débandé les branches de l'arc droit doivent être souples; une fois l'arc bandé la corde ne peut toucher que les poupées de la corde et aucune autre partie de l'arc.
- ♦ Un fût de longueur maximale de 24 pouces est autorisé y compris les inserts fondus ainsi que les arcs droits démontables (en deux parties).
- ♦ La largeur maximale de la poignée mesurée au niveau du repose-flèche ou de la saillie est de deux (2) pouces 3/4.
- ♦ Le repose-flèche creusé ou la saillie à flèche est le seul support autorisé. Il peut être recouvert de matériel naturel ou de tissu. Les repose-flèches élevés ou pliants ainsi que les rallonges ne sont pas autorisés. Une poignée de plus de 2 pouces 3/4 est considérée comme une rallonge.
- ♦ La position du repose-flèche sur la face de l'arc est utilisée pour déterminer le poids de l'arc lorsqu'il est utilisé dans une compétition conventionnelle de tir à longue portée.
- ♦ Le poids maximum de l'arc est déterminé en bandant l'arc à son allonge maximale avec la plus longue flèche de l'athlète mesurée de la base de l'encoche jusqu'à la pointe. La mesure est effectuée lorsque la pointe de la flèche est tirée au-delà du repose-flèche sur la face de l'arc.
- ♦ Le lâcher ne se fera qu'avec les doigts. Une palette ou un gant peuvent être utilisés. Les décocheurs de tous types sont interdits.
- ♦ Seules les flèches en bois sont autorisées.
- ♦ Seules les plumes sont autorisées pour l'empennage.
- ♦ Les poids des arcs pour les dames, les hommes et les juniors sont : 15,88 kg (35 livres), 22,7 kg (50 livres), illimité.

32.5.7.4

Division "arc droit anglais".

- ♦ Les athlètes tirent avec l'arc droit en bois traditionnel, avec une face lamellée et des poupées. Pour des flèches de moins de 27 pouces, l'arc ne doit pas mesurer moins 5 pieds de longueur. Pour des flèches de 27 pouces et plus, l'arc ne doit pas mesurer moins de 5 pieds 6 pouces - mesure effectuée entre les poupées de la corde.
- ♦ A aucun endroit, l'épaisseur de l'arc ne doit mesurer moins de 5/8 de sa largeur - mesure effectuée entre le dos et la face de l'arc à l'intersection cambrée en forme de D, les arcs en bambou, construits en conformité avec ce qui précède, sont autorisés.
- ♦ Les cordes doivent être composée de n'importe quelle substance qu'elle soit naturelle ou faite par l'homme. Elles peuvent, si l'athlète le veut, contenir une sucette là où il désire pour faciliter une position d'armement constante. Les athlètes n'ont pas le droit d'utilisation de palettes "à plate-forme" étendues dans ce but.
- ♦ Les marques sur la branche de l'arc ou des bandes de caoutchouc sont autorisées mais les viseurs sont interdits.
- ♦ L'arc ne doit présenter aucun support pour la flèche.
- ♦ Seules les flèches en bois sont autorisées.
- ♦ Seules les plumes sont autorisées pour l'empennage.
- ♦ Les poids des arcs pour les dames, les hommes et les juniors sont : 15,9 kg (35 livres), 22,7 kg (50 livres), illimité.

32.5.7.5

Division "arc à poulies de tir à longue portée".

- ♦ Les arcs sont construits de manière à obtenir un avantage mécanique par l'utilisation d'accessoires pour les branches, leviers, poulies et dispositifs excentriques ou similaires. Les modifications de fabrication sont autorisées.
- ♦ Les poignées avancées sont autorisées.
- ♦ Les arcs à œilleton sont autorisés.
- ♦ Les rallonges sont autorisées pour tous les concours d'arcs à poulies. Les rallonges permettant aux athlètes de tirer leurs flèches plus en arrière que la hauteur de la poupée de l'arc sont interdites. Le poids d'un arc à poulies est déterminé à son "point de rupture" ou position de tir normale à laquelle la puissance maximale de l'arc est atteinte.
- ♦ Les aides mécaniques pour bander l'arc sont illégales. Les décocheurs doivent être tenus à la main. Les attaches ou ancrages au-dessus du poignet ne sont pas autorisés. Les décocheurs mécaniques sont autorisés.
- ♦ Les poids des arcs pour les dames et les juniors sont : 18 kg (39.7 livres), 25 kg (55.1 livres), illimité.
- ♦ Les poids des arcs pour les hommes sont : 25 kg (55.1 livres), 33 kg (72.8 livres), illimité.

32.5.7.6

Division "arc à poulies de tir sur cibles".

- ♦ Un arc à poulies conforme à **The correct reference will be inserted as soon as possible.**
- ♦ Les rallonges ne sont pas autorisées à l'exception de celles de six (6) cm (2-3/8 pouces) autorisées comme point de pression **The correct reference will be inserted as soon as possible.**
- ♦ Seules les flèches de tir standards disponibles dans le commerce sont autorisées sans restriction dans la sélection des plumes.
- ♦ Les poignées avancées ne sont pas autorisées.
- ♦ Les arcs à œillette sont autorisés.
- ♦ Les aides mécaniques pour bander l'arc sont illégales. Les décocheurs mécaniques sont autorisés. Les attaches ou ancrages Au-dessus du poignet mais en dessous du coude sont autorisés.
- ♦ Les poids des arcs pour les hommes, dames et juniors sont : 45 livres (20,4 kg), 60 livres (27,2 kg).

32.5.7.7

Division "arc à pied".

- ♦ Pour l'allonge et la décoche, les aides mécaniques ne sont pas autorisées.
- ♦ Les aides mécaniques pour bander l'arc sont illégales. Les décocheurs de tir à longue portée doivent être tenus à la main. Les attaches ou ancrages au-dessus du poignet sont interdits.
- ♦ Les athlètes doivent tirer avec les deux pieds sur l'arc ou dans les étriers, ils doivent bander l'arc avec les deux mains.
- ♦ Les gorges pour flèches type arbalète ne sont pas permises.
- ♦ La longueur des flèches est mesurée du fond de l'encoche jusqu'à l'extrémité de la pointe. Les flèches ne doivent pas mesurer moins de 14 pouces.

32.5.7.8

Aides d'armement et décocheurs du tir à longue portée.

- ♦ Les aides mécaniques pour bander l'arc sont interdites dans toutes les épreuves.
- ♦ Les décocheurs mécaniques ne sont autorisés que pour les épreuves arc à poulies.
- ♦ Le terme "mécanique" sert à désigner toutes les méthodes utilisant une pluralité de parties interactives que ce soit des pièces individuelles ou des éléments joints par des ressorts, capables d'agir conjointement pour affecter le lâcher de la corde de l'arc par un mouvement de séparation d'au moins une partie par rapport aux autres.
- ♦ Pour être légal, un décocheur de tir à longue portée doit être tenu à la main. Les attaches ou les ancrages, de n'importe quel type, au-dessus du poignet sont interdits. Cela s'applique à toutes les divisions.

32.5.8 Tir (à longue portée)

32.5.8.1

Sur la ligne de tir, les athlètes doivent être séparés d'au-moins (deux) 2 mètres.

32.5.8.2 Les athlètes ne doivent pas avancer leur pied directeur au-delà de la ligne de tir.

32.5.8.3 Les athlètes peuvent avoir un assistant ou un conseiller qui doit rester à au-moins 1 m derrière la ligne de tir.

32.5.8.4 Les athlètes peuvent tirer jusqu'à quatre (4) volées d'un maximum de six (6) flèches chaque jour ou à chaque tournoi.

32.5.8.5 Les tournois peuvent être organisés sur un ou plusieurs jours. Quand le lieu le permet, le tir se fait dans la meilleure direction.

32.5.8.6 Excepté pour l'arc à pied, les athlètes doivent tenir leur arc à la main, sans support et debout.

32.5.8.7 Une flèche ne sera pas considérée comme ayant été tirée si l'athlète peut la toucher avec son arc sans bouger les pieds.

32.5.8.8 Les athlètes ne peuvent pas avoir plus de six (6) flèches avec eux quand ils sont en position sur la ligne de tir.

32.5.9 Marquage des scores (pour le tir à longue portée)

32.5.9.1

Quand toutes les classes ont tiré la première volée, les athlètes et les officiels peuvent s'avancer une fois que le directeur de terrain en a donné le signal.

32.5.9.2 Les athlètes ne sont pas autorisés à porter de flèches quand ils avancent au-delà de la ligne de tir.

32.5.9.3 Quand la flèche elle-même ne peut être utilisée pour marquer, sa position dans le périmètre de tir devra être indiquée de manière convenable et la distance tirée déterminée avant que la prochaine volée ne soit tirée.

32.5.9.4 Une flèche qui termine son vol dans une position autre que la position habituelle sera mesurée depuis sa pointe - si elle est visible ou depuis le point par lequel elle est entrée dans un objet autre que le sol.

32.5.9.5 Si les distances ne devaient être mesurées qu'à la fin des épreuves chaque jour de la compétition alors des marqueurs appropriés, clairement visibles et indiquant toutes les données pertinentes, doivent être placés aux positions des flèches. Seule la flèche la plus éloignée de la ligne de tir d'un athlète sera mesurée ou marquée.

32.5.9.6 Les flèches perdues doivent être annoncées au directeur de tir. Elles doivent faire l'objet d'un rapport complet permettant de les identifier et ce, avant que les athlètes ne tirent la volée suivante. Si une flèche est retrouvée et si rien n'indique

qu'elle a été déplacée ou dérangée, elle pourra être jugée pour la classe dans laquelle elle avait été enregistrée. Les flèches déclarées perdues puis retrouvées ne peuvent, cependant, plus être acceptées une fois la compétition déclarée terminée pour toutes les classes par le Directeur de Tir.

32.5.9.7 Si un athlète tire plus de six (6) flèches en une volée, le(s) tir(s) le(s) plus long(s) tiré(s) en plus des (6) six autorisés sera(ont) disqualifié(s).

32.5.9.8 Les organisateurs décident seuls des divisions tirées dans un tournoi. Ils doivent les annoncer sur les formulaires d'inscription.

32.5.10 Les officiels du tir à longue portée

32.5.10.1

Il doit y avoir au moins trois (3) officiels pour les tournois de tir à longue portée.

32.5.10.2 'Les officiels' sont le directeur de tir et ses assistants.

32.5.10.3 Le directeur de tir agit en tant que décideur final pour toutes les affaires concernant le concours.

32.5.10.4 Les assistants du directeur de tir sont là pour l'aider et agir en son nom sur la ligne de base ou sur le terrain si cela leur est demandé. Les autres officiels officieront sous les ordres du directeur de tir.

32.5.10.5 Le gardien de l'équipement aura la charge et la responsabilité de tout l'équipement utilisé pendant le tournoi.

32.5.10.6 Les officiels sont nommés par le pays hôte et, dans la mesure du possible, ils doivent avoir de l'expérience en ce qui concerne le tir à longue portée.

32.6 Epreuves en plein air

32.6.1 L'épreuve 1440 consiste à tirer 36 flèches à chacune des distances suivantes et dans cet ordre:

- 60, 50, 40, 30m pour les cadettes et les vétérans dames,
- 70, 60, 50, 30m pour les cadets, les juniors dames, les dames et les vétérans hommes,
- 90, 70, 50, 30m pour les juniors hommes et les hommes.

Les distances peuvent aussi être tirées dans l'ordre inverse (de la plus courte à la plus longue). Le blason de 122 cm est utilisé aux distances de 90, 70, 60 m (et 50 m pour les cadets et les vétérans dames) et celui de 80 cm pour les distances de 50 m (autres que pour les cadets et les vétérans dames), 40 m et 30 m. Le blason multiface de 80 cm peut être utilisé pour les distances de 30, 40 et 50 m.

32.6.2 La double épreuve 1440 consiste à tirer deux (2) épreuves 1440 l'une après l'autre.

32.6.3 L'épreuve 900 consiste à tirer 30 flèches aux distances de 60, 50 et 40m sur un blason de 122 cm.

32.6.4 La double épreuve 70m (pour les arcs classiques) consiste à tirer deux (2) épreuves à 70m l'une après l'autre.

32.6.5 La double épreuve 50 m (pour les arcs à poulies) consiste à tirer deux (2) épreuves à 50m l'une après l'autre.

32.6.6 La double épreuve 60 m (pour les cadets et les vétérans) consiste à tirer deux (2) épreuves à 60m l'une après l'autre.

32.6.7 La double épreuve arc nu à 50 m consiste à tirer deux (2) épreuves arc nu à 50m sur un ou deux jours.

32.7 L'épreuve standard

32.7.1 Les épreuves.

32.7.1.1 Il existe, pour la division arc standard, des compétitions pour les classes suivantes :

- cadet dames,
- cadet hommes,
- junior dames,
- junior hommes,
- dames et
- hommes.

32.7.2 Le matériel arc standard se définit de la manière suivante :

les caractéristiques de **The correct reference will be inserted as soon as possible.**s'appliquent dans leur ensemble avec les modifications et les réserves suivantes:

32.7.2.1

L'arc doit être simple, soit en plusieurs parties (avec un corps d'arc en métal ou en bois), soit d'une seule pièce. Dans les deux cas, les branches doivent être en bois et/ou en fibre de verre.

32.7.2.1.1 Le repose-flèche peut être flexible ou rigide mais simple et non réglable. Un point de pression peut être utilisé mais il doit être simple et non réglable. De plus, il ne peut pas se trouver à plus de 2 cm en arrière de la gorge de la poignée (point de pivot).

32.7.2.1.2 Un simple contrôleur d'allonge, sonore et/ou visuel. Cet indicateur ne peut donner qu'une indication de la longueur d'allonge.

32.7.2.1.3 Le viseur doit être simple et ne peut comporter ni crémaillère verticale, ni pignon, ni vis pour un réglage

minutieux. Le réglage latéral se fait avec une vis. Le viseur, ainsi que tout ce qui en fait partie doit se conformer à la note ci-après. Le point de visée ne peut pas être en fibre optique.

32.7.2.1.4 Pour la stabilisation se rapporter à [Article 32.7.2.1.9. in.](#) Les amortisseurs ou les compensateurs (torques) ne sont pas autorisés.

32.7.2.1.5 Les flèches. Leur choix ne doit pas dépasser la qualité XX75 ou un modèle équivalent au niveau du prix et des performances. Les encoches doivent être simples, à fixer soit à l'extérieur, soit à l'intérieur de la flèche. Les pointes peuvent être coniques ou ogivales. Les plumes peuvent être en plastique ou naturelles.

32.7.2.1.6 Les protections pour les doigts ne peuvent pas comporter de repères durs, ni de plaques de localisation ou autre appareil similaire ni aucun appareil pour aider à retenir, bander et relâcher la corde.

32.7.2.1.7 Des jumelles, une longue-vue et autres moyens optiques ne peuvent pas être utilisés pour voir les impacts des flèches. Les lunettes de tir ne sont pas autorisées.

32.7.2.1.8

Des accessoires sont autorisés, tels qu'une dragonne (protège-bras), un carquois (à porter à la ceinture ou à poser au sol), un pose-arc. Les marques pour les pieds ne peuvent dépasser du sol de plus de 1 cm. Les appareils pour surélever (en partie) un pied qu'ils soient attachés ou non aux chaussures sont autorisés pourvu qu'ils ne soient pas un obstacle pour les autres athlètes sur la ligne de tir, ne constituent pas une plate-forme chevauchant la ligne de tir, n'attachent pas le pied à la plate-forme ou la plate-forme au sol et ne dépassent pas de plus de 2cm de l'empreinte de la chaussure.

32.7.2.1.9 L'arc complet, non bandé, avec tous ses accessoires (la stabilisation quand elle est montée dans n'importe quelle direction), doit pouvoir passer dans un trou ou un anneau de 12,2 cm de diamètre intérieur (+/-0,5 mm de tolérance).

32.7.3 Pour l'épreuve standard, il existe des récompenses Epreuve Standard World Archery.

32.7.3.1

Cette distinction consiste en une flèche dans une épinglette ronde sur laquelle se trouvent les mots: "Récompense Epreuve Standard World Archery".

	RECOMPENSE EP EUVÉ STANDARD WORLD ARCHERY			
	Flèche sur fond blanc	Flèche sur fond noir	Flèche sur fond bleu	Flèche sur fond rouge
Hommes	500 points	530 points	560 points	590 points
Dames	475 points	505 points	535 points	565 points

32.7.3.2 Pour obtenir une récompense épreuve standard World Archery, l'athlète ne doit pas avoir obtenu d'étoile de 1000 points ou plus avec un arc classique ou un arc à poulies.

32.8 Epreuves en salle

32.8.1 L'épreuve 25 m consiste à tirer 60 flèches sur un blason de 60 cm ou sur un blason triple 60 cm.

32.8.2 L'épreuve combinée consiste à tirer une épreuve 18 m et une épreuve 25 m l'une après l'autre sur un ou deux jours en commençant par l'une ou l'autre.

32.9 Epreuves de tir en campagne

32.9.1 L'épreuve pointe de flèche (Arrowhead) consiste à tirer 24 ou 48 cibles ce qui constitue deux épreuves de tir en campagne complètes. Les distances sont établies en [8.1.1.9. Unité pour les parcours des inconnues in Livre 2](#) et [8.1.1.10. Unité pour le parcours des connues in Livre 2](#). Les épreuves peuvent être tirées à des distances connues, à des distances inconnues ou n'importe quelle combinaison de connues et d'inconnues.

Chapitre 33

Ski- Arc

33.1 Ski-arc

33.1.1

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

En principe, tous les règlements de la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc s'appliquent, sauf règlement autre détaillé dans ce chapitre.

33.2 Classes des athlètes

33.2.1

Les classes suivantes sont autorisées pour les compétitions World Archery :

33.2.1.1 Hommes et dames.

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

33.2.1.2 Juniors hommes et juniors dames.

Les athlètes qui n'ont pas encore atteint l'âge nécessaire pour rentrer dans les classes hommes ou dames - telles que définies ci-dessus - sont respectivement appelés juniors hommes ou juniors dames.

Il existe des compétitions qui leur sont spécialement réservées. Les juniors hommes peuvent, cependant, participer aux compétitions hommes et les juniors dames aux compétitions dames.

33.3 Epreuves et caractéristiques des compétitions

33.3.1

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

1	2	3	4
Catégorie des Compétiteurs	Longueur de la piste et Type de Compétition	Tour ski	Volée de tir 4 flèches par volée
HOMMES	12.5 KM INDIVIDUEL	5 x 2.5 km	S, K, S, K
	7.5 KM SPRINT	3 x 2.5 km	S, K
	10 KM POURSUITE	4 x 2.5 km	S, K, S
	10 KM DEPART EN LIGNE	5 x 2 km	S, S, K, K
	3 x 6 KM RELAIS	3 x 2 km chacun	S, K (chacun) + 1 flèche supplémentaire par volée
DAMES	10 KM INDIVIDUEL	5 x 2km	S, K, S, K
	6 KM SPRINT	3 x 2 km	S, K
	8 KM POURSUITE	4 x 2 km	S, K, S
	7.5 KM DEPART EN LIGNE	5 x 1.5 km	S, S, K, K
	3 x 6 KM RELAIS	3 x 2 km chacun	S, K (chacun) + 1 flèche supplémentaire par volée
1	2	3	4
Catégorie des Compétiteurs	Longueur de la Piste & Type de Compétition	Tour ski	Volées de tir 4 flèches par volée
JUNIOR HOMMES	10 KM INDIVIDUEL	5 x 2 km	S, K, S, S
	6 KM SPRINT	3 x 2 km	S, K
	8 KM POURSUITE	4 x 2 km	S, K, S
	7.5 KM DEPART EN LIGNE	5 x 1.5 km	S, S, K, K
	3 x 6 KM RELAIS	3 x 2 km chacun	S, K (chacun) + 1 flèche supplémentaire par volée
JUNIOR FEMMES	8 KM INDIVIDUEL	4 x 2 km	S, K, S
	4 KM SPRINT	2 x 2 km	S
	6 KM POURSUITE	3 x 2 km	S, K
	6 KM DEPART EN LIGNE	5 x 1.2 km	S, S, K, K
	3 x 6 KM RELAIS	3 x 2 km chacun	S, K (chacun) + 1 flèche supplémentaire par volée

Notes:

Colonne 1 : Classe des compétiteurs selon ces règlements.

Colonne 2 : Longueur de la piste et type de compétition: la longueur de la piste et le type de compétition imposés par ces règlements.

Colonne 3 : Nombre et longueur des tours de ski exigés pour la compétition.

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

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

33.4 Enregistrement et inscription

33.4.1 Pour la participation à des épreuves de la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc, deux notifications séparées sont exigées : l'enregistrement et l'inscription.

33.4.1.1 Enregistrement et remplacements.

L'enregistrement est la première annonce de participation. Le nombre d'athlètes et le nombre d'officiels qui peuvent être enregistrés pour une épreuve sont détaillés dans les règlements spécifiques à l'épreuve.

L'enregistrement pour les épreuves doit se faire de la façon suivante:

- ♦ Championnats du Monde Ski-arc (CHM) / Championnats du Monde Ski-arc pour les jeunes (CHMJ):

Les organisateurs doivent recevoir, deux (2) mois avant le début de la compétition, le nombre estimé d'athlètes et d'officiels (enregistrement par nombre).

Et, au plus tard quatorze (14) jours avant le début de la compétition, les organisateurs doivent recevoir de la part de chaque nation une liste avec le nom et sexe des participants prévus (enregistrement par nom).

Les organisateurs doivent immédiatement être avertis des remplacements d'athlètes enregistrés.

- ♦ Epreuves de Coupe du Monde (CMSA):

Les organisateurs doivent recevoir, un (1) mois avant le début de la compétition, le nombre estimé d'athlètes et d'officiels (enregistrement par nombre).

Et, au plus tard quatorze (14) jours avant le début de la compétition, les organisateurs doivent recevoir de la part de chaque nation une liste avec le nom et sexe des participants prévus.

Les organisateurs doivent immédiatement être avertis des remplacements d'athlètes enregistrés.

- ♦ Autres compétitions :

Pour toutes les autres compétitions, l'enregistrement doit être effectué selon les règlements spécifiques à ces épreuves.

33.4.1.2 Inscription.

L'inscription est l'annonce écrite pour un athlète (ou une équipe) de sa participation à une course précise. Elle doit être remise, pour toutes les épreuves, au moins quatre (4) heures avant le tirage au sort pour les compétitions Individuelles, de Sprint et de Départ en ligne.

L'inscription pour la participation d'une équipe à une compétition de Relais doit être faite, pour toutes les épreuves, au plus tard quatre (4) heures avant le tirage au sort.

La liste des noms des athlètes participant au Relais doit être remise dans l'ordre de départ avant 16h00, la veille des compétitions Relais et des compétitions par équipe.

Les inscriptions pour les compétitions de Poursuite ne sont pas exigées, en effet, tous les athlètes qui se qualifient pour la Poursuite lors des qualifications sont considérés comme partants.

Le nombre d'athlètes pouvant être inscrits pour une compétition est indiqué dans les règlements spécifiques à cette épreuve.

33.4.2 Procédure d'enregistrement.

L'enregistrement doit être fait par écrit et être envoyé par la poste, par fax ou par courriel à l'adresse indiquée dans l'invitation et ce, avant la date limite.

Pour les CHM, CHMJ et les épreuves de CMSA, l'enregistrement doit être fait ou approuvé par l'Association Membre.

- ♦ En enregistrant ou approuvant un athlète, l'Association Membre confirme et garantit tacitement que celui-ci est couvert par une assurance accident et de responsabilité civile et qu'il est médicalement apte à concourir.

33.4.3 Inscriptions tardives.

- ♦ Le Délégué Technique peut accepter une inscription tardive en cas de circonstances exceptionnelles avant le tirage au sort.
- ♦ Le Jury de la Compétition peut accepter une inscription tardive en cas de force majeure après le tirage au sort. Il décidera alors de la position de départ des athlètes en retard et, à cet effet, pourra procéder à un tirage au sort séparé.

33.4.4 Remplacement d'un athlète déjà inscrit – cas de "force majeure

Si, en cas de force majeure, un des athlètes inscrits ne peut pas prendre le départ, il peut être remplacé par un autre athlète enregistré et ce, au plus tard trente (30) minutes avant l'heure de départ prévu.

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

Pour ces remplacements, le Jury de la Compétition doit recevoir une raison valable et ce, au plus tard trente (30) minutes avant l'heure de départ prévue en question ou pour les Relais avant les horaires spécifiques à l'épreuve.

33.5 Tirage au sort et attribution des numéros de départ.

33.5.1 Général.

Les athlètes ou les équipes sont sélectionnés au hasard, par tirage au sort manuel ou par ordinateur, d'après les inscriptions à la compétition. Ils reçoivent leur numéro de départ en fonction du tirage au sort et ce, à moins que d'autres dispositions ne règlementent la compétition.

Les égalités ne pouvant pas être résolues en suivant les règlements spécifiques prévus à cet effet seront également résolues par tirage au sort.

33.5.1.1

Le délégué technique doit approuver la méthode de tirage au sort.

33.5.2 Horaires des tirages au sort.

Pour toutes les compétitions, les organisateurs doivent procéder au tirage au sort au plus tôt vingt-quatre (24) heures et au plus tard quinze (15) heures avant le début de la compétition.

Pour les compétitions de Relais et de Départ en ligne, le tirage au sort peut se dérouler pendant la réunion des capitaines d'équipe précédant ces compétitions dans le programme des épreuves si la majorité d'entre eux sont d'accord.

Si le Jury de la Compétition décide de répéter ou de reporter une compétition à une heure qui n'entre plus dans la période de validité de vingt-quatre (24) heures du tirage au sort, il doit y avoir un nouveau tirage au sort.

33.5.3 Lieu des tirages au sort.

Le tirage au sort doit avoir lieu pendant et à l'endroit des réunions des capitaines d'équipe qui, tous, doivent en être témoins. Le DT peut, cependant, décider de procéder au tirage au sort à un autre moment et dans ce cas, celui-ci doit se faire sous le contrôle d'au moins deux (2) membres du Jury de la Compétition.

33.5.4 Répartition des athlètes dans les groupes pour le tirage au sort.

Lorsqu'ils remettent les inscriptions, les capitaines d'équipe doivent inscrire un (1) athlète dans chacun des groupes pour le tirage au sort. Si, dans une équipe, il y a moins d'athlètes qu'il n'y a de groupes, le capitaine d'équipe décide dans quels groupes placer ses athlètes (un (1) par groupe qu'il aura choisi). Si, dans une équipe, il y a plus d'athlètes qu'il n'y a de groupes, le capitaine d'équipe doit répartir les athlètes supplémentaires dans les différents groupes.

33.5.4.1

Tirage au sort pour les compétitions Individuelles et de Sprint.

L'ordre de départ est décidé par tirage au sort des noms des athlètes des quatre (4) groupes (les capitaines d'équipe ayant réparti les athlètes dans les différents groupes) et par tirage au sort d'un numéro de départ pour chaque athlète.

Le tirage au sort se fait séparément pour chaque groupe dans l'ordre suivant :

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

Tous les athlètes doivent recevoir un numéro, les numéros de départ "blancs" ne sont pas autorisés.

Pour la compétition Individuelle ou de Sprint, le tirage au sort se fera en trois (3) groupes s'il y a (moins de) 60 athlètes et en deux (2) groupes s'il y a (moins de) 40 athlètes - la procédure pour le tirage au sort reste inchangée.

Les capitaines d'équipe des quinze (15) meilleurs athlètes du classement des scores totaux des CMSA sont autorisés à placer ces athlètes dans n'importe lequel des quatre groupes sans avoir à respecter les règlements précédents.

33.5.4.2 Tirage au sort pour les départs en groupe des épreuves de Sprint.

Pour les compétitions internationales autres que les CHM, CHMJ et CMSA, les départs pour les compétitions de Sprint peuvent être individuels ou en groupes.

Si le départ se fait par groupes, les groupes pour le tirage au sort doivent être divisés en groupes de départ. Le nombre d'athlètes pour les groupes de départ dépendra des infrastructures de la compétition et du nombre total d'athlètes.

La procédure pour le tirage sera la même que pour le départ des individuels.

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

33.5.4.3 Attribution des numéros de départ et des horaires de départ pour les Poursuites.

Il n'y a pas de tirage au sort pour la Poursuite. Les athlètes reçoivent un numéro et un horaire de départ en fonction des résultats de l'épreuve de Sprint.

Les athlètes pour la Poursuite partent dans l'ordre dans lequel ils ont terminé l'épreuve de Sprint : le vainqueur part en premier avec le dossard numéro 1, le deuxième en deuxième avec le dossard numéro 2 etc...

Le vainqueur de l'épreuve de Sprint a une heure de départ de zéro (0) indiquée sur la liste de départ comme temps de base pour le départ de la Poursuite. Les autres athlètes ont pour heure de départ le temps de retard sur le premier de la compétition. La liste de départ est établie sur la base de ce qui précède, elle doit mentionner le couloir de départ attribué à chaque athlète.

En cas d'égalité pour la dernière place de la Compétition de Sprint qualifiant pour la Compétition de Poursuite, les deux (2) athlètes ont le droit de prendre le départ de la Compétition de Poursuite.

Tous les athlètes dont les temps de départ dépassent de plus de cinq (5) minutes le temps de départ du leader partiront simultanément cinq (5) minutes après le premier départ mais les temps de compétition feront état des temps calculés à partir de leurs véritables temps de départ après la Compétition de Sprint.

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

Les numéros de départ lors des CHM et des CMSA seront attribués en fonction des règlements spécifiques pour ces épreuves. Pour les autres épreuves, les athlètes se verront attribuer leur numéro de départ par tirage au sort. Le nombre de numéros de départ ne doit pas dépasser celui des cibles disponibles.

33.5.5 Tirage au sort pour les épreuves de Relais.

33.5.5.1 But du tirage au sort pour les épreuves de Relais.

Le tirage au sort pour les épreuves de Relais détermine le numéro de départ de chaque équipe, lequel détermine le numéro du couloir de départ et le numéro du couloir de tir sur le parcours.

33.5.5.2 Méthode de tirage au sort pour les épreuves de Relais.

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

Les numéros de départ sont attribués en ordre croissant ininterrompu pour chacune des équipes en lice. Le tirage au sort peut se dérouler de la manière suivante:

- 1. si le nombre d'équipes est égal ou inférieur au nombre de couloirs de départ, il n'y aura qu'un seul tirage au sort pour attribuer les numéros de départ.*
- 2. S'il est nécessaire de partir sur plusieurs lignes, les numéros de départ des équipes qui partent en 1ère ligne seront tirés au sort puis séparément pour les autres équipes qui viendront se placer derrière.*

33.5.5.3 Placement des athlètes sur les couloirs de départ des Relais.

Les couloirs de départ sont numérotés de gauche à droite (face à la direction du départ). Le numéro 1 est placé sur la ligne la plus à gauche et le dernier de la ligne sur celle la plus à droite. Le plus petit numéro de la deuxième ligne est placé derrière le numéro 1 et le numéro suivant derrière le numéro 2 et ainsi de suite.

33.5.5.4 Sélection des équipes de Relais pour les lignes de départ.

Pour les CHM et les CMSA, les équipes de Relais autorisées à partir de la première ligne et aux lignes suivantes sont positionnées dans l'ordre de leur classement à la Coupe des Nations CMSA de l'année précédente - les meilleures équipes sur la première ligne.

Le nombre d'équipes partant de chaque ligne dépend du nombre de couloirs disponibles sur le site - avec un minimum de huit (8) couloirs de départ.

Pour les CHMJ, l'attribution des couloirs de départ de la première ligne est définie par tirage au sort parmi les meilleures nations du classement de l'épreuve de Relais des CHMJ de l'année précédente et ce, en fonction du nombre de couloirs disponibles. Les équipes restantes des CHMJ seront positionnées sur les lignes suivantes après un tirage au sort.

Si certaines des équipes autorisées à prendre le départ sur la première rangée ne participent pas à la compétition, les équipes suivantes classées selon les mêmes critères, peuvent participer au tirage au sort pour prendre le départ sur la première rangée. La procédure est la même pour la deuxième ligne et, si nécessaire, pour la troisième et les suivantes.

33.5.5.5 Equipes de Relais supplémentaires.

Pour les épreuves de CHM, CHMJ ou CMSA, les équipes de Relais supplémentaires ne sont pas autorisées.

Pour toutes les autres épreuves, elles sont autorisées à prendre le départ derrière les équipes officielles mais elles ne peuvent pas recevoir de récompenses officielles. Ces équipes peuvent être composées d'athlètes de différentes nations.

33.6 Récompenses.

Il n'y aura de récompenses (médailles, diplômes, prix et points de scores) que pour les épreuves où cinq (5) athlètes ou équipes de relais au moins sont en compétition.

33.7 Réunion des capitaines d'équipe.

33.7.1 Général.

Pour toutes les épreuves de Ski-Arc, les organisateurs doivent prévoir une réunion des capitaines d'équipes afin d'élire le Jury, procéder au tirage au sort et informer sur la compétition et les épreuves. La première réunion doit avoir lieu au plus tard la veille du 1er jour de l'entraînement officiel avec pour objectif celui d'élire le Jury d'Appel. Les dates et les horaires des réunions suivantes seront imposés par le temps nécessaire pour effectuer les tirages au sort.

Le directeur de la compétition présidera ces réunions.

33.7.2 Présence aux réunions des capitaines d'équipes.

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

- *le représentant officiel de la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc,*
- *le ou les DT(s) et JISA(s),*
- *tous les membres du Jury d'Appel et du Jury de Compétition,*
- *au moins un représentant de chaque équipe participant à la compétition,*
- *le directeur de la compétition,*
- *les personnes responsables du stand, de la piste, du chronométrage, du stade, le secrétaire de la compétition ou leurs représentants,*
- *le personnel nécessaire au bon déroulement des réunions et, si nécessaire, les interprètes.*

33.7.3 Ordre du jour des réunions des capitaines d'équipes.

Les questions suivantes doivent être traitées à l'ordre du jour des réunions des capitaines d'équipe:

- *ouverture,*
- *appel des nations (ou équipes),*
- *élection du Jury d'Appel,*
- *tirage(s) au sort,*
- *instructions techniques pour la ou les prochaines compétitions,*
- *commentaires du DT,*
- *rapport météo,*
- *autres affaires,*
- *clôture.*

33.7.4 *La liste et les numéros de départ doivent être transmis aux équipes à la fin de la réunion.*

33.8 Organisation générale et nominations.

Il est nécessaire de nommer ou de constituer, pour la préparation, la conduite et le contrôle des compétitions et des épreuves de Ski-Arc, les personnes ou les groupes suivants:

- *le comité d'organisation,*
- *le jury de compétition,*
- *les délégués techniques et les arbitres internationaux de Ski-Arc,*
- *le jury d'appel,*
- *le représentant officiel de la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc (si applicable).*

33.9 Jury de la compétition.

33.9.1 Général.

Un seul jury de compétition est nommé pour toutes les épreuves de Ski-Arc, pour les épreuves hommes et les épreuves dames. Il gère toutes les affaires relatives à la compétition qui ne sont pas sous la juridiction d'autres organismes de la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc. Ses décisions pour l'épreuve, les compétitions et autres conditions et arrangements ont pour but d'assurer la justice et le fair-play. Il impose les pénalités pour les infractions aux règlements signalées par le ou les DT(s), les JISA(s), les officiels et les membres qui le composent et inflige ses propres sanctions et mesures disciplinaires. Il peut aussi modifier les horaires, décider des situations de compétition qui n'ont pas été traitées par les règlements ou d'autres publications de la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc.

Le jury de la compétition doit transmettre tous les appels qui lui sont remis au Jury d'appel.

Les procédures pour le jury de compétition sont similaires aux procédures pour le Jury de la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc et les règlements de [33.29. Pénalités in Chapitre 33](#), [33.30. Mesures disciplinaires in Chapitre 33](#) et [33.31. Interdictions et sanctions pour les personnes qui ne participent pas à la compétition. in Chapitre 33](#).

33.9.2 Durée de la mission.

Le jury de la compétition nommé reste en fonction le temps de la compétition.

33.9.3 Président.

Le délégué technique est président du jury de la compétition.

33.9.4 Composition du jury de la compétition.

Pour les épreuves des CHM, CHMJ et CMSA:

- *le DT qui en assure la présidence,*
- *le deuxième DT,*
- *le directeur de la compétition,*
- *le président de la commission des arbitres du tournoi (JISA).*

33.9.5 Réunion et décisions du jury de compétition.

A chaque fois qu'une réunion est nécessaire, le jury doit se réunir en un minimum de temps à la demande de son président. Le jury doit rester en fonction pendant les quinze (15) minutes qui suivent la parution des résultats intermédiaires.

Les réunions du jury de la compétition se déroulent généralement de la manière suivante :

- *immédiatement après la première réunion des capitaines d'équipe,*
- *environ une (1) heure avant le début de la compétition,*
- *à n'importe quel moment pendant la compétition à la demande de son président,*
- *juste avant la dernière arrivée de la compétition,*
- *à n'importe quel autre moment à la demande de son président.*

Les décisions du JC doivent normalement être prises en présence de tous ses membres. Il peut arriver cependant que, dans des circonstances exceptionnelles, seuls trois (3) membres du JC puissent prendre une résolution. Le président du JC ne vote qu'en cas d'égalité des voix. Une majorité simple des membres votants sur le sujet prend les décisions.

33.9.6 Devoirs du jury de la compétition.

33.9.6.1

Avant la compétition, le jury de la compétition doit:

- *vérifier si les installations de la compétition respectent les règlements,*
- *vérifier l'admissibilité de tous les athlètes inscrits pour l'épreuve,*
- *contrôler le tirage au sort,*
- *décider en cas de force majeure du report ou de l'annulation d'une compétition (conditions climatiques extrêmes, froid, vents forts etc...),*
- *restreindre ou interdire l'entraînement sur les installations de la compétition (neige très humide ou en faible quantité) en certaines circonstances qui pourraient compromettre le déroulement de la compétition,*
- *décider si et dans quelles circonstances une inscription tardive peut être acceptée,*

- décider si en cas de "force majeure" un compétiteur inscrit peut être remplacé par un autre.

33.9.6.2 Pendant la compétition, le jury de la compétition doit:

- s'assurer que la compétition se déroule suivant les règlements,
- prendre et faire appliquer les mesures nécessaires si certaines difficultés se produisent compromettant sérieusement le bon déroulement de la compétition (brouillard épais ou une tempête) - il a pour option, extrême, d'arrêter la compétition.
- décider de l'admission, en cas de "force majeure", des athlètes arrivant en retard.

33.9.6.3 Après la compétition:

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

33.9.6.4 A tout moment, le jury de la compétition doit prendre les décisions relatives à tous les sujets non couverts par ces règlements.

33.10 Jury d'appel.

33.10.1

Des appels peuvent être logés auprès du jury d'appel contre les décisions du jury de la compétition - en accord avec les procédures pour le jury d'appel et les règles disciplinaires du Ski-Arc.

33.10.2 *Le jury d'appel d'une compétition est composé de trois (3) membres élus, après candidature, pendant la première réunion des capitaines d'équipe. S'il n'y a que trois candidatures, il n'est pas nécessaire de voter, les candidats deviennent membres du Jury d'Appel par acclamation. S'il y a plus de trois candidatures, les capitaines d'équipe doivent voter: un seul vote autorisé par nation. Le jury d'appel est élu par majorité simple. Si aucun des candidats n'obtient de majorité simple alors la candidature ayant reçue le moins de votes est retirée et un nouveau vote a lieu pour les candidats restants et ce, jusqu'à ce que les trois membres du jury d'appel soient élus.*

33.11 Délégués techniques.

Les délégués techniques sont nommés par la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc et en sont les représentants officiels. Ils ont pour responsabilité d'assurer une bonne préparation et le bon déroulement des compétitions en accord avec les règlements de la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc.

33.12 Les arbitres internationaux de ski-arc.

33.12.1 Modalités Générales.

Les JISAs sont des personnes nommées par la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc pour exercer pendant les épreuves de Ski-Arc. Ils ont pour responsabilité le bon déroulement des devoirs et des tâches relatives à leur domaine de compétence en coopération avec le comité d'organisation et le DT. Les JISAs dirigent, conseillent et assistent les officiels dans leurs devoirs, ils interviennent en prévention des erreurs pouvant être commises. Ils sont subordonnés au président de la commission des arbitres du tournoi, doivent lui rapporter l'exécution de leurs devoirs et suivre ses instructions.

33.12.2 Fonctions des arbitres internationaux pendant les compétitions.

Les JISAs doivent couvrir les zones suivantes pendant la compétition:

- départ/arrivée,
- stand de tir,
- pistes.
- Ils doivent aussi inspecter le matériel.

Le président de la commission des arbitres du tournoi est l'arbitre international couvrant le stand de tir.

33.12.3 Nombre d'arbitres internationaux pour les épreuves.

Nombres d'arbitres internationaux nommés par épreuves:

- CHM: quatre (4)
- CHMJ: quatre (4)
- CMSA: quatre (4)
- CCSA: quatre (4).

33.12.4 Les tâches et devoirs des JISAs.

Pour les devoirs et les tâches spécifiques des arbitres internationaux voir l'appendice B de ces règlements.

33.12.5 Frais des JISAs.

Les organisateurs des épreuves sont responsables de la prise en charge des frais relatifs à l'hébergement et aux repas des arbitres internationaux pendant leur service.

33.13 Installations techniques et préparatifs.

33.13.1 Général.

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

Dans la zone du stade se trouvent les aires de départ et d'arrivée, les pas de tir, le tour de pénalité, les zones de passage pour le relais, la zone de test pour les skis, les cabanes de fartage des équipes, les zones réservées aux spectateurs, les bâtiments et les bureaux nécessaires au comité d'organisation et des parkings. D'un point de vue technique, le site doit, d'après les règlements, faciliter tous les types d'épreuves de Ski-Arc, répondre aux exigences des couvertures TV et offrir aux spectateurs une bonne vue de la compétition.

33.13.2 Conditions générales.

Les aires de départ et d'arrivée, le pas de tir, le tour de pénalité et la zone de transmission des Relais doivent être situés sur des terrains plats relativement proches les uns des autres pour offrir de bonnes conditions de suivi de la compétition à la majorité des spectateurs. Ces zones et les zones critiques du parcours doivent être protégées par des barrières pour éviter que les athlètes ne soient dérangés et interdire l'accès aux personnes qui ne sont pas autorisées à y entrer. Les espaces prévus doivent être suffisamment grands pour permettre aux athlètes et aux officiels de la compétition de faire ce qu'ils ont à faire et pour accueillir les responsables des équipes, la presse, les photographes et les spectateurs. Les équipes TV et leur matériel ne doivent pas par leur présence porter préjudice au bon déroulement de la compétition.

33.13.3 Distance maximum.

Le site de la compétition ne doit pas être à plus de trente (30) km ou trente (30) minutes de l'endroit où les équipes sont hébergées sauf en cas d'accord du délégué technique.

33.13.4 Bureau de la compétition

Les organisateurs doivent prévoir un bureau ou un bureau d'appoint pour la compétition, dans ou à proximité du stade. Il sera ouvert pendant l'épreuve et servira de lieu d'interface officiel entre les équipes et le comité d'organisation.

Les équipes doivent pouvoir soumettre leurs inscriptions pour les compétitions au bureau où seront disponibles les informations sur l'épreuve et les courses ainsi que des boîtes aux lettres, une (1) par équipe participante.

33.14 Aires de départ.

33.14.1 Général.

Les aires de départ pour toutes les épreuves doivent être visibles des spectateurs, planes, la neige correctement damée et soignée. La ligne de départ, tracée en rouge sur la neige, doit être perpendiculaire à la direction à suivre. L'aire doit être clôturée et faciliter les déplacements des skieurs, de l'encadrement et des officiels.

Les organisateurs doivent prévoir une zone d'échauffement adjacente à l'aire de départ pour permettre aux athlètes de se préparer et de s'échauffer avant la compétition ainsi qu'un endroit pour déposer les tenues d'échauffement et un nombre adéquat de supports pour déposer les arcs.

33.14.2 Aire de départ pour l'épreuve Individuelle et de Sprint.

L'aire de départ pour les courses Individuelles et de Sprint doit faire environ 8 à 10 m de long et d'un minimum de 4 m de large. Elle doit être séparée de l'aire d'échauffement par une barrière avec une ouverture dont l'accès est contrôlé.

33.14.3 Aire de départ pour l'épreuve de Poursuite.

L'aire de départ pour l'épreuve de Poursuite doit avoir un minimum de trois (3) couloirs de départ. Le nombre effectif de couloirs de départ sera déterminé par le nombre de départs simultanés prévus sur la liste par exemple s'il y a quatre (4) départs prévus au même moment il faudra quatre (4) couloirs de départ et ainsi de suite. Une ligne de départ commune, tracée dans la neige, détermine l'extrémité des couloirs de départ. Les couloirs de départ doivent faire entre 1,5 et 2 m de large et être assez longs pour accueillir le nombre requis d'athlètes. Ils doivent être contigus et séparés par des barrières.

L'aire de départ doit présenter un passage (couloir) de réserve qui permet d'accéder à la ligne de départ en cas de départ retardé. Cet accès est contrôlé par un officiel responsable des départs disposant d'un chronomètre synchronisé avec l'heure de la compétition.

33.14.4 Panneaux de départ pour la Poursuite.

Des panneaux séparés, placés en face des couloirs, doivent indiquer en grands caractères (pour être lisibles par les athlètes et les officiels) les numéros et les horaires de départ pour chaque couloir.

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

L'aire de départ doit être disposée de manière à ce que tous les athlètes parcourent la même distance avant d'atteindre la piste commune. Elle doit présenter un minimum de huit (8) traces (de paires de ski) parallèles en ligne droite séparées par un minimum de 1,2 m (de centre à centre) sur une longueur de 35 m après la ligne de départ. Le nombre de traces doit être calculé en fonction de l'espace disponible et du nombre d'équipes de Relais inscrites avec l'objectif d'avoir le moins possible (de rangées) de départs. La fin des traces parallèles doit être clairement indiquée.

Après la première section de ski (avec les traces) le parcours doit présenter une nouvelle zone de 50 à 100 m de long, plane, correctement damée, sans trace qui converge progressivement jusqu'à atteindre la piste de compétition.

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

Les couloirs de départ doivent être numérotés: le nombre de panneaux doit correspondre au nombre d'équipes en compétition. Les panneaux - numérotés recto verso - doivent être placés à gauche de chaque trace. Les numéros doivent faire au moins vingt (20) cm de haut et être parfaitement visibles des athlètes et de la TV.

33.14.7 Panneaux d'information sur le parcours.

Un panneau à l'intérieur de l'aire de départ doit présenter un plan du parcours.

Un panneau sur la ligne de départ doit indiquer l'ordre et la couleur de la piste à parcourir.

33.14.8 Chronomètre de départ.

Pour les épreuves Individuelles et de Sprint, les organisateurs doivent installer sur l'aire de départ une horloge (un chronomètre) bien visible depuis la ligne de départ. L'affichage et le signal sonore doivent être synchrones.

Pour les épreuves de Poursuite, il faut une horloge (un chronomètre) de départ pour chaque couloir de départ. Les organisateurs doivent aussi, si possible, prévoir, à l'intérieur ou près de l'aire de départ, une horloge affichant l'heure exacte du jour visible par tous les athlètes qui s'y trouvent.

33.14.9 Contrôle de l'équipement au départ.

Les organisateurs doivent installer le poste de contrôle à proximité de la zone de départ, son emplacement et sa disposition doivent permettre un passage rapide et ordonné des athlètes. Il doit être équipé de tables et de tout le matériel - formulaires compris, requis pour l'inspection.

33.15 Pistes de compétitions et annexes.

33.15.1 Général.

Le parcours est le réseau de pistes de ski à utiliser pendant la compétition.

Il doit être composé de plats, de montées et de descentes. Les montées trop longues et difficiles, les descentes dangereuses, les plats monotones et les collines à monter en escalier sont interdits. Les changements de direction ne doivent pas être trop rapprochés pour ne pas trop "casser" le rythme des athlètes.

33.15.2 Altitude, largeur et longueur.

Le point le plus élevé de la piste ne doit pas dépasser 1800 m d'altitude sauf si le DT en autorise les organisateurs lorsque les circonstances l'imposent. Pour les épreuves de CHM, CHMJ et CMSA, les pistes doivent avoir une largeur damée d'un minimum de six (6) m et si nécessaire beaucoup plus large à certains endroits comme par exemple les montées difficiles. Si les organisateurs ne peuvent pas éviter certains passages plus étroits comme les ponts ou les cols ceux-ci ne peuvent, cependant, pas faire moins de quatre (4) m de large ou plus de cinquante (50) m de long. La longueur effective du parcours ne doit pas varier de plus de 5 % de celle spécifique à la compétition.

33.15.3 Utilisation des pistes.

Dans une compétition, les pistes peuvent être utilisées plusieurs fois si elles ont au moins six (6) m de large. Si elles sont moins larges, elles ne doivent pas être utilisées plus de deux fois. Pour plus de souplesse dans l'utilisation des pistes celles-ci doivent présenter au moins deux (2) boucles distinctes.

33.15.4 Disposition des traces.

Le DT peut imposer, selon les circonstances, les traces sur le côté droit ou sur le côté gauche de la piste et, si nécessaire, il peut en exiger dans les descentes mais en aucun cas celles-ci ne doivent être placées dans des endroits où elles pourraient retarder voire s'avérer dangereuses pour les athlètes. La largeur et la profondeur des traces doivent pouvoir accommoder tous les types de chaussures et de fixations sans frottement latéral.

33.15.5 Sécurité.

Les athlètes doivent pouvoir skier en descente au maximum de leur vitesse sans risque excessif d'accident. Les organisateurs doivent tenir compte des conditions qui rendent les pistes extrêmement rapides quand ils en évaluent les risques.

33.15.6 Damage.

Les pistes doivent être aussi planes que possible, compactes et lissées très régulièrement et ne peuvent pas être gelées artificiellement. Les organisateurs doivent, si nécessaire, relever les côtés des virages en descente, enlever tous les obstacles et difficultés potentiels sur les pistes: les troncs d'arbres, les branches, les pierres, la terre, etc... et élaguer les branches pendantes ou saillantes qui pourraient

gêner ou mettre en danger les athlètes.

33.15.7 Signalisation.

La signalisation des pistes doit être claire, à aucun moment les athlètes ne doivent avoir de doute quant à la direction à suivre et ce, plus particulièrement pendant les descentes. A tous les points critiques du parcours, les organisateurs doivent placer des panneaux de signalisation clairs et, à 100 m de l'arrivée, un panneau indiquant "Arrivée à 100m".

33.15.8 Couleurs d'ordre d'utilisation des pistes.

Les pistes doivent être uniformément marquées sur la droite, dans le sens du skieur, par des indications colorées: rouge pour la première, vert pour la seconde, jaune pour la troisième, bleu pour la quatrième et marron pour la cinquième. Si les organisateurs prévoient de faire emprunter plusieurs fois une piste aux athlètes alors les couleurs doivent apparaître sur les panneaux dans l'ordre d'utilisation, de gauche à droite ou de haut en bas. Les couleurs des pistes doivent clairement apparaître aux croisements. S'il n'y a qu'une seule boucle utilisée, elle doit être indiquée en rouge.

33.15.9 Protection.

*Les pistes inutilisées pendant la course doivent être fermées ou barricadées.
Les pistes voisines doivent être séparées pour que les athlètes ne risquent pas d'emprunter la mauvaise.*

33.15.10 Ouvreurs.

Juste avant le départ des premiers athlètes, dix (10) ouvreurs au moins - qui ne participent pas à la compétition - doivent skier l'intégralité du parcours et si nécessaire, le nettoyer et corriger la signalisation.

33.15.11 Caractéristiques du parcours suivant les compétitions.

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

<i>Distance entre les volées</i>	<i>Différence de dénivellation</i>	<i>Montée maximum</i>	<i>Montée</i>
<i>2,5 km</i>	<i>100 m</i>	<i>75 m</i>	<i>210/30</i>
<i>2 km</i>	<i>100 m</i>	<i>75 m</i>	<i>200/35</i>

33.15.12 Zone de transmission des Relais.

Pour les courses de Relais, la zone de passage de Relais - trente (30) m de long et huit (8) m de large - doit être correctement signalée, elle doit se situer à la fin d'une partie du parcours en ligne droite ainsi les athlètes y arrivent à une vitesse contrôlée. Pour les cinquante (50) derniers mètres, la piste doit faire au moins huit (8) m de large. La zone de passage de Relais doit commencer sur la ligne de timing (avec une cellule de chronométrage). Les organisateurs doivent placer un panneau "passage de Relais" en début de zone et tracer des lignes rouges sur la neige pour en indiquer clairement le début et la fin. Ils doivent fermer la zone de chaque côté mais prévoir une porte d'accès pour contrôler les entrées des athlètes au départ.

33.15.12.1 Les cinquante (50) derniers mètres précédant la zone de passage des relais doivent être en ligne droite. Seuls les athlètes qui arrivent et qui partent et les officiels responsables du contrôle du relais peuvent pénétrer cette zone. Les organisateurs doivent installer un panneau indiquant "100 m", cent (100) m avant la zone de passage des relais.

33.15.13 Les pénalités et les tours de pénalité.

Pour l'épreuve Individuelle, la pénalité est d'une (1) minute pour chaque flèche manquée et pour les épreuves de Sprint, de Poursuite, de départ en ligne et de Relais, un (1) tour de pénalité à effectuer immédiatement après le pas de tir. Le tour de pénalité ne doit pas être situé à plus de soixante (60) m à ski de l'extrémité droite du pas de tir et sa piste doit être ovale, de cinq (5) mètres de large et de cent cinquante (150) mètres (+/- 5 m) de long - mesurée à l'intérieur du périmètre du tour. L'entrée et la sortie du tour de pénalité doivent être clairement indiquées par des panneaux afin d'éviter toute erreur. Si les organisateurs utilisent des blasons en carton, il n'y a pas de tour de pénalité et les pénalités sont les suivantes: soixante (60) secondes pour l'épreuve Individuelle et trente (30) secondes pour celles de Sprint, de Poursuite et de Relais.

33.15.13.1 La surface du tour de pénalité doit être plane et celui-ci doit être situé pour que les athlètes n'aient pas à parcourir une distance supplémentaire entre le parcours et l'entrée de la piste.

33.15.14 Zone d'essais de glisse.

Pour les CHM, CHMJ et CMSA, les organisateurs doivent installer une zone d'essai de glisse sur un terrain peu pentu à l'intérieur ou à proximité du stade et assez grand pour accueillir toutes les équipes participantes. L'inclinaison de la pente de la zone d'essai doit être de huit (8) à douze (12) degrés et celle-ci doit faire trente (30) m de long, minimum. Elle doit être préparée et damée comme les pistes de compétition. A l'intérieur de cette zone, les organisateurs doivent placer un tableau d'information indiquant la température de l'air et de la neige aux points le plus haut et le plus bas du parcours, trois (3) heures, deux (2) heures et une (1) heure avant le premier départ et ensuite toutes les trente (30) minutes jusqu'à ce que le dernier athlète soit parti.

33.15.15 Piste d'échauffement.

Les organisateurs doivent prévoir à proximité du stade une piste séparée sur laquelle les athlètes peuvent s'échauffer, cette piste doit être facilement accessible depuis les cabines des équipes, elle doit faire environ six cents (600) m de long et être préparée comme les pistes de compétition.

33.16 Stand de tir.

33.16.1 Général.

Le stand de tir est l'endroit où tous les tirs ont lieu pendant la compétition de Ski-Arc. Il doit être situé dans la zone centrale du stade et les cibles ainsi que le pas de tir doivent être visibles par la majorité des spectateurs. La surface du pas de tir doit être plane et nivelée, entourée de protections adéquates sur les côtés ainsi que derrière les cibles. Les organisateurs doivent choisir l'emplacement et la configuration du pas de tir pour assurer la plus grande sécurité possible par rapport aux pistes, au stade et à ses environs. Généralement, les athlètes tirent en direction du nord pour une meilleure luminosité pendant la compétition. Les protections de sécurité ne doivent gêner la visibilité ni des spectateurs ni de la TV.

33.16.1.1

Le stand de tir doit être conforme aux lois locales.

33.16.2 Spécifications et configurations.

33.16.2.1 Distance de tir.

La distance entre l'avant du pas de tir et la ligne des cibles doit être de dix-huit (18) m (+/- dix (10) cm).

33.16.2.2 Agenouillé et debout.

Lorsqu'on regarde en direction des cibles, la moitié droite du pas de tir est réservée aux athlètes qui tirent debout et l'autre moitié (la gauche) à ceux qui tirent agenouillés.

Cette séparation du pas de tir doit être clairement indiquée aux athlètes par des panneaux. Pour les épreuves de Relais, de Départ en ligne et de Poursuite, les athlètes tirent debout ou agenouillés de tous les couloirs de tir, il n'y a donc pas de séparation gauche, droite du stand de tir.

33.16.2.3 Entrée et sortie.

Pendant les entraînements et les compétitions, les athlètes entrent sur le pas de tir par la gauche et en sortent par la droite.

33.16.2.4 Niveaux.

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

33.16.2.5 Configurations de l'espace.

Derrière le pas de tir, un espace clos de dix (10) à douze (12) m de large (rampe de tir) mesuré de l'avant de la ligne de tir et qui s'étend à tout l'arrière du pas de tir est réservé aux athlètes, aux officiels et aux jurés. D'autres personnes (comme les cameramen) peuvent cependant y pénétrer avec l'autorisation du DT. Juste derrière cette zone, une autre zone d'au moins deux (2) mètres de large est réservée aux trois (3) membres d'encadrement des équipes, elle doit offrir une bonne visibilité des cibles et de la zone du pas de tir.

33.16.3 Le pas de tir.

Le pas de tir est la zone où les athlètes s'installent debout ou agenouillés pour tirer. Elle doit être totalement recouverte de neige solidement tassée, régulièrement damée et non-gelée. Toute la zone utilisée par les athlètes pendant la compétition doit être nivelée.

33.16.3.1 Couloirs de Tir.

Le pas de tir est divisé en couloirs de tir d'où seul un (1) athlète peut tirer à la fois. Ces couloirs doivent mesurer au moins deux (2) m de large mais pas plus de trois (3) m, ils doivent être délimités des deux côtés, sur le pas de tir à 1,50 m, par des panneaux rouges plantés dans la neige au niveau du sol et, en direction des cibles, par des fanions, des piquets ou autres, lesquels définissent clairement les couloirs, mais ne gênent pas le tir.

Les barrières de sécurité doivent être installées tout du long jusqu'aux cibles à trois (3) m des extrémités gauche et droite de la zone du pas de tir. Cette distance doit être respectée entre la rampe et les cibles.

33.16.3.2 Tapis de tirs.

Les organisateurs doivent installer des tapis de tir au sol aussi bien pour les athlètes qui tirent debout que ceux qui tirent agenouillés. Ces tapis de 150 X 150 cm, 1 à 2 cm d'épaisseur, en fibres synthétiques ou naturelles et avec une surface rugueuse non glissante doivent être installés au bout de chaque couloir de tir.

33.16.4 Les cibles.

Il existe deux principales sortes de cibles pour les entraînements et les compétitions de Ski-Arc:

- les cibles à bascule et
- les cibles en carton.

Les cibles à bascule ne peuvent être utilisées que pour les compétitions et les cibles en carton pour le réglage des arcs mais toutes peuvent être utilisées pour l'entraînement.

Seules les cibles conformes au catalogue de matériel [Appendice 1-Catalogue du matériel.](#) [1. Appendice 1-Catalogue du matériel. in Chapitre 33](#) peuvent être utilisées pour les compétitions de la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc. Les pas de tirs aux compétitions de CHM, CHMJ et CMSA doivent compter au moins trente (30) couloirs de tir et trente (30) cibles. Les cibles des CHM doivent pouvoir être relevées à distance.

33.16.4.1 Toutes les cibles d'une compétition doivent être identiques.

33.16.4.2 Entretien des cibles.

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

33.16.4.3 Placement des cibles.

Les cibles doivent être placées sur une ligne droite nivelée parallèle au pas de tir. Toutes doivent être au même niveau et ce, dans n'importe quelle direction, elles ne doivent pas être décalées latéralement de plus de 1% des lignes formant les angles droits des couloirs de tir dans lesquels elles sont placées. Le centre de la cible doit être placé au milieu du couloir de tir, un (1) m plus haut que la surface du sol au pas de tir.

33.16.4.4 Arrière-plan des cibles et protection contre les flèches.

Les organisateurs doivent prévoir derrière les cibles, un filet de protection blanc à l'épreuve des flèches ou tout autre système similaire de protection pour arrêter les flèches ayant manqué les cibles. Le filet (ou autre) doit être à entre un (1) m au-dessus du haut de la cible et haut de deux (2) mètres minimum.

33.16.5 Numérotage et marquage.

Le numéro des emplacements de tir et des cibles correspondantes doit être le même, clairement visible. La numérotation commence par le numéro 1, sur la gauche. Pour les épreuves de CHM, CHMJ et CMSA, les couloirs de tir doivent être numérotés à gauche et à droite à l'avant du pas de tir, ces numéros ne doivent pas gêner les équipes de cameramen lorsqu'ils filment les athlètes qui tirent. Ils doivent faire vingt (20) cm de haut et au moins trois (3) cm de large. Les numéros des cibles doivent faire quarante (40) cm de haut et quatre (4) cm de large, ils doivent être placés juste au-dessus des cibles.

33.16.5.1 Limites d'entrées et de sorties

Il existe une zone d'interdiction de transmission d'informations pour le zone de tir délimitée à l'entrée et à la sortie du pas de tir, à dix (10) m à l'extérieur des couloirs de tir de droite et de gauche.

33.16.6 Fanions indicateurs de la direction du vent.

Pour les compétitions et les entraînements officiels, les organisateurs doivent installer des fanions sur la ligne de tir tous les trois (3) couloirs. Ceux-ci doivent être placés entre les cibles, à un (1) mètre de hauteur.

33.16.7 Supports pour les arcs.

Pendant les compétitions, les organisateurs doivent judicieusement installer des supports pour les arcs de recharge de toutes les équipes participantes sur le pas de tir en face de la zone réservée aux officiels des équipes, ces supports doivent porter le nom de la nation ou de l'équipe participant. Pour l'entraînement, les organisateurs doivent en placer un nombre suffisant. Les équipes peuvent utiliser ces supports pendant la compétition, l'entraînement et le réglage.

33.16.8 Caméras vidéo sur le stand de tir.

Pour les épreuves de CHM, CHMJ et CMSA, les organisateurs doivent installer judicieusement un nombre suffisant de caméras vidéo sur le stand de tir pour filmer le moindre mouvement de tous les athlètes présents.

33.17 Aire d'arrivée.

33.17.1 Général.

L'aire d'arrivée commence sur la piste de compétition à la ligne d'arrivée et se termine au début du point de contrôle final du matériel. Elle doit mesurer au moins trente (30) m de long et huit (8) m de la large. Les cinquante (50) derniers mètres la précédant doivent être en ligne droite et mesurer huit (8) m de large. Seuls les officiels et les athlètes qui viennent d'arriver et le personnel TV dûment accrédité peuvent s'y trouver. Les dix (10) m qui suivent la ligne d'arrivée doivent être clairement marqués pour délimiter la zone dans laquelle les athlètes ne sont pas autorisés à exposer leurs arcs ou leurs skis à des fins publicitaires.

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

33.17.2 Contrôle de l'équipement à l'arrivée.

La zone d'inspection du matériel à l'arrivée doit être située de manière à ce que les athlètes finissant puissent la rejoindre et la traverser naturellement et sous contrôle. Ceci est particulièrement important pour les compétitions de Relais : en aucune manière les athlètes qui viennent d'arriver ne doivent obstruer la piste après la zone de transmission du Relais. L'aire d'arrivée doit être configurée et délimitée pour que les athlètes n'aient aucune possibilité d'éviter le contrôle.

33.17.3 Zone des médias.

Les organisateurs doivent délimiter une zone fermée (zone mixte), adjacente à l'aire d'arrivée, pour que les TV, les journalistes et les photographes puissent être en contact direct avec les athlètes après la course pour les interviewer et les photographier.

33.17.4 Point de rafraîchissement.

Les organisateurs doivent placer une zone de rafraîchissement dans l'aire d'arrivée en accord avec le DT. Les athlètes après leur arrivée pourront y trouver de quoi se désaltérer, des serviettes en papier ou tout autre service nécessaire similaire. Tous les produits consommables servis doivent être protégés contre l'introduction de substances étrangères interdites.

33.18 Cabine de fartage et vestiaires.

33.18.1 Général.

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

- 33.18.1.1 Ces locaux doivent être équipés d'un système de ventilation (approprié pour les importantes vapeurs de fart), de lampes, de prises de courant. Ils doivent être chauffés à un minimum de 20° celsius.
- 33.18.1.2 Toutes les équipes devraient avoir leur propre local mais il est possible, si l'espace de travail et les impératifs de sécurité le permettent, d'accueillir plus d'une équipe par local.
- 33.18.1.3 Toutes les équipes devraient disposer de deux salles pour éviter que les athlètes respirent les vapeurs du fart. Si cela est impossible, les organisateurs doivent prévoir un abri chauffé séparé pour les athlètes.
- 33.18.1.4 Les locaux doivent pouvoir être verrouillées et les clés remises aux équipes. Si les portes ne peuvent pas être verrouillées, les organisateurs doivent assurer la sécurité des locaux, ils doivent aussi prévoir des espaces de parking pour les équipes à distance raisonnable des locaux.
- 33.18.1.5 Les organisateurs doivent installer un des haut-parleurs pour les annonces au public à proximité des locaux.

33.19 Equipement et vêtements de compétition.

33.19.1 Règles générales.

Le terme 'équipement et vêtements de compétition' fait référence à tout l'équipement, à tout le matériel et aux vêtements que les athlètes utilisent pendant la compétition, y compris la publicité. Les définitions et les particularités de l'équipement et des vêtements de compétition sont réglées par le catalogue du matériel (voir [Appendice 1-Catalogue du matériel., 1. Appendice 1-Catalogue du matériel. in Chapitre 33](#)) et la publicité par [Article 2.2.3. in Livre 1](#) à [Article 2.2.8. in Livre 1](#).

33.19.2 Inspections du matériel et des vêtements.

33.19.2.1 Général.

L'équipement et les vêtements des athlètes sont inspectés au départ et à l'arrivée de la compétition et pour éviter tous les problèmes, un contrôle préliminaire est prévu la veille de la compétition.

33.19.2.2 Inspection et contrôle de l'équipement au départ.

Les athlètes doivent se présenter à l'aire de contrôle de départ au moins quinze (15) minutes avant l'heure prévue de leur départ pour y faire contrôler et marquer leurs skis et leur arc et inspecter leurs vêtements. Les athlètes dont l'équipement et les vêtements ne sont pas conformes aux règlements de la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc ne sont pas autorisés à traverser la zone de contrôle du départ avant d'avoir corrigé les irrégularités. Il est interdit de modifier le matériel, les arcs, les vêtements etc... de manière non conforme aux règlements ou au catalogue du matériel une fois passée l'inspection.

Les équipes doivent apporter leurs arcs de rechange au contrôle de l'équipement pour l'inspection et le marquage; ceux-ci doivent ensuite être directement amenés sur le parcours et déposés sur les supports prévus à cet effet et ce, avant la fin du réglage - le personnel du parcours ne permettra pas de déposer les arcs une fois ce moment passé. Pour faciliter l'inspection des arcs de rechange, la zone de contrôle doit être ouverte au moins quinze (15) minutes avant le début du réglage.

33.19.2.3 Contrôles spécifiques au contrôle du départ.

Contrôles prévus:

- ♦ *l'athlète doit porter son numéro (dossard),*
- ♦ *l'arc doit être placé correctement dans le dos entre les épaules et bloqué pour éviter qu'il ne tombe ou qu'il ne glisse,*
- ♦ *la puissance de l'arc doit être conforme aux règlements,*
- ♦ *les flèches doivent être correctement fixées à l'arc ou au harnais.*
- ♦ *Les skis et les bâtons sont contrôlés, les skis marqués,*
- ♦ *les vêtements et le reste de l'équipement ainsi que la publicité sont inspectés,*
- ♦ *Les arcs de rechange, s'il y en a, sont contrôlés avant d'être apportés au stand de tir.*
- ♦ *Les flèches doivent être conformes au catalogue du matériel.*
- ♦ *Le système de transport doit être approprié et sûr pour éviter tous les dommages causés à l'athlète et à son matériel.*

33.19.2.4 Marquage.

Les deux skis et l'arc sont marqués. L'équipement est marqué (numéro de dossard et couleurs de l'athlète) à l'aide d'un marqueur ou un tampon, unique pour la compétition - pour éviter tous les changements non autorisés pendant la compétition. Pour les compétitions Individuelles, de Sprint, de Poursuite et de Départ en ligne, les skis sont marqués d'une couleur en utilisant un marqueur ou un tampon unique pour la compétition. Pour les compétitions de Relais, les skis sont marqués avec les numéros de départ de l'équipe et les couleurs ou avec les numéros de l'ordre de départ au sein de l'équipe.

33.19.2.5 Départ retardé.

Les athlètes sont tenus responsables en cas de départs retardés que cela soit pour une présentation tardive à l'aire de contrôle de départ ou pour le temps perdu à rendre conforme leur équipement ou leurs vêtements. Les organisateurs doivent prévoir un nombre de personnes suffisant pour assurer des temps de contrôle corrects et éviter les départs retardés pour les athlètes qui se sont présentés à temps au contrôle. Il est possible et même encouragé d'ouvrir plus tôt les contrôles de départ pour toutes les compétitions afin d'éviter une mauvaise gestion du temps.

33.19.2.6 Contrôle final avant le départ.

Une (1) ou deux (2) minutes avant le départ, les assistants au départ doivent contrôler les athlètes pour vérifier:

- ♦ *qu'ils portent bien leur numéro de départ,*
- ♦ *que leurs skis et leur arc sont correctement marqués et*
- ♦ *que les règlements sur la publicité sont bien respectés.*

33.19.3 Contrôle d'arrivée.

Après l'arrivée et dans les compétitions de Relais, après la zone de transmission, les athlètes doivent être contrôlés pour vérifier que:

- ♦ *leur arc est bien positionné,*
- ♦ *que leurs bâtons et au moins un de leurs skis est marqué et qu'ils sont conformes au catalogue du matériel,*
- ♦ *que la puissance de l'arc correspond à celle de la marque de contrôle,*
- ♦ *que les règlements sur la publicité sont bien respectés.*

33.19.4 Examen préliminaire de l'équipement et des vêtements.

Lors des compétitions de CHM, CHMJ, CMSA et CHC, le comité d'organisation en accord avec le DT, doit faire procéder à une inspection préliminaire pour s'assurer que l'équipement et les vêtements utilisés par les équipes sont conformes et autorisés par les règlements. Ce contrôle doit normalement être effectué au moins deux (2) jours avant la première compétition. Il ne dispense pas les athlètes de devoir passer les contrôles au départ et à l'arrivée de la compétition.

33.19.4.1 Présence.

Les inspections sont conduites par les personnes responsables nommées par le comité d'organisation ainsi qu'un arbitre international pour le contrôle du matériel - elles sont volontaires mais les représentants des équipes doivent s'y présenter avec les équipements ou les vêtements 'douteux'. Pour la première compétition CMSA de la saison, un représentant au moins de chaque équipe est obligé d'assister à l'inspection.

33.20 Entraînement et réglage.

33.20.1 Général.

Les organisateurs doivent fournir aux athlètes et aux officiels d'équipes les services et les équipements nécessaires pour se préparer aux compétitions. A cet effet, ils doivent prévoir des temps d'entraînement officiel, des installations pour tester les skis, la possibilité de régler les arcs et des endroits pour s'échauffer avant la compétition.

33.20.1.1 **Exceptions.**

En certaines circonstances exceptionnelles, le jury de la compétition peut interdire l'accès à toutes les installations, il peut aussi limiter l'entraînement à certains horaires et à certaines parties du site.

33.20.1.2 **Droits à l'entraînement.**

Les athlètes inscrits à une compétition de la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc peuvent utiliser les installations mises en place pour la compétition pendant l'entraînement officiel. Les entraînements et les réglages se font séparément pour les hommes et les dames. Les athlètes qui participent aux entraînements officiels doivent porter une chasuble d'entraînement.

33.20.1.3 **Type d'entraînement.**

L'entraînement officiel correspond à la période de temps prévue par les organisateurs pour l'entraînement sur un site avec les équipements préparés comme pour la compétition. L'entraînement non officiel correspond au reste du temps prévu par les organisateurs pour l'entraînement sur un site qui peut être dépourvu des équipements préparés comme pour la compétition. Les organisateurs doivent prévoir au programme autant de temps que possible pour les entraînements non officiels.

33.20.2 Entraînement officiel.

33.20.2.1 **Général.**

Aux épreuves de CHM, CHMJ, CMSA, CHC et CCSA, le site de la compétition, préparé comme pour la compétition, doit être ouvert au moins une fois avant la première compétition, aux mêmes horaires que la compétition, pour l'inspection et l'entraînement (entraînement officiel). Toutes les compétitions suivantes doivent être précédées d'un entraînement officiel à moins que le programme de l'épreuve ou d'autres circonstances ne le permettent pas.

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

33.20.2.2 **Entraînement à ski.**

Aux entraînements officiels, les pistes de compétition doivent être ouvertes aux mêmes horaires que ceux de la compétition, elles doivent être damées, délimitées, clôturées ou barricadées comme pour la compétition.

33.20.2.3 **Entraînements de tir.**

L'entraînement de tir le jour précédant la compétition doit être organisé aux mêmes horaires que la compétition. Il débutera à la même heure que celle prévue pour les réglages de la compétition sur des cibles en carton et depuis des couloirs de tir déterminés. Au bout de quarante-cinq (45) minutes, les organisateurs doivent prévoir d'utiliser des cibles à bascule et le choix des couloirs de tir sera libre jusqu'à la fin de la séance. Les organisateurs doivent aussi fournir, si possible, des cibles en carton pendant la période d'entraînement libre.

33.20.3 Echauffement (réglage des arcs).

33.20.3.1 **Horaires et cibles.**

Avant le départ d'une compétition, les organisateurs doivent offrir la possibilité aux athlètes de régler leur arc sur le pas de tir pendant quarante-cinq (45) minutes - cette période de réglage commencera une (1) heure avant le départ de la

compétition et se terminera au moins cinq (5) minutes avant le premier départ. Pour les compétitions de Poursuite, de Départ en ligne et de Relais, la période prévue sera plus courte mais ne devra pas durer moins de trente (30) minutes, les cibles en carton ne seront pas changées. Si nécessaire, hommes et dames pourront tous régler leur arc avant le début de la première compétition mais cela devra se faire séparément.

33.20.3.2 Les essais de tir (le réglage de l'arc) doivent obligatoirement se faire sur le pas de tir sur des cibles en carton. S'il devient nécessaire de changer les cibles pendant les essais, le temps nécessaire pour le faire sera déduit du temps total prévu pour le réglage.

33.20.3.3 Attribution des couloirs de tir pour les essais.

Pour les compétitions Individuelles et de Sprint, il faut prévoir, si possible, un couloir de tir sur le pas de tir par équipe. L'attribution des couloirs sera faite par tirage au sort effectué sous le contrôle du DT. Pour les compétitions de Relais, le numéro du couloir d'échauffement (de réglage) de l'équipe est le même que son numéro de départ. Pour les compétitions de Poursuite et de Départ en ligne, le numéro du couloir de l'équipe correspond au plus petit numéro de départ de l'équipe. S'il y a plus de quatre (4) athlètes d'une même nation au départ, celle-ci se verra attribuer deux (2) couloirs adjacents pour les essais de tir. Pour chaque équipe, un des (le) suppléant(s) a le droit de régler son arc avant le début de chaque compétition, y compris le suppléant de l'équipe de Relais.

33.20.3.4 Placement des cibles en carton pour les essais de tir.

Les cibles en carton pour les essais de tir doivent être placées entre deux couloirs, les blasons au même niveau et à la même distance du pas de tir que les cibles de compétition.

33.21 Echauffement sur la piste.

33.21.1 Général.

Excepté aux CHM, les parties de la piste de compétition gérée par le DT peuvent être utilisées pour l'échauffement avant et pendant la compétition. Seuls les skieurs qui participent à la compétition peuvent utiliser les pistes. C'est au DT de décider, selon les circonstances, si une piste peut ou non être utilisée pour l'échauffement avant la compétition.

33.21.1.1 Autres utilisations de la piste.

Les officiels des équipes et les athlètes qui ne participent pas à la compétition peuvent skier sur le parcours jusqu'à cinq (5) minutes avant le premier départ. Après cela, ils ne peuvent plus skier sur les pistes de la compétition mais peuvent se déplacer en marchant sur les côtés. Lorsqu'ils skient sur les pistes, les athlètes qui ne participent pas à la compétition et les membres du personnel doivent porter, respectivement, des chasubles d'entraînement ou des brassards.

33.21.1.2 Tests de glisse.

Il est interdit d'utiliser les pistes de la compétition pour tester les skis. Les essais de glisse doivent se faire aux emplacements prévus à cet effet. Dans des circonstances extraordinaires, le DT peut autoriser les essais de glisse sur les pistes de compétition mais dans ce cas, les appareils électroniques de mesure doivent être retirés des pistes, au plus tard, dix (10) minutes avant le départ.

33.22 Modalités de départ.

33.22.1 Types de départs et intervalles.

33.22.1.1 Général.

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

33.22.1.2 Compétitions Individuelles.

Pour toutes les compétitions Individuelles, il ne peut y avoir que des départs individuels à intervalles de trente (30) secondes. Des intervalles de quarante-cinq (45) secondes ou d'une (1) minute peuvent être autorisés si cela permet un meilleur déroulement de la compétition. En fonction des circonstances, le DT et les organisateurs décident du meilleur temps à utiliser pour les intervalles. Si l'intervalle de départ est de trente (30) secondes, les organisateurs doivent prévoir un nombre suffisant de cibles par rapport au nombre d'athlètes.

33.22.1.3 Compétitions de Sprint.

Pour les compétitions de Sprint, les départs seront soit individuels à trente (30) secondes d'intervalle soit de groupes. Des intervalles de quarante-cinq (45) secondes ou d'une (1) minute peuvent être autorisés si cela permet un meilleur déroulement de la compétition. En fonction des circonstances, le DT et les organisateurs décident du meilleur type de départ à prévoir ou du meilleur temps à utiliser pour les intervalles.

33.22.1.4 Compétitions de Poursuite.

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

33.22.1.5 Compétitions de Départ en ligne.

Pour ces compétitions, le départ est un départ unique simultané de tous les athlètes.

33.22.1.6 Compétitions de Relais.

Le départ des compétitions de Relais est un départ en ligne des premiers athlètes de chaque équipe. Le départ des athlètes suivants se fait dans la zone de transmission des Relais: l'athlète qui termine son parcours touche son partenaire qui prend le Relais.

33.22.2 Positions de départ et départs.

33.22.2.1 Départ individuel avec chronométrage électronique.

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

33.22.2.2 Départ individuel avec chronométrage manuel.

S'il n'y a qu'un chronométrage manuel, les athlètes doivent garder les deux pieds derrière la ligne de départ, ils ne peuvent la traverser qu'au moment prévu de leur départ.

33.22.2.3 Départ des courses de Poursuite.

Les athlètes doivent arriver dans la zone de départ au temps ordonné par le jury de la compétition pour être placés dans les couloirs de départ en fonction de l'ordre prévu pour celui-ci, en alternant entre les couloirs. Les départs simultanés se font de couloirs distincts. Le contrôle des départs se fait par un officiel qui se trouve sur la ligne de départ au bout de chaque couloir. Les officiels empêchent le passage de la ligne de départ en tenant le bras à l'horizontale au bout du couloir. Ils ne le baissent rapidement qu'au moment exact du départ pour ce couloir. Les premiers athlètes sur la ligne s'élancent au moment où le bras se baisse.

33.22.2.4 Départ des courses de Relais.

Dans les compétitions de Relais, les premiers relayeurs sont placés sur la trace qui leur a été attribuée, les deux pieds derrière la ligne qui traverse les traces, ou derrière le numéro de leur trace si aucune ligne n'est marquée. Ils ne pourront traverser la ligne que lorsque le signal de départ sera donné. Les coéquipiers attendront dans la zone de transmission en

suivant l'ordre de départ prévu, ils ne s'élanceront qu'une fois touchés par leur équipier relayeur.

33.22.2.5 Départ en groupe.

Dans les départs en groupe, l'athlète avec le numéro de départ le plus bas se place dans la trace 1, l'athlète avec le deuxième numéro le plus bas prend la trace 2, etc... Ils doivent se placer comme pour les départs de relais simultanés et ne partir qu'une fois le signal prévu pour le départ donné. La procédure sera la même pour tous les groupes.

33.22.2.6 Départ en ligne.

Le départ en ligne est identique à un départ simultané des premiers athlètes d'une compétition de relais.

33.22.3 Signal de départ.

33.22.3.1 Départs individuels - portillon électronique.

L'ordre de départ se fait par l'entente du signal sonore (bip fort) de l'horloge de départ et la vue du temps sur celle-ci. Le starter ne doit pas toucher l'athlète.

33.22.3.2 Départs individuels - chronométrage manuel.

Lorsqu'il n'y a pas de chronométrage à portillon électronique, le starter doit dire "prêt" dix (10) secondes avant le départ puis compter assez fort à rebours à partir de cinq (secondes) avant le départ : "cinq - quatre - trois - deux - un". Au temps exact de départ, il doit ordonner "partez". Le starter ne doit pas toucher l'athlète.

33.22.3.3 Départs de Poursuite.

Le signal de départ pour chaque départ de Poursuite est donné quand l'officiel responsable du couloir baisse son bras.

33.22.3.4 Départs Simultanés et en Groupe.

Pour les compétitions de Relais, de départs en ligne et de Sprint avec des départs en groupe, le signal de départ se fait par un tir du pistolet de départ ou par un autre système de départ ou encore avec un drapeau. Il y aura des avertissements : une (1) minute, trente (30) secondes et "prêt" avant le signal de départ sera donné dans les cinq (5) secondes suivant le "prêt".

33.22.3.5 Départs dans la zone de transmission.

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

33.22.4 Heure de départ, faux départ et départ en retard.

33.22.4.1 Heure de départ en chronométrage électronique.

En cas de départ individuel, si les athlètes partent d'un portillon électronique, l'heure effective de départ est acceptée trois (3) secondes avant ou trois (3) secondes après l'heure exacte prévue. Si les athlètes activent le portillon plus de trois (3) secondes avant l'heure prévue, ils font un faux départ et s'ils l'activent plus de trois (3) secondes après ils partent en retard et leur temps de course commence à l'heure prévue du départ.

33.22.4.2 Heure de départ en chronométrage manuel.

En cas de départ individuel, si le chronométrage est manuel, l'heure de départ des athlètes individuels est l'heure établie sur la liste des départs. Si un athlète s'élance avant le signal, il fait un faux départ et si l'athlète s'élance trop tard, il part en retard.

33.22.4.3 Compétition de Poursuite.

L'heure de départ de chaque athlète est indiquée dans la liste des départs. Les départs en avance ne sont pas autorisés et si un athlète doit partir en retard il doit se diriger vers le passage de réserve, l'officiel responsable à cet endroit devra noter l'heure à laquelle l'athlète traverse la ligne de départ. Si l'athlète est en retard par sa faute ou celle de son équipe, il peut partir mais son temps sera calculé à partir de l'heure où il était prévu qu'il s'élance. Si son retard est un "cas de force majeure" ou provoqué par une action incorrecte ou accidentelle de quelqu'un extérieur à son équipe, il est autorisé à partir et son temps de compétition ou son placement dans la poursuite sera calculé à partir de son temps effectif de départ noté par l'officiel.

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

L'heure de départ est celle du signal de départ.

33.22.4.5 Heure de départ dans la zone de transmission de Relais.

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

33.22.4.6 Départ en avance - individuel.

Lors d'un faux départ (en avance) dans une compétition Individuelle ou dans la zone de transmission de Relais, l'assistant du starter doit arrêter l'athlète aussi rapidement que possible après la ligne de départ ou la zone de passage du Relais et le faire retourner derrière la ligne de départ ou la zone de passage pour ensuite redonner le départ. Si possible, sauf dans les épreuves de Relais, l'athlète doit repartir à l'heure de départ correcte au portillon ou sur la ligne de départ en manuel. Si l'heure de départ prévue est expirée, son temps de départ sera celui inscrit sur la liste des départs. Le temps ainsi perdu sera au détriment de l'athlète.

Ceci ne s'applique pas aux compétitions de Poursuite.

33.22.4.7 Faux départ - Départ en ligne, départ en groupe et en Relais.

En cas de faux départ pour les départs en ligne ou en groupes, l'arbitre international et les officiels désignés doivent arrêter les athlètes à la fin de la série de traces parallèles. Après un faux départ, il doit y avoir un nouveau départ. Si le passage du relais s'effectue avant ou après (en dehors) de la zone de transmission, il s'agit d'un faux départ et la procédure doit se répéter à l'intérieur de la zone. Si après un faux départ, un athlète (ou une équipe) ne revient pas en arrière pour recommencer la procédure, il sera considéré comme non partant.

33.22.4.8 Départ en retard.

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

33.22.4.8.1 Si un athlète est responsable de son retard, son heure de départ sera celle de la liste des départs. S'il l'est pour un "cas de force majeure", le jury décidera de son heure de départ.

33.22.5 Numéros de départ.

33.22.5.1 Général.

Aux épreuves de CHM, CHMJ, CMSA, CHC et CCSA, tous les athlètes doivent porter une chasuble portant leur numéro de départ devant, derrière et sur les deux côtés. Les athlètes doivent aussi porter leur numéro de départ sur les deux cuisses. Ils ont pour responsabilité de s'assurer que leurs numéros de départ restent correctement attachés aux bons endroits tout au long de la compétition. Les athlètes doivent porter le numéro et la couleur qui lui ont été attribués pour cette épreuve sur la

liste des départs.

33.22.5.2 Numérotation.

Aux épreuves de CHM, CHMJ, CMSA et CHC, la série des numéros de départ pour les hommes, les dames, les juniors hommes et les juniors dames pour chaque départ doit commencer par le numéro un (1) et continuer en ordre croissant sans interruption jusqu'au dernier numéro.

33.22.5.3 Couleurs.

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

33.22.5.4 Tailles des numéros de départ.

Les tailles utilisées pour les numéros de départ dans des compétitions World Archery sont détaillées dans le catalogue du matériel.

33.22.5.5 Couleurs des numéros de départ par compétitions.

33.22.5.5.1 Compétitions Individuelles, Sprint, départ en ligne et Poursuite.

Tous les numéros de départ des athlètes doivent être de la même couleur.

33.22.5.5.2 Compétitions de Relais.

Couleurs des numéros de départ à l'intérieur de l'équipe: rouge pour le premier relayeur, vert pour le deuxième, jaune pour le troisième et bleu pour le quatrième.

33.22.6 Conditions météo.

33.22.6.1 Température

Les compétitions de Ski-Arc ne peuvent pas débiter si la température de l'air est inférieure à -20° celsius à l'endroit le plus froid du site (piste ou pas de tir) - température prise à 1,50 m au dessus du sol.

33.22.6.2 Vent froid.

Sans tenir compte de la température, les organisateurs doivent prendre en considération le vent froid avant et pendant la compétition. Dans le cas d'un indice de vent froid élevé, le jury de la compétition décide de débiter ou de continuer la compétition. Ils peuvent procéder à un changement du parcours pour éviter des parties trop venteuses.

Equivalents températures de fraîcheur du vent:

Temp °C	Vitesse du vent en km/h								
	10	15	20	25	30	35	40	45	50
0	-3	-5	-8	-10	-11	-13	-14	-14	-15
-1	-4	-6	-9	-11	-12	-14	-15	-16	-17
-2	-5	-7	-9	-13	-14	-15	-17	-18	-18
-3	-6	-8	-11	-14	-15	-16	-18	-19	-19
-4	-7	-10	-12	-15	-16	-18	-19	-20	-21
-5	-8	-11	-13	-16	-18	-19	-21	-22	-22
-6	-9	-12	-14	-18	-19	-20	-22	-23	-24
-7	-10	-13	-15	-19	-20	-22	-24	-24	-25
-8	-11	-14	-17	-20	-22	-23	-25	-26	-27
-9	-12	-15	-18	-22	-23	-25	-27	-27	-28
-10	-13	-16	-19	-23	-24	-26	-28	-29	-30
-11	-14	-18	-20	-24	-26	-27	-29	-30	-31
-12	-15	-19	-22	-26	-27	-29	-31	-32	-33
-13	-17	-20	-23	-27	-28	-30	-32	-33	-34
-14	-18	-21	-24	-28	-30	-31	-34	-35	-36
-15	-19	-22	-25	-29	-31	-33	-35	-36	-37
-16	-20	-23	-27	-31					

Remarques :

1. il s'agit seulement d'un guide - le jury de la compétition en consultation avec le médecin de la compétition décide de procéder au départ ou de l'annuler.

2. La ligne supérieure surlignée est la limite équivalent à -20°C
3. La zone surlignée du bas indique que les parties du corps découvertes gèlent en une minute (

33.23 Modalités de la course de ski de fond.

33.23.1 Général.

33.23.1.1 Règles générales du ski.

Les athlètes doivent skier sur l'ensemble de la distance prévue du parcours dans l'ordre correct des tours, dans la bonne direction et en suivant précisément les pistes marquées, ils doivent porter leur arc et le nombre minimum de flèches requis. Ils ne peuvent utiliser aucune autre forme de propulsion que leurs skis, leurs bâtons et leur force musculaire. Toutes les techniques de ski sont autorisées.

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

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

33.23.1.4 Porter l'arc.

Les athlètes doivent utiliser un harnais pour porter leur arc dans la position requise, verticalement dans le dos entre les épaules, la fenêtre de visée appuyée sur le dos. Ils peuvent transporter une petite trousse de réparation. Si l'arc est endommagé durant la compétition et qu'il devient impossible de le transporter dans la position requise, les athlètes sont autorisés à le transporter à la main jusqu'au pas de tir où ils doivent immédiatement en changer pour celui de rechange de l'équipe. Toutes les flèches, y compris les flèches de rechange, doivent être transportées par les athlètes eux-mêmes.

33.23.1.5 Erreur de parcours.

Si un athlète se trompe dans les pistes ou dans l'ordre de parcours et que cette erreur pourrait lui octroyer un avantage en termes de temps, il doit retourner à l'endroit où il s'est trompé par la piste qu'il vient d'emprunter et, pour se faire, il peut skier à contresens. Il est entièrement responsable et doit s'assurer de ne pas gêner ou de ne pas mettre en danger les autres athlètes. Il n'y a pas de pénalité pour avoir commis cette erreur tant qu'il n'en découle aucun avantage en termes de temps et que les autres athlètes n'ont pas été dérangés.

33.23.1.6 Doubler et laisser le passage.

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

33.23.1.7 Tours de pénalités.

Dans toutes les compétitions pour lesquelles la pénalité en cas de tir manqué est un tour de cent cinquante (150) m de long, les athlètes doivent effectuer un tour de pénalité pour chaque tir qui a manqué la cible et ce, immédiatement après la séance de tir.

33.23.1.8 Responsabilité.

Les athlètes ont pour responsabilité d'effectuer le nombre correct de tours de pénalité immédiatement après la séance de tir. Il est interdit d'effectuer les tours de pénalité rétrospectivement.

33.23.1.9 Erreur de tour de pénalité.

Si, par la faute des organisateurs ou d'un mauvais fonctionnement des cibles, les athlètes effectuent un trop grand nombre de tours de pénalités, le jury de la compétition décidera, en conséquence, d'un bonus de temps approprié. Les organisateurs doivent s'assurer que le temps moyen de parcours d'un tour de pénalité est déterminé en se basant sur les performances d'au moins cinq (5) athlètes.

33.23.1.10 Pas de patineur dans les départs de relais, simultanés et de groupe.

L'usage du pas de patineur (une ou deux jambes sur le côté) est interdit dans la partie marquée de traces après la ligne de départ dans les départs simultanés ou de groupe.

33.23.2 Obstruction.

Il est strictement interdit de gêner les autres athlètes durant toute la compétition - y compris, de laisser tomber des objets sur les pistes ou sur le pas de tir qui pourraient gêner les autres athlètes.

33.23.3 Changement d'équipement, réparation, assistance.

Les athlètes peuvent réparer leur équipement de ski pendant la compétition tant qu'ils le font sans aucune assistance.

33.23.3.1 Echange de skis et de bâtons.

Les athlètes peuvent changer un de leurs skis mais seulement si celui-ci est cassé ou la fixation endommagée. Ils peuvent changer de bâtons et de sangles cassés à plusieurs reprises. Les skis et les bâtons de rechange doivent être conformes aux règlements du catalogue de matériel de la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc.

33.23.3.2 Performance de glisse.

Les athlètes ne sont pas autorisés à changer la performance de glisse (fartage) de leurs skis par l'application de quelque substance que se soit pendant la compétition.

33.23.3.3 Rafraîchissements.

Les athlètes peuvent se rafraîchir pendant la compétition. Ils peuvent porter les boissons eux-mêmes ou celles-ci peuvent leur être distribuées.

33.23.3.4 Autre assistance.

Les athlètes ne sont pas autorisés à être aidés autrement que de la manière décrite dans ces règlements.

33.24 Modalités de tir.

33.24.1 Général.

33.24.1.1 Règlements de tir.

Pendant l'entraînement et les compétitions, les athlètes ne sont autorisés à tirer qu'à partir du pas de tir et en direction des cibles. Pendant les compétitions, les athlètes ne peuvent tirer qu'après avoir terminé chacune des pistes du parcours prévue de la compétition à l'exception de la dernière qui se termine sur la ligne d'arrivée ou dans la zone de passage des relais. Les caractéristiques de tir pour les compétitions sont détaillées en [3.1. Championnats du Monde in Livre 2](#) et s'appliquent pour les tirs à chacune des compétitions de Ski-Arc de la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc.

33.24.2 Règlements spécifiques pour les différents types de compétition.

33.24.2.1 Choix des couloirs de tir.

Pour les compétitions Individuelles et de Sprint, les athlètes peuvent choisir librement leur couloir de tir. Pour la Poursuite, les départs en ligne et le Sprint avec des départs en groupe, les athlètes doivent se placer dans les couloirs par ordre croissant en commençant par le n°1 (et pour la Poursuite jusqu'à recommencer à partir du n°1). Pour les compétitions de Relais, les couloirs de tir sont attribués en fonction des numéros de départ de l'équipe.

33.24.2.2 Compétitions de Relais - flèches de réserve.

Pour les compétitions de Relais, chaque athlète tire les quatre (4) premières flèches et si certaines cibles restent debout, il doit utiliser la flèche de réserve (une (1) seule par tir). Les athlètes doivent porter eux-mêmes les flèches - y compris, celle de réserve.

33.24.3 Position de tir.

33.24.3.1 Position agenouillée.

Lorsqu'ils tirent agenouillés, les athlètes ne doivent poser qu'un seul (1) genou à terre, le buste droit.

33.24.3.2 Position debout.

Les athlètes tirent debout, sans appui, les deux (2) pieds derrière la corde ou le ruban faisant office de ligne de tir.

33.24.3.3 Retrait des flèches tirées.

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

33.24.3.4 Retrait des skis.

Les athlètes ne sont autorisés ni à placer un quelconque objet sous leurs skis ni à retirer leurs skis (un ou les deux) pendant les tirs que cela soit pendant la compétition, l'échauffement ou les essais de réglage. Lorsqu'ils tirent agenouillés, ils peuvent défaire une des fixations de leurs skis mais leur pied doit rester dessus.

33.24.3.5 Position sur le pas de tir.

Les athlètes doivent s'assurer pendant qu'ils tirent qu'aucune partie de leur corps ou de leur équipement ne dépasse des lignes rouges (ou des extensions de celles-ci) de 1,5m délimitant le pas de tir.

33.24.3.6 Mise en application.

Si un des officiels responsables du pas de tir avertit un athlète que sa position de tir ou sa position sur le pas de tir n'est pas conforme au règlement, celui-ci doit immédiatement se corriger.

33.24.4 Mesures de sécurité.

33.24.4.1 Général.

Il est interdit de tirer en dehors du pas de tir et des horaires officiels prévus à cet effet.

Les mouvements d'arc pouvant s'avérer dangereux ou étant perçus comme dangereux par d'autres sont interdits. Lorsque le pas de tir est ouvert, il est interdit de se trouver au-delà de la ligne de tir. Les arcs doivent toujours être bandés en direction des cibles jamais vers le sol. Les athlètes sont, à tout moment, responsables de la sécurité de leurs actions et de leur arc.

33.24.4.2 Placer une flèche sur l'arc.

Les athlètes ne peuvent positionner la flèche sur l'arc qu'en direction des cibles. Lorsqu'ils se déplacent d'un pas de tir à un autre, les athlètes doivent d'abord retirer la flèche de l'arc pour ensuite mettre l'arc sur leur dos dans la position normale de transport.

33.24.4.3 Prendre l'arc sur le pas de tir.

Avant de pouvoir retirer ne serait ce qu'une sangle du harnais de portage de leur arc, les athlètes doivent d'abord avoir atteint leur pas de tir, traversé la ligne de tir avec les deux pieds et planté leurs deux (2) bâtons horizontalement sur le sol.

33.24.5 Flèches et arcs endommagés.

33.24.5.1 Réparation des arcs.

Pendant la compétition et tout au long des parcours, les athlètes peuvent réparer leurs arcs tant qu'ils le font sans aucune assistance. Seul l'arc et les flèches de rechange personnels marqués placés sur le support sont autorisés sur le pas de tir.

33.24.5.2 Arcs endommagés.

Les athlètes peuvent réparer les arcs eux-mêmes, sans aucune assistance, avec la trousse de réparation qu'ils auront emportée. Si un arc ne peut pas être réparé, il est échangé contre l'arc de rechange placé sur le support au pas de tir.

33.24.5.3 Arc de rechange.

Un athlète peut échanger un arc endommagé pendant la compétition ou subissant une défaillance technique si importante qu'il en devient impossible à utiliser par l'arc de rechange préalablement inspecté et marqué au contrôle de l'équipement qu'il aura déposé, avant la compétition, dans le support sur le pas de tir. Il peut ensuite continuer la compétition avec son arc de rechange marqué.

33.24.5.4 Procédure pour changer d'arc.

Pour échanger un arc endommagé sur le parcours, l'athlète doit skier jusqu'au pas de tir, échanger lui-même l'arc avec celui de rechange placé dans le support et se rendre ensuite à son couloir de tir. Pour échanger un arc pendant le tir, l'athlète doit lever la main et quand un des officiels du pas de tir lui répond, il doit montrer son arc du doigt et dire en parlant fort "arc" ainsi que le nom de son pays et son numéro personnel. L'officiel doit alors prendre l'arc de rechange marqué sur le support et l'amener à l'athlète.

33.24.5.5 Flèches endommagées.

Pour échanger une (ou des) flèche(s) endommagée(s) sur le parcours, l'athlète doit le faire à l'entrée du pas de tir dans le support prévu pour le matériel de rechange. Pour échanger une flèche pendant le tir, l'athlète doit lever la main et quand un des officiels du pas de tir lui répond, il doit montrer sa flèche et dire en parlant fort "flèche" ainsi que le nom de son pays et son numéro personnel. L'officiel doit alors prendre la flèche de rechange marquée sur le support et l'amener à l'athlète.

33.24.5.6 Aucune modification de temps.

Les athlètes ne se verront pas octroyer de temps supplémentaire pour réparer, échanger ou obtenir un arc ou une flèche de rechange.

33.24.5.7 Réponse des officiels du pas de tir.

Tous les officiels du pas de tir doivent être en alerte et observer les athlètes voir s'ils lèvent la main pour obtenir un arc ou une flèche de rechange. Ils doivent réagir comme s'il s'agissait d'une urgence et faire au plus vite pour réduire le temps de l'échange.

33.24.6 Erreurs de cibles et mauvais fonctionnement.

33.24.6.1 Mauvais fonctionnement de cible

Si une cible ne fonctionne plus, l'athlète doit être dirigé vers une autre cible.

33.24.6.2 Tirs croisés et cibles touchées par un autre athlète.

Si un athlète touche une cible autre que celle qui lui a été attribuée il doit immédiatement être interrompu. Si la cible malencontreusement touchée n'est pas abattue l'athlète à qui elle a été attribuée peut continuer de tirer mais si elle a été abattue, elle doit d'abord être relevée avant que l'athlète ne puisse continuer de tirer.

33.24.6.2.1 Avant que la cible ne soit relevée, les tirs 'touchés' et les impacts doivent être notés. Pour les épreuves de

Sprint, de Poursuite ou de Relais, l'officiel du pas de tir doit avertir l'athlète en infraction du nombre de tours de pénalité qu'il doit accomplir.

33.24.6.2.2 Si un athlète tire sur une autre cible que celle correspondant à son pas de tir et qu'aucun athlète ne tire sur cette cible, on le laissera continuer son tir. Les flèches marquantes d'un athlète sont celles plantées sur la cible de son pas de tir.

33.24.6.3 Décompte de temps et responsabilité.

Si un athlète perd du temps à cause d'un autre athlète ou encore en raison d'un mauvais fonctionnement de sa cible, le jury de la compétition doit compenser en ajustant de manière appropriée son temps de compétition.

33.24.6.4 Erreur personnelle.

Les athlètes sont seuls responsables s'ils se trompent de cible de tir, s'ils utilisent la cible d'un autre ou s'ils tirent sur une cible qui n'a pas encore été relevée. Leurs temps ne seront pas modifiés.

33.24.6.5 Marquage des scores.

Les organisateurs doivent mettre en place un système de marquage des scores permettant que toutes les flèches tirées pendant la compétition soient observées par au moins trois (3) personnes ou systèmes indépendants différents.

33.25 L'arrivée, le temps de course et les résultats.

33.25.1 L'arrivée.

33.25.1.1 Le moment de l'arrivée.

L'arrivée est le moment où le temps de course d'un athlète ou d'une équipe s'arrête. Avec un chronométrage électronique, il s'agit du moment où l'athlète coupe le faisceau de la cellule électrique. Avec un chronométrage manuel, il s'agit du moment où l'athlète traverse la ligne avec un ou deux pieds. Pour les compétitions par équipe, le temps de course est arrêté par l'arrivée du dernier membre de l'équipe.

33.25.2 Le temps de course.

Le temps de course est la période de temps écoulé pendant la compétition sur laquelle se base la place de l'athlète ou de l'équipe de Relais dans le classement. Le temps de course inclut toujours toutes les pénalités ou les ajustements imposés ou octroyés par le jury de la compétition.

33.25.2.1 Compétitions individuelles.

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

33.25.2.2 Compétitions de Sprint, de Poursuite et de Départ en ligne.

Pour toutes les compétitions de Sprint, de Poursuite ou de Départ en ligne, le temps de l'athlète est le temps écoulé entre le départ et l'arrivée. Pour la Poursuite, le premier athlète qui traverse la ligne d'arrivée - sous réserve de pénalités - est déclaré vainqueur. Valable aussi pour le classement des athlètes suivants.

33.25.2.3 Pour les compétitions de Poursuite aux CHM et CMSA, si l'athlète qui est en tête dépasse (d'un tour) un autre athlète celui-ci doit immédiatement se retirer de la compétition.

33.25.3 Compétitions de Relais.

Dans toutes les compétitions de Relais, le temps de course d'un membre d'une équipe est le temps écoulé entre le départ ou la

transmission du Relais et la transmission du Relais et l'arrivée. Le temps total d'une équipe est le temps écoulé entre le départ du premier membre et l'arrivée du dernier membre. Le temps du membre qui arrive s'arrête lorsqu'il traverse la 'ligne de temps' dans la zone de passage de Relais et le temps du membre qui part commence au même moment.

33.25.3.1 Classement dans les compétitions de Relais.

Les places des équipes de Relais au classement sont déterminées par l'ordre d'arrivée de leur dernier relayeur sauf quand le jury de la compétition impose des pénalités de temps ou accorde des ajustements.

33.25.4 Même temps - ex-aequo

Si dans une compétition individuelle ou de sprint, deux (2) athlètes ou plus réalisent le même temps de course, ils sont classés ex-aequos. Il n'y aura pas d'ex-aequo dans les compétitions de Poursuite, de Départ en ligne et de Relais.

33.25.5 Photo d'arrivée.

Pour les compétitions de Poursuite et de Relais aux CHM, CHMJ et CMSA, les organisateurs doivent installer sur la ligne d'arrivée un appareil pour prendre les photos des arrivées. Celui-ci doit être placé sur la ligne d'arrivée de manière à la prendre dans son ensemble. Si la photo est nécessaire pour déterminer l'ordre d'arrivée celui qu'elle détermine sera définitif, il sera basé sur la première partie du premier pied traversant la ligne. L'arbitre international au départ et à l'arrivée est aussi arbitre de la photo d'arrivée, il décide de l'ordre d'arrivée en se basant sur celle-ci. Les photos à l'arrivée ne sont pas obligatoires aux épreuves de CHC ou CCSA mais les organisateurs peuvent les utiliser.

33.25.5.1 Caméra à l'arrivée.

Pour les compétitions de la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc, les organisateurs doivent installer une caméra à l'arrivée pour filmer les numéros de départ des athlètes au moment où ils franchissent la ligne d'arrivée.

33.25.6 Temps intermédiaires.

Pour les compétitions de CHM, CHMJ et CMSA, les temps après les volées de tir doivent apparaître sur le tableau électronique d'information, pour les médias et les équipes. Une ligne de temps intermédiaire sera placée après le tour de pénalité, le temps de chaque athlète sera enregistré sur cette ligne à la fin de chaque volée de tir.

33.26 Systèmes de contrôle des temps.

33.26.1 Caractéristiques.

Les temps de course doivent être calculés au moyen d'un système électronique, secondé par un système de contrôle manuel qui ne sera utilisé qu'en cas de panne du système électronique pendant la compétition. Les caractéristiques du matériel de contrôle des temps sont indiquées en [Appendice 1-Catalogue du matériel.](#), 1. [Appendice 1-Catalogue du matériel. in Chapitre 33.](#)

33.26.2 Unités de mesure.

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

33.27 Les résultats de la compétition.

33.27.1 Général.

Les résultats sont l'enregistrement des performances des athlètes ou des équipes pour une compétition. Les organisateurs ont pour responsabilité de produire et de distribuer les classements sur papier. Pour les compétitions de CHM, CHMJ et CMSA, les résultats doivent toujours être en anglais mais ils peuvent aussi être en plusieurs langues. Les résultats intermédiaires et finaux doivent contenir les informations suivantes:

- ♦ nom et lieu de l'épreuve,
- ♦ type, heure et date de la compétition,
- ♦ piste et données météorologiques,
- ♦ noms des membres du jury de la compétition,
- ♦ signature du DT,
- ♦ nombre d'athlètes au départ et classés,
- ♦ nombre d'athlètes non partants et abandons,
- ♦ informations sur les pénalités imposées.
- ♦ Des colonnes :
 - classement dans l'ordre (du premier au dernier),
 - numéros de départs,
 - nom et prénoms des athlètes,
 - nation ou équipe,
 - pénalités de tir par séance,
 - temps de ski au 1/10 (0.1) de seconde,
 - temps total et temps de l'équipe (en Relais),
 - temps de retard,
 - points de la Coupe du Monde (en fonction de la compétition). Pour la compétition de Poursuite, les seuls temps indiqués seront les résultats de l'épreuve éliminatoire en fonction de l'heure actuelle du départ pour le gagnant suivi du temps de retard pour les autres.

33.27.1.1 Ex-aequos.

Les athlètes ex-aequos (même temps de course) seront classés à la même place (même numéro) dans les résultats. Il n'y aura pas de numéro suivant au classement.

33.27.2 Types de résultats.

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

33.27.2.1 Classements intermédiaires.

Les classements intermédiaires reflètent la situation des athlètes pendant la compétition, ils ne servent que pour information. Ils sont affichés au tableau des scores et annoncés publiquement par le présentateur.

33.27.2.2 Classements provisoires.

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

33.27.2.3 Résultat final.

Le résultat final est le classement définitif de la compétition, il doit être publié immédiatement après la fin de l'heure limite pour soumettre les appels ou une fois que le jury de la compétition a rendu ses décisions sur les appels qui lui ont été soumis.

33.28 Appels.

33.28.1 Général.

Les appels doivent être soumis par écrit au secrétaire de la compétition pour le Jury d'Appel. Ils doivent être accompagnés d'une caution de 50 USD (ou équivalent dans la monnaie locale). Si l'appel est accepté, l'argent est remboursé. S'il est rejeté, l'argent va à la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc.

33.28.2 Types d'appels et conditions.

33.28.2.1 Appels sur l'admission.

Les appels concernant l'admission d'un athlète peuvent être soumis à n'importe quel moment jusqu'à la fin du temps prévu pour les appels pour la compétition en question.

33.28.2.2 Appels durant et après la compétition.

Les appels concernant les infractions aux règlements par des athlètes et des officiels d'équipe, les erreurs commises par les officiels, les conditions de la compétition et les résultats provisoires, doivent être soumis entre le début de la compétition et les quinze (15) minutes suivant l'affichage des résultats provisoires. Les organisateurs doivent faire une annonce générale claire et immédiate de l'affichage des résultats provisoires.

33.28.2.3 Recommencement ou annulation.

Si l'examen d'un appel révèle des circonstances si graves qu'elles peuvent rendre la valeur sportive d'une compétition douteuse ou si, d'après ses propres observations, le jury de la compétition arrive à la même conclusion, il peut décider de recommencer la compétition ou de complètement l'annuler sans la recommencer.

33.29 Pénalités

33.29.1

Les athlètes peuvent être soumis à des pénalités.

33.29.2 Types de pénalités.

Les pénalités qui peuvent être imposées sont:

33.29.2.1 Réprimandes.

Une réprimande peut être imposée pour:

- ♦ avoir compromis ou diffamé l'honneur ou la réputation de la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc ou ses intérêts,
- ♦ avoir insulté la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc, ses organismes, ses membres, les membres de ses organisations et leurs organismes ou des invités de la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc,
- ♦ avoir enfreint les règlements pour lesquels n'ont pas été expressément établies de sanctions plus sévères.

33.29.2.2 Interdictions de prendre le départ.

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

- ♦ avoir voulu prendre le départ avec un équipement ou une tenue non conforme avec le catalogue de matériel de la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc ou de la publicité non conforme de [Article 2.2.3. in Livre 1](#) à [Article 2.2.8. in Livre 1](#),
- ♦ avoir, par sa faute (ou celle de son équipe) voulu prendre le départ avec un mauvais numéro de départ ou sans numéro de départ,
- ♦ avoir enfreint les règlements sur l'entraînement officiel, le réglage, l'échauffement et les essais de glisse.

L'interdiction s'applique soit pour la compétition pendant laquelle l'infraction a eu lieu soit pour la compétition suivante.

33.29.2.3 Pénalité d'une (1) minute pour les erreurs commises pendant les compétitions individuelles.

Un temps de pénalité d'une (1) minute est imposé aux athlètes pour:

- ♦ ne pas laisser passer un autre athlète qui souhaite doubler à la première demande,
- ♦ commettre une très petite infraction aux principes de fair-play ou aux exigences de sportivité.

33.29.2.4 Pénalité de deux (2) minutes.

Un temps de pénalité de deux (2) minutes est imposé aux athlètes ou équipes pour:

- ♦ chaque tour de pénalité consécutif à une pénalité de tir non effectué immédiatement après chaque tir agenouillé ou debout par un athlète ou un membre d'une équipe,
- ♦ avoir skié en pas de patineur (une ou deux jambes de côté) dans l'épreuve du Relais dans la section tracée après la ligne de départ,
- ♦ chaque flèche - non tirée par l'athlète s'il repart skier avant d'avoir tiré les quatre (4) flèches dans les compétitions Individuelles, de Sprint, de Poursuite et de Départ en ligne et les cinq (5) flèches dans la compétition de Relais - n'ayant pas touché les cibles,
- ♦ pour chaque flèche tirée dans le sol,
- ♦ commettre une petite infraction aux principes de fair-play ou aux exigences de sportivité.

33.29.2.5 **Disqualification.**

Un athlète ou une équipe peut être disqualifié pour :

- ♦ prendre part à une compétition pour laquelle il n'est pas admis,
- ♦ avoir reçu une assistance interdite de la part des officiels de son équipe ou d'un athlète de son équipe qui ne participe pas à la compétition,
- ♦ utiliser un équipement, un arc ou une tenue non-conforme aux règlements de la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc ou porter de la publicité non autorisée pendant les épreuves ou les compétitions de la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc,
- ♦ éviter les contrôles de départ ou d'arrivée,
- ♦ prendre part à une compétition avec des skis ou un arc qui ne sont pas correctement marqués,
- ♦ modifier d'une façon interdite l'équipement, l'arc ou les vêtements déjà contrôlés et marqués au contrôle de départ,
- ♦ participer à une compétition avec un numéro de départ ou une couleur de numéro qui ne lui a pas été attribué dans la liste de départ - que cela soit délibérément ou par sa faute ou celle de son équipe,
- ♦ dévier du parcours tracé ou skier sur une mauvaise piste lui permettant de gagner du temps pour lui ou son équipe ou skier sur une piste du parcours dans un ordre erroné ou dans la mauvaise direction,
- ♦ utiliser des moyens de propulsion autre que les skis, les bâtons et sa propre force musculaire,
- ♦ ne pas porter son arc pendant le parcours à ski ou ne pas porter son arc dans la position correcte sur le parcours lorsque celui-ci n'est pas endommagé,
- ♦ retourner sur la piste, après le tir, sans remettre son arc dans la bonne position entre les épaules,
- ♦ gêner sérieusement un autre athlète sur le parcours ou sur le pas de tir,
- ♦ changer ses deux (2) skis durant la compétition,
- ♦ accepter une assistance non autorisée lorsqu'il répare son équipement,
- ♦ appliquer une substance pendant la compétition dans l'intention de changer la glisse des skis,
- ♦ tirer un nombre de flèches supérieur à celui autorisé aux séances de tir d'une compétition Individuelle, de Sprint, de Poursuite et de Relais,
- ♦ conserver, après en avoir été averti, une position incorrecte de tir ou une position incorrecte sur l'emplacement de tir,
- ♦ ne pas bander son arc en direction de la cible,
- ♦ tirer une flèche dans une direction pouvant s'avérer dangereuse, tirer sans viser la cible,
- ♦ infraction aux autres règles de sécurité de tir,
- ♦ ne pas suivre l'ordre de tir établi par la liste de départ de la compétition,
- ♦ utiliser une flèche d'une longueur différente que celle enregistrée,
- ♦ commettre une grave infraction aux principes du fair-play ou aux exigences de sportivité.

33.29.2.6 **Suspension.**

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

La prise de sang de contrôle peut être effectuée au minimum cinq (5) jours après la première prise de sang mais, au plus tard, avant l'épreuve suivante si la période de temps entre la première prise de sang montrant les valeurs d'hémoglobine excessives et l'épreuve suivante est supérieure à cinq (5) jours.

33.29.2.7 **Refus de prise de sang ou du contrôle antidopage.**

Les athlètes choisis pour une prise de sang, pour un contrôle antidopage ou une vérification de sexe et qui refusent de s'y soumettre sont traités de la même façon que si la preuve de dopage, d'excédent de valeurs d'hémoglobine dans le sang ou de sexe incorrect avait été établie: leur culpabilité est avérée de droit.

33.30 Mesures disciplinaires

33.30.1

Les entraîneurs, les formateurs, les officiels et le personnel de la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc et de ses Associations Membres, les membres individuels de la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc et les membres des comités de compétition peuvent être soumis à des mesures disciplinaires.

33.31 Interdictions et sanctions pour les personnes qui ne participent pas à la compétition.

33.31.1 Général.

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

33.31.2 Interdictions spécifiques.

33.31.2.1 Sur le pas de tir.

Il est interdit de donner aux athlètes des informations orales ou visuelles, des conseils, des informations par radio ou au moyen de tout autre moyen de communication sur le pas de tir - y compris, dans les dix (10) m sur la droite et sur la gauche du pas de tir. Les applaudissements et les expressions de déception des spectateurs ne sont pas concernés. La zone du pas de tir doit être clairement et visiblement marquée dix (10) m sur la droite et dix (10) m sur la gauche des couloirs de tir.

33.31.2.2 Sur le parcours.

Régler l'allure - c'est-à-dire courir ou skier devant, à côté ou derrière les athlètes, est interdit. Il est permis de courir sans ski sur cinquante (50) m à côté des athlètes pour les informer sur la compétition ou leur offrir à boire. Il est interdit de toucher les athlètes dans le but de les aider à prendre de la vitesse ou pour gêner les autres athlètes. Il est interdit, pendant la compétition, d'aider les athlètes à changer le fartage de leurs skis. Il est interdit de courir à côté des athlètes dans les cent (100) m qui précèdent et qui suivent le pas de tir et la zone de transmission des Relais ainsi que dans les cent (100) m qui précèdent l'arrivée.

33.31.2.3 Sanctions.

Avant le début de la compétition, le présentateur officiel doit clairement informer les spectateurs et les autres personnes présentes sur les lieux des règlements ainsi que du fait que le comité d'organisation peut sanctionner les infractions par une expulsion hors de la zone de la compétition.

33.32 Abréviations.

33.32.1

Voici les abréviations de mots et termes utilisés dans ces règlements:

CCSA : Coupe continentale de ski-arc

CMSA : Coupe du monde de ski-arc

CHC : Championnat continental

CHMWA : Championnat du monde WA de ski-arc

CHMJWA: Championnat du monde WA de ski-arc junior

JC : jury de la compétition

JISA : arbitres internationaux pour le ski-arc

FN : Fédération nationale ou association membre

CT : comité technique

DT : délégué technique

Appendice 1

Catalogue du matériel.

1.1 Général.

1.1.1 But.

Le but du catalogue du matériel est de régler tous les aspects des compétitions de la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc relatifs au matériel. Seul le matériel approuvé peut être utilisé.

1.1.2 Types de matériel.

Le terme matériel est sous divisé en deux principales catégories: l'équipement de compétition et l'équipement de l'organisation.

1.1.2.1 Equipement de compétition.

Le terme équipement de compétition fait référence à tous les objets qu'un athlète porte ou transporte au cours d'une compétition, d'un entraînement officiel ou non officiel prévu pour une épreuve. L'équipement de compétition inclut par exemple: les skis, les bâtons, les fixations, les chaussures, l'arc, les flèches, le harnais, les vêtements et les accessoires comme les gants, les lunettes et les protège-oreilles.

1.1.2.2 Equipement de l'organisation.

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

1.1.3 Interdictions générales.

En principe, est interdit tout matériel qui:

- ♦ *affecte le mouvement naturel des pieds ou des bras pendant l'action de poussée ou qui améliore cette action (comme un système de ressort ou autre mécanisme dans les skis, les bâtons, les fixations ou les chaussures),*
- ♦ *permet l'utilisation de sources d'énergies ne provenant pas naturellement de l'athlète comme un système de chauffage, de fourniture d'énergie chimique, des batteries électriques, des aides mécaniques, etc...*
- ♦ *affecte les conditions extérieures de la compétition au détriment des autres athlètes, comme changer les traces ou l'état de la neige,*
- ♦ *augmente les risques de se blesser entre athlètes ou autres personnes autorisées à être présentes sur les installations pour la compétition dans des conditions normales d'utilisation.*

1.2 Caractéristiques du matériel.

1.2.1 Matériel pour la compétition.

1.2.1.1 Skis de compétition.

Les skis de compétition doivent posséder les caractéristiques suivantes:

- ♦ *Longueur: la longueur minimale correspond à la hauteur de l'athlète moins quatre (4) cm - aucune limite pour la longueur maximale.*
- ♦ *Largeur: minimale quarante (40) mm - maximale : aucune limite.*
- ♦ *Zone de la spatule du ski: la largeur minimale de cette zone doit être de trente (30) mm.*
- ♦ *Courbure: mesurée sous la fixation, la courbure doit être comprise entre vingt (20) et trente-cinq (35) mm par rapport au sol.*
- ♦ *Zone du talon de ski: quand le ski non chargé est placé sur une surface plate, la hauteur du talon de ski par rapport à la surface ne doit pas excéder trois (3) cm.*
- ♦ *Poids: le poids total d'une paire de ski ne doit pas être inférieur à sept cent cinquante (750) grammes.*
- ♦ *Type de construction: aucune restriction.*
- ♦ *Forme: les deux skis doivent être identiques. Il n'y a aucune restriction sur les types de laminages employés dans la fabrication ni dans la rigidité pour toutes les dimensions.*
- ♦ *Surface de glisse: la longueur de la surface de glisse peut être entièrement lisse ou légèrement rainurée dans le sens de la longueur et à l'exception de ces rainures, la surface de glisse doit être entièrement plane aussi bien dans le sens de la longueur que celui de la largeur. Les rainures ou les encoches en forme d'échelle ou de palier sont autorisées. Les systèmes activés par d'autres moyens que la force musculaire des athlètes sont interdits.*
- ♦ *Partie supérieure du ski: aucune restriction.*

- ♦ *Côtés des skis: les côtés des skis ne doivent pas être taillés pour que la base du ski devienne plus large que la partie supérieure (la forme de coin est interdite).*
- ♦ *Dureté: aucune restriction.*
- ♦ *Fixations: aucune restriction quant au type ou à la fabrication du matériel utilisé.*
- ♦ *Chaussures de ski: aucune restriction quant au type ou à la fabrication du matériel utilisé.*

1.2.1.2 Bâtons de skis de compétition.

1.2.1.2.1 Utilisation des bâtons.

En compétition, les athlètes doivent utiliser deux (2) bâtons de même longueur, un (1) dans chaque main.

1.2.1.2.2 Caractéristiques.

- ♦ *La longueur des bâtons ne doit pas excéder la taille de l'athlète. Elle est mesurée en plaçant la pointe sur le ski devant la fixation.*
- ♦ *Les bâtons doivent avoir une longueur fixe. Le tube ne doit pas être muni d'un système télescopique qui peut faire varier sa longueur.*
- ♦ *Les bâtons ne doivent pas utiliser de source d'énergie qui pourrait favoriser la poussée comme des ressorts ou d'autres procédés mécaniques.*
- ♦ *Il n'existe pas de limite de poids maximum ou minimum pour les bâtons.*
- ♦ *Les bâtons peuvent être asymétriques : un bâton distinct à droite et à gauche.*
- ♦ *Les bâtons ne doivent pas pouvoir modifier les conditions de la compétition comme les traces ou la neige.*
- ♦ *La poignée doit être fixée en permanence au tube. Il n'y a aucune restriction concernant sa forme ou sa fabrication.*
- ♦ *La dragonne ou la lanière peut être fixée soit à la poignée soit au tube. Elle peut être réglable en longueur et en largeur. Il n'y a pas de restriction quant à sa fabrication.*
- ♦ *Il n'y a aucune restriction quant à la forme ou la fabrication du tube ou à la répartition du poids.*
- ♦ *Les athlètes sont autorisés à utiliser des rondelles interchangeables de formes géométriques et de matériaux différents pour palier aux changements de conditions de neige.*
- ♦ *La pointe peut être fixée au tube dans tous les angles possibles, les tubes peuvent comporter une ou plusieurs pointes. Il n'y a aucune restriction quant aux matériaux de fabrication.*

1.2.1.3 Vêtements.

- ♦ *La publicité sur les vêtements de compétition doit être en accord avec les règlements de la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc en vigueur.*
- ♦ *Les matériaux adhésifs ne sont pas autorisés sur l'extérieur de la combinaison (texture textile, cire, résine, colle, les coutures supplémentaires) excepté pour la fixation des rembourrages.*

1.2.1.4 L'arc.

1.2.1.4.1 *L'arc classique est un instrument se composant d'une partie centrale rigide et de deux (2) parties périphériques flexibles aux extrémités desquelles se trouve un embout (poupée) où vient se fixer corde. L'arc peut être de n'importe quel type, soit démontable (avec un fût en bois ou en métal) soit en une seule pièce. L'arc est tendu par une seule corde venant se loger directement dans les embouts. Lors de l'allonge, il est tenu par une main sur la poignée pendant que les doigts de l'autre main tirent sur la corde, maintiennent la traction et enfin relâchent la corde. Les fûts multicolores et les marques de fabrique localisées sur la face interne de la branche supérieure sont autorisés. Le poids de l'arc à l'allonge ne doit pas excéder trente cinq (35) livres.*

1.2.1.4.2 Poids de l'arc en allonge.

Pour mesurer le poids de l'arc à l'allonge, la flèche doit être marquée d'un trait noir à 1.5" (3.8 cm) de la pointe puis l'arc muni d'un peson bandé jusqu'à ce que la marque soit au centre du berger button alors le poids de l'arc peut être contrôlé et noté. La longueur des flèches doit être mesurée depuis l'intérieur de l'encoche jusqu'à la pointe (longueur totale).

1.2.1.5 La corde.

Elle peut être faite de n'importe quel nombre de brins et de n'importe quel matériau choisi à cet effet. Elle comprend un tranche-fil pour permettre aux doigts de glisser, un point d'encoche (on peut ajouter, si nécessaire un ou plusieurs fils sur le tranche-fil pour placer l'encoche) où vient se fixer la flèche. Pour localiser ce point d'encoche, un ou deux arrêts peuvent être positionnés. A ses extrémités, il y a une boucle qui vient se fixer dans la poupée de la branche quand l'arc est bandé. On peut fixer sur la corde un repère pour la bouche ou le nez ("sucette" ou "nasette"). L'extrémité du tranche-fil ne peut pas se trouver à la hauteur des yeux de l'archer quand l'arc est en pleine allonge. Il est possible d'utiliser un œillette.

1.2.1.6 Le repose-flèche.

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

1.2.1.7 Contrôleur d'allonge.

Les athlètes peuvent utiliser un contrôleur d'allonge sonore ou visuel qui ne pourra être ni électrique ni électronique.

1.2.1.8 Le viseur.

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

- ♦ il ne doit comporter ni prisme ni lentille, ni verre grossissant, ni d'appareil électrique ou électronique. Il n'aura qu'un (1) seul point de visée.
- ♦ Une extension de viseur est autorisée.
- ♦ Une plaquette ou une bande indiquant les distances peut être fixée sur l'arc comme repère mais elle ne peut en aucun cas servir d'aide à la visée supplémentaire.
- ♦ Si le viseur est fixé au corps d'arc les vis ne doivent pas se prolonger dans la fenêtre de l'arc.

1.2.1.8.1

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

1.2.1.8.2

Le dépassement maximum autorisé horizontalement est de cinq (5) cm pour permettre l'utilisation d'un berger button ou d'un viseur.

1.2.1.9 Flèches.

Une flèche se compose d'un tube, d'une pointe, d'une encoche et d'un empennage et éventuellement, d'une décoration.

Toutes les flèches d'un athlète doivent être marquées, sur le tube, du nom de l'athlète ou de ses initiales, leurs empennages, leurs encoches et leurs décorations doivent être identiques.

Seules les flèches entièrement composées d'aluminium sont autorisées. Les flèches utilisées pour les tirs sur des cibles à bascule doivent avoir des pointes hémisphériques dont le diamètre doit être égal ou légèrement supérieur (tolérance maximale de 5 %) au diamètre du tube de la flèche.

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

1.2.1.10 Protection pour les doigts.

Les athlètes peuvent utiliser un protège-doigts, un doigtier, des gants ou encore une palette: cette protection ne doit servir qu'à tendre, tenir et lâcher la corde. Ils peuvent utiliser un séparateur de doigts pour ne pas pincer la corde, une plaquette d'ancrage ou tout autre dispositif similaire, attaché sur le protège-doigt pour les aider à positionner le point d'ancrage. A la main d'arc, ils peuvent porter un gant ou une mitaine ou toute autre protection similaire qui ne devra pas être attaché à la poignée.

1.2.1.11 Le harnais de transport.

Il existe trois moyens autorisés pour transporter l'arc et les flèches:

- ♦ des sangles directement attachées à l'arc et un porte-flèches fixé lui aussi à l'arc. L'arc doit être

transporté la fenêtre de visée en appui sur le dos de l'athlète.

- ♦ Un harnais souple qui tient fermement l'arc de manière à l'empêcher de glisser, même en cas de chute, avec un porte-flèches attaché à l'arc. L'arc doit être transporté la fenêtre de visée en appui sur le dos de l'athlète.
- ♦ Un harnais rigide qui tient fermement l'arc de de manière à l'empêcher de glisser, même en cas de chute, avec un porte-flèches attaché soit à l'arc soit au harnais. L'athlète peut glisser l'arc dans le harnais s'il le souhaite.

Ces trois méthodes doivent être conformes aux règlements et permettre le transport de l'arc verticalement sur le dos, entre les épaules, de manière à ce que l'extrémité inférieure de l'arc ne dépasse pas la moitié de la distance qui sépare le centre du genou et l'axe de rotation du fémur.

1.2.2 Equipement de l'organisation.

1.2.2.1 Les cibles.

1.2.2.1.1 Types de cibles et caractéristiques générales.

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

- ♦ avec un blason en papier et
- ♦ à bascule.

Les blasons sont noirs avec un point blanc au milieu.

La zone de "touché" est de seize (16) cm de diamètre.

La forme et les dimensions des deux types de cibles sont représentés dans le diagramme (see image 2: Ski-Archery) mesuré en cm.

Le centre du blason touché/manqué doit se trouver à un (1) mètre de hauteur par rapport au niveau de la ligne de tir.

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

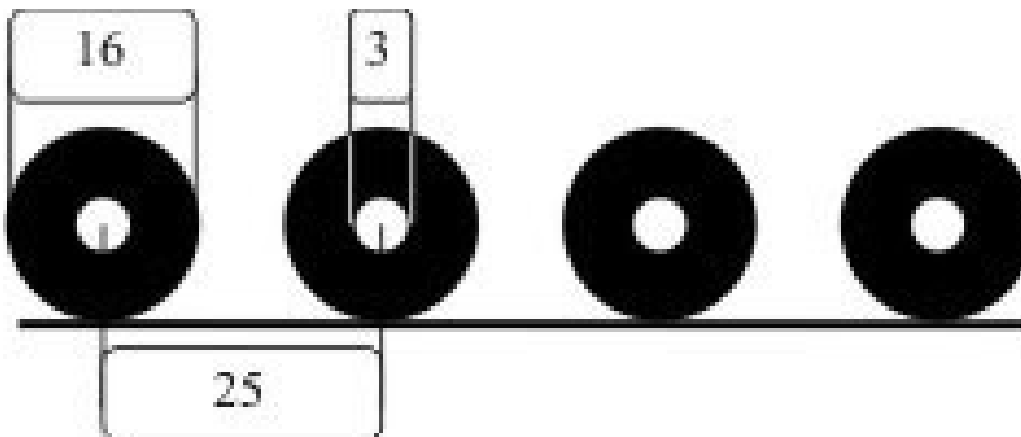


Image 2: Ski-Archery

1.2.2.1.1.1 Cibles avec blason en papier.

Les blasons doivent être fixés sur un support souple (butte de tir) conçu pour arrêter les flèches. Ils doivent être disposés de la manière décrite ci-dessus. Derrière les cibles, les organisateurs doivent placer un filet blanc ou un dispositif similaire pour arrêter les flèches qui n'ont pas atteint la cible. Le filet (ou dispositif similaire) doit être placé à une hauteur de un (1) mètre au-dessus des cibles et faire au moins deux (2) mètres de haut.

1.2.2.1.1.2 Cibles à bascule.

- ♦ Les cibles à bascule sont constituées d'éléments escamotables fabriqués avec des matériaux qui n'abîment pas les flèches.
- ♦ Les mécanismes doivent être assez solides pour ne pas être endommagés par l'impact des flèches.
- ♦ Elles doivent comprendre un système de relevage qui peut être actionné

depuis la ligne de tir.

- Tout élément de la cible ou de son support susceptible d'endommager les flèches pendant le tir doit être recouvert. Les systèmes de protection doivent être fabriqués avec des matériaux qui évitent la pénétration et la casse des flèches.
- Tout le cadre de la cible, à l'exception de la partie basculante, doit être blanc.

1.2.2.2 Numéros de départ.

Les athlètes doivent porter leur numéro de départ sur un chasuble (veste) et un sur chaque cuisse.

1.2.2.3 Equipement de chronométrage.

Lors des compétitions de CHM, CHMJ et CMSA gérées par ordinateur, les organisateurs doivent utiliser un système de chronométrage électronique équipé d'un détecteur électrique ou électronique au départ et à l'arrivée. Le système prévu pour le contrôle des temps doit pouvoir recevoir et traiter les signaux de temps intermédiaires activés manuellement ou automatiquement.

Pour le chronométrage manuel, les organisateurs doivent utiliser des chronomètres professionnels de bonne qualité ou des dispositifs électriques de chronométrage qui s'activent manuellement.

Appendice 2

Devoirs et responsabilités des arbitres internationaux de ski-arc

2.1 Devoirs des arbitres internationaux de ski-arc.

2.1.1 Avant la compétition.

Les arbitres internationaux doivent arriver sur le site de l'épreuve à l'heure afin de préparer le premier entraînement officiel. A leur arrivée, ils doivent annoncer leur présence au président de la commission des arbitres du tournoi et au délégué technique. Ils participent à la réunion des capitaines d'équipes. Ils doivent aussi contacter le comité d'organisation afin de connaître leurs responsabilités.

2.1.2 Pendant la compétition.

Afin de préparer et contrôler chaque compétition, les arbitres internationaux doivent:

- rester dans leurs zones pour y contrôler toutes les activités afin d'assurer le déroulement correct et ordonné de la partie de la compétition dont ils sont responsables,
- intervenir pour empêcher qu'une erreur se produise,
- aider et conseiller les organisateurs à leur demande,
- assurer que toutes les mesures de sécurité sont appliquées,
- signaler au président de la commission des arbitres du tournoi toutes les activités significatives telles que le premier et le dernier départ, le premier et le dernier athlète sur le stand de tir, la première arrivée, etc... et si un événement inhabituel se produit comme une blessure, etc...
- observer les infractions aux règlements et les rapporter au président de la commission des arbitres du tournoi,
- effectuer toutes les autres tâches à la demande du président de la commission des arbitres ou du délégué technique.

2.1.3 Après la compétition.

A la fin de chaque compétition, les arbitres internationaux doivent:

- signaler au président de la commission des arbitres que tout est dégagé sur leur zone ou signaler les problèmes qui se sont produits et n'ont pas été précédemment signalés: ces rapports doivent être faits aussitôt que possible pour aider à l'édition rapide des résultats intermédiaires et à la remise non officielle des récompenses,
- signaler, si on leur demande, au jury de la compétition les circonstances des pénalités,
- organiser une courte réunion d'évaluation de la compétition pour le responsable et le superviseur de la zone.

2.2 Responsabilités des arbitres internationaux de ski-arc.

2.2.1 Général.

Les arbitres internationaux sont sous la direction du président de la commission des arbitres du tournoi pour ce qui est de la bonne préparation ainsi que du déroulement correct et ordonné des compétitions - ceci dans leur domaine de responsabilités. Le président de la commission des arbitres du tournoi fait office de liaison entre les arbitres internationaux, le DT et le comité d'organisation. Il est responsable de la transmission de tous les renseignements fournis par les arbitres au DT et comité d'organisation. Les arbitres internationaux ne sont pas responsables du déroulement des activités dans leur zone mais que toutes les opérations se déroulent correctement. Les principales relations des arbitres internationaux au sein du comité d'organisation sont mentionnées entre parenthèses pour chacun des domaines de responsabilités.

2.2.2 Domaines spécifiques de responsabilités :

2.2.2.1 Contrôle de la piste (JISA ↔ Responsable du Parcours) :

Tout ce qui concerne le parcours - y compris la configuration des tours, les caractéristiques techniques, le damage, la signalisation et la protection, le contrôle et les points de contrôles, le contrôle de l'accès, les aménagements et la mise en place des zones TV, les ouvreurs, la communication, les mesures de sécurité et les premiers secours.

2.2.2.2 Contrôle des stands (JISA ↔ Responsable du Stand) :

Tout ce qui concerne le stand - y compris l'aménagement et la configuration, les caractéristiques, les cibles et leurs opérations, les tours de pénalité, les zones pour les entraîneurs, la signalisation et la numérotation, le marquage des couloirs, les fanions indicateurs de la direction du vent, les supports pour les arcs, le damage, l'établissement des scores, les procédures de contrôle, la communication et la sécurité.

2.2.2.3 Contrôle des Départ/Arrivée (JISA ↔ Responsable du Chronométrage) :

Tout ce qui concerne les zones de Départ et d'Arrivée et le système de chronométrage - y compris l'aménagement, la configuration, les caractéristiques, la zone de passage des relais, le chronomètre, le panneau d'ordre pour le parcours, l'appareil pour la photo d'arrivée quand il est nécessaire, les installations pour les tenues des athlètes, le damage, la signalisation et les barrières, les contrôles, les déplacements, les procédures de départ et d'arrivée, la communication, les procédures et le matériel de chronométrage et la sécurité.

2.2.2.4 Contrôle de l'équipement (JISA ↔ Responsable de l'équipement de chronométrage et du contrôle du matériel) :

Tout ce qui concerne le contrôle du matériel - y compris le chronométrage, le contrôle des équipements, l'examen préliminaire du matériel, le contrôle du départ et de l'arrivée, l'aménagement en consultation avec l'arbitre responsable du départ et de l'arrivée, le contrôle des procédures, des déplacements, la communication et la sécurité.

Chapitre 34

Run-Arc

34.1 Général

Il existe un tableau récapitulatif de tous les formats de Run-Arc dans l'article 34.1.4. Vous trouverez ci-dessous les descriptions de chacun de ces formats.

34.1.1 Introduction

Le Run-Arc est une discipline qui associe la course (de fond, cross) et le tir à l'arc.

En principe, tous les règlements de la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc s'appliquent, sauf règlement autre détaillé dans ce chapitre.

34.1.2 Matériel de tir

34.1.2.1 Arcs:

- ♦ les arcs à poulies sont interdits,
- ♦ tous les autres types d'arc conformes aux règlements de la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc pour les disciplines en salle, en plein air, en campagne et 3D, sont autorisés.
- ♦ L'utilisation d'une aide à la décoche est interdite.

34.1.2.2 Equipement de l'arc:

- ♦ les accessoires sont autorisés tant qu'ils ne dépassent de dix (10) cm devant l'arc et sont identiques à ceux des arcs classiques pour le tir en plein air.
- ♦ Le harnais arrière attaché à l'arc est autorisé, c'est le seul accessoire autorisé pouvant dépasser de plus de dix (10) cm.

34.1.2.3 Il existe trois moyens autorisés pour transporter l'arc: à la main, dans un carquois dorsal ou avec un harnais. Pour les harnais, les conditions suivantes s'appliquent:

- ♦ des sangles directement attachées à l'arc et un porte-flèches fixé lui aussi à l'arc. L'arc doit être transporté la fenêtre de visée en appui sur le dos de l'athlète.
- ♦ Un harnais souple qui tient fermement l'arc de manière à l'empêcher de glisser, même en cas de chute, avec un porte-flèches attaché à l'arc. L'arc doit être transporté la fenêtre de visée en appui sur le dos de l'athlète.
- ♦ Un harnais rigide qui tient fermement l'arc de manière à l'empêcher de glisser, même en cas de chute, avec un porte-flèches attaché soit à l'arc soit au harnais. L'athlète peut glisser l'arc dans le harnais s'il le souhaite.

34.1.2.4 Harnais ou carquois à arc.

Quand un athlète utilise un harnais ou un carquois, il doit transporter son arc sur son dos pendant toute la course. En cas de défaillance matérielle du harnais, l'athlète doit le réparer et l'utiliser à nouveau ou en retirer son arc avant de courir en tenant celui-ci.

34.1.2.5 Matériel de l'athlète:

- ♦ les protections autorisées sont les mêmes que pour les autres disciplines de la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc (plastron, protection aux doigts).
- ♦ Un carquois dorsal est autorisé tant que les flèches sont protégées quand l'athlète court sur le parcours.
- ♦ Pendant la course, l'équipement complet transporté sur le dos (arc, harnais, carquois, flèches) ne doit pas dépasser de la largeur des épaules de l'athlète.

34.1.2.6 Vêtements autorisés (y compris pendant les cérémonies):

- ♦ chaussures de course,
- ♦ vêtements de course adaptés aux conditions climatiques y compris des shorts et des hauts sans manches.
- ♦ Les publicités sont autorisées sans restriction dans la limite des règlements généraux de la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc.
- ♦ Il est formellement interdit d'être torse nu dans toutes les zones de la compétition.

34.1.3 Classes des athlètes

34.1.3.1 Les classes suivantes sont reconnues (en se basant sur les classes d'âge de la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc):

- ♦ cadets dames, cadets hommes,
- ♦ juniors dames, juniors hommes,
- ♦ dames, hommes,
- ♦ vétérans dames, vétérans hommes.

Une combinaison de classes d'âge est possible en fonction du nombre de participants, à l'exception des compétitions continentales et internationales qui suivent les règlements de la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc.

34.1.4 Formats des compétitions

*Les athlètes parcourent plusieurs tours de course et après chacun d'eux tirent une volée de quatre (4) flèches. Chaque flèche qui manque la cible entraîne pour l'athlète qui l'a tirée un tour de pénalité que celui-ci doit effectuer avant de procéder au tour de course suivant sur le parcours normal de la compétition.
(see image 3: Run Archery format summary)*

Competition	Categories	Standard start	Run loop length		Penalty loop length	Shootings	
			Length	Number		Position	Arrows
INDIVIDUAL 4K	- C+J M - Men - Masters M - C + J W - Women - Master W	Single 30 s	1000 m	4	150 m	1 st : Standing 2 nd : Knee 3 rd : Standing	4 4 4
INDIVIDUAL SPRINT	- C+J M - Men - Masters M - C + J W - Women - Master W	Qualif: Single 30 s Finals: Simultaneous	400 m	3	60 m	1 st : Standing 2 nd : Knee	4 + 2 spare 4 + 2 spare
TEAM SPRINT	- 3 M Team - 3 W Team	Simultaneous and Tag. Next athlete after Penalty loops	400 m	3x 1 (1 each)	60 m	1 st : Standing 2 nd : Knee 3 rd : Standing	4 + 2 spare 4 + 2 spare 4 + 2 spare
MIXED TEAM SPRINT	1 M + 1 W team	Simultaneous and Tag. Next archer after Penalty loops	400 m	W: 1 M: 1	60 m	W: Standing M: Knee	4 + 2 spare 4 + 2 spare
TEAM DOUBLE SPRINT	- 3 M Team - 3 W Team	Simultaneous and Tag. Next athlete after Penalty loops	400 m	3x 2 (2 each)	60 m	1 st athlete. Standing 1 st athlete. Knee 2 nd athlete. Standing 2 nd athlete. Knee 3 rd athlete. Standing 3 rd athlete. Knee	4 + 2 spare 4 + 2 spare 4 + 2 spare 4 + 2 spare 4 + 2 spare 4 + 2 spare
MIXED TEAM DOUBLE SPRINT	1 M + 1 W team	Simultaneous and Tag. Next athlete after Penalty loops	400 m	W: 2 M: 2	60 m	W: Standing W: Knee M: Standing M: Knee	4 + 2 spare 4 + 2 spare 4 + 2 spare 4 + 2 spare

Image 3: Run Archery format summary

34.1.5 Le tir

Le tir se déroule à dix-huit (18) m sur des cibles à bascule ou recouvertes d'un blason papier. La zone de tir à atteindre (une (1) par flèche) est circulaire et d'un diamètre de seize (16) cm.

Le mouvement de la cible à bascule indique que l'athlète à toucher la cible.

L'athlète tire ses flèches (y compris celles de rechange s'il en a) jusqu'à ce que toutes les cibles qui lui sont attribuées soient touchées. S'il en manque, il obtient une pénalité.

34.1.6 Le tour de course

L'athlète doit transporter son arc soit à la main soit dans un harnais.

Les flèches:

- doivent être placées soit dans un carquois dorsal soit dans le harnais
- ou placées à l'entrée de la zone de tir dans des cônes, tubes ou encore dans le carquois de l'athlète.

Les carquois portés à la ceinture ou à la hanche sont interdits.

34.1.7 Résultats

Les résultats de chaque étape de la compétition sont établis en fonction du temps écoulé entre le passage de la ligne de départ et le passage de la ligne d'arrivée

- par l'athlète pour les compétitions individuelles et de sprint 3x400
- par le premier membre d'une équipe (départ) et le dernier membre de celle-ci (arrivée) pour les compétitions par équipe.

34.1.8 Inspection du matériel avant le départ

Avant le départ de la compétition, les athlètes doivent présenter leur matériel aux arbitres qui eux doivent contrôler:

- que celui-ci est conforme aux règlements (y compris un possible arc de rechange)

- le système de transport (harnais, carquois)
- la tenue
- le port du numéro (dossard).

34.1.9 Procédures d'arbitrage et gestion des résultats

L'arbitrage et le contrôle des tirs, la course et le contrôle des temps sont effectués par plusieurs officiels:

- les arbitres:
 - un (1) président des arbitres assisté
 - d'un (1) arbitre de tir responsable de la zone de tir
 - d'un (1) arbitre de course responsable du contrôle du parcours de course
- les officiels de la course responsables de l'orientation des athlètes à l'entrée et à la sortie de la zone de tir (en direction des cibles, en direction du tour de pénalité, en direction de l'arrivée)
- des observateurs (spotters) responsables de la vérification des touches des cibles, de la transmission des informations aux officiels de la course et de la remise en place des cibles
- des chronomètres responsables de la mesure des temps des athlètes.

34.2 Spécifications techniques et règlements

34.2.1 Disposition du site de la compétition

34.2.1.1 Le site de la compétition est le site sur lequel la compétition et l'entraînement de Run-Arc se déroulent. Celui-ci doit répondre aux exigences techniques et offrir la meilleure vue possible aux spectateurs.

34.2.1.2 Les zones de départ et d'arrivée, le terrain de tir, le tour de pénalité et la zone de passage des relais doivent être au niveau du sol et à proximité des spectateurs proposant une bonne vue sur les activités de la compétition. Ces zones et les points critiques de la course doivent être cloturés pour éviter que les athlètes soient gênés ou détournés et pour empêcher l'accès aux personnes non autorisées. L'espace doit y être suffisant pour que les athlètes et les officiels de la compétition puissent y conduire les activités inhérentes.

34.2.1.3 Zone de départ

La zone de départ pour l'ensemble des compétitions doit être visible des spectateurs. La ligne de départ doit être placée à angle droit de la direction de la course et marquée au sol. La zone de départ doit être longue d'entre huit (8) et dix (10) mètres et large d'au moins quatre (4) mètres. Elle doit être séparée de la zone d'échauffement par une barrière disposant d'une ouverture pour permettre le contrôle des accès.

34.2.1.4 Les organisateurs doivent installer, dans la zone de départ, un panneau affichant une carte du parcours. S'il existe plusieurs parcours alors le panneau doit afficher la séquence des couleurs des parcours de la compétition. Ils doivent aussi y placer un minuteur de départ facilement lisible de la ligne de départ.

34.2.1.5 Tour de pénalité

Pour toutes les compétitions, les organisateurs doivent prévoir un tour de pénalité situé directement après la zone de tir (à une distance de course d'un maximum de vingt (20) mètres de la sortie de la zone de tir). Ce tour doit être circulaire d'une largeur de trois (3) mètres, sa longueur doit être mesurée le long du diamètre intérieur. L'entrée et la sortie doivent être clairement indiquées par des panneaux afin d'éviter les erreurs.

34.2.1.6 Terrain de tir

Le terrain de tir doit être situé dans la zone centrale du site clairement visible, ainsi que les cibles, de la majorité des spectateurs. Il doit présenter des barrières de sécurité adéquates sur les côtés et derrière les cibles. Sa disposition doit être la plus sûre possible quant aux emplacements des différents parcours.

34.2.1.7 Distance de tir

La distance entre la cible et la ligne de tir doit être de dix-huit (18) mètres (+/- dix (10) cm). Le terrain doit être rectangulaire, la mesure effectuée d'un point vertical au centre de chaque cible à la ligne de tir.

34.2.1.8 Ligne de tir

Chaque athlète doit disposer, sur la ligne de tir, d'un espace minimum de deux mètres quatre (2.4m) à trois mètres (3m) maximum rectangulaire (appelé 'zone de tir de l'athlète') clairement indiqué. Le centre de cet espace, directement à l'opposé du centre de chaque cible, sera marqué d'un numéro correspondant à celui de la cible placé à entre un (1) et deux (2) mètres devant la ligne de tir.

34.2.1.9 Tapis de tir

Si les organisateurs installent des tapis de tir ceux-ci doivent être placés derrière la ligne de tir visible, leur surface ne doit pas glisser.

34.2.1.10 Configuration de l'espace

Sur toute la longueur de l'arrière du terrain de tir, il doit y avoir une zone clôturée de sept mètres cinquante (7.5m) à huit mètres cinquante (8.5m) réservée aux athlètes et aux officiels.

La zone réservée au public et aux entraîneurs doit être définie à un minimum de dix (10) mètres derrière la zone des observateurs.

L'entrée et la sortie de la zone de tir doivent être clôturées. A l'entrée de cette zone, il doit y avoir des cônes pour les athlètes ne disposant pas de carquois dorsal, ceux-ci doivent être marqués du numéro de l'athlète qui y place ses flèches. Pendant les finales et les relais, les cônes doivent être placés le long de chaque ligne de tir pour y laisser les flèches.

Quand les athlètes transportent leur arc sur leur dos, ils doivent le retirer et le laisser dans la zone de tir sans que cela perturbe les athlètes aux cibles adjacentes. Les organisateurs doivent judicieusement placer sur le pas de tir des supports pour les arcs de rechange des athlètes pendant la compétition et l'entraînement. Chaque arc doit présenter le numéro de l'athlète ou de la nation à qui il appartient.

34.2.1.11 Cibles

Il existe deux types de cibles pour le Run-Arc:

- avec un blason en papier et
- à bascule.

Sur le terrain de tir, les cibles utilisées pour tous les athlètes doivent être identiques pour une même compétition. Les cibles à bascule doivent être vérifiées avant la compétition.

34.2.1.11.1 Cibles avec des blasons en papier.

Les blasons doivent être fixés sur des buttes qui doivent arrêter les flèches.

La zone de touche est circulaire, d'un diamètre de seize (16) cm (+/- 1mm) et d'un centre d'un diamètre de trois (3) cm (+/- 1mm). L'espace entre les zones de touche d'un blason est de vingt-cinq (25) cm (+/- 2mm) maximum du centre de chaque zone.

34.2.1.11.2 Cibles à bascule.

Les cibles à bascule sont constituées d'éléments escamotables et fabriquées avec des matériaux qui n'abîment pas les flèches.

La forme et les dimensions des deux cibles sont illustrées dans le diagramme suivant: (see image 4: Run Archery targets).

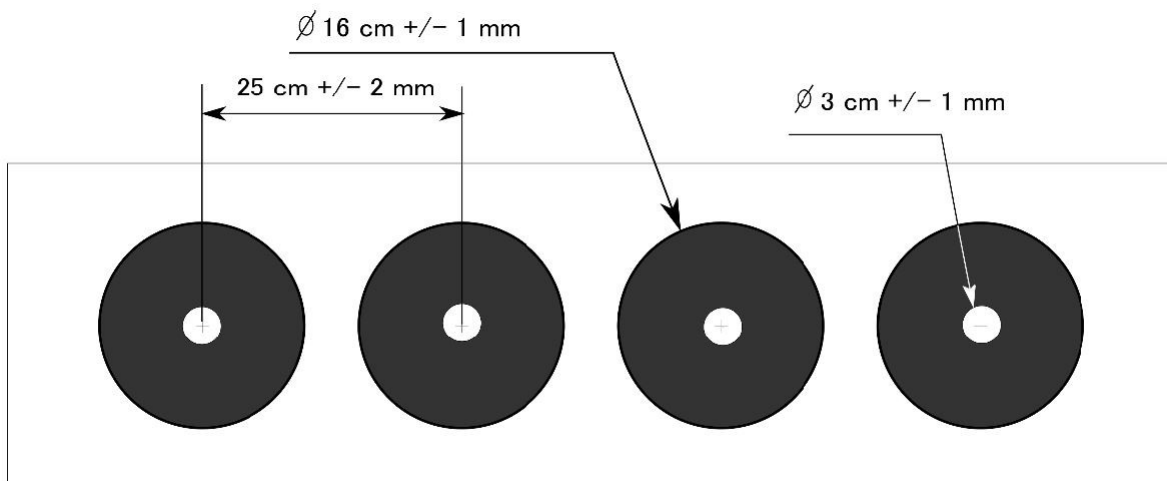


Image 4: Run Archery targets

34.2.1.11.3 Placement des cibles.

Les cibles doivent être disposées de manière à ce que le centre de la butte soit aligné avec le centre de l'espace correspondant visible sur la ligne de tir. Les cibles doivent être alignées avec le centre des buttes à environ cent cinq (105) cm (+/-2cm) du sol.

34.2.1.11.4 Sécurité derrière les cibles.

Les organisateurs doivent installer derrière les cibles, un filet de protection contre les flèches ou tout autre dispositif pour arrêter les flèches qui ont manqué la cible.

34.2.1.11.5 Numérotation des cibles.

Les pas de tir sur la ligne de tir et les cibles correspondantes doivent présenter le même numéro. La numérotation doit être visible et commencer à partir du pas le plus éloigné de l'entrée, c'est-à-dire commencer du côté de la sortie vers celui de l'entrée de la zone de tir. Les numéros des cibles doivent être d'au moins trente (30) cm de haut, alternés entre numéro noir sur fond jaune et numéro jaune sur fond noir (par exemple: n°1 noir sur fond jaune, n°2 jaune sur fond noir). Ils doivent être placés à la verticale du centre de la butte sous chaque cible.

34.2.1.12 Indicateurs de la direction du vent

Un indicateur de la direction du vent (fanion, manchon, drapeau etc...) doit être placé des deux côtés de la zone de tir.

34.2.1.13 Zone d'arrivée

La zone d'arrivée pour toutes les compétitions doit être visible des spectateurs.

Les quarante (40) derniers mètres avant la ligne d'arrivée doivent être en ligne droite, la zone doit faire au moins quatre (4) mètres de large.

Seuls les athlètes et les officiels sont autorisés dans la zone d'arrivée.

Une ligne d'arrivée doit être visible au sol.

34.2.1.14 Equipement du contrôle des temps

Pour un contrôle des temps manuel, des systèmes professionnels de bonne qualité doivent être utilisés.

34.2.2 Entraînement et échauffement

Les organisateurs doivent prévoir pour les athlètes les sites nécessaires pour leur préparation à la compétition. A cet effet, ils doivent leur fournir les horaires de l'entraînement officiel.

34.2.2.1 Exceptions

Dans des circonstances exceptionnelles, le président des arbitres peut fermer l'ensemble du site ou limiter l'entraînement à certaines parties du terrain à certains horaires.

34.2.2.2 Accès à la zone de compétition

L'entraînement officiel des athlètes inscrits pour la compétition peut se dérouler sur le terrain de compétition. Les athlètes participent à l'entraînement officiel pour leur catégorie. Chaque athlète participant à l'entraînement officiel doit porter son numéro.

34.2.2.3 Entraînement à la course

Le parcours de la compétition pour l'entraînement officiel doit être ouvert, marqué, clôturé ou barricadé comme il le serait pour la compétition.

34.2.2.4 Entraînement au tir

L'entraînement doit se faire sur une période de vingt (20) à quarante-cinq (45) minutes maximum pour les jours de qualification. Il doit se terminer quinze (15) minutes avant le début de la compétition après le retrait des flèches de la dernière volée.

Les cibles pour l'entraînement sont placées à la première distance de tir pour chaque catégorie.

Pour les éliminations et les finales, les organisateurs peuvent décider de la durée de la période d'entraînement en prenant en compte le programme de chaque jour.

34.2.2.5 Attribution des cibles

L'attribution des cibles dépend du type de compétition. Voir la section sous l'article 34.3 de ce livre de règlements.

34.2.2.6 Echauffement dans des zones adjacentes

Les blasons doivent être installés sur les cibles placées à la même hauteur et à la même distance que pour la compétition.

34.2.3 Organisation du départ

34.2.3.1 Attribution des numéros de départ

Les athlètes et les équipes sont choisis au hasard à partir des inscriptions pour la compétition. L'attribution des numéros de départ se fait par un tirage au sort soit manuel soit par ordinateur.

34.2.4 Le parcours

34.2.4.1 Tours de pénalité sur le terrain de course

Pour chaque cible manquée, les athlètes doivent courir un tour de pénalité immédiatement après la volée de tir. Il est interdit de courir ce tour ultérieurement. Les athlètes ont pour responsabilité de courir le nombre de tours exigé.

34.2.4.2 Erreur dans le nombre de tours de pénalité

Si, en raison d'une erreur des organisateurs ou d'une défaillance des cibles, un athlète court un nombre de tours de pénalité supérieur à celui exigé, le président des arbitres peut décider de lui accorder, en fonction, du temps supplémentaire.

Les organisateurs doivent s'assurer que pour chaque compétition, le temps de course moyen d'un tour de pénalité, en se basant sur les temps d'au moins cinq (5) athlètes, est noté.

34.2.4.3 Erreur de parcours

Si un athlète se trompe dans les pistes ou dans l'ordre de parcours et que cette erreur pourrait lui octroyer un avantage en termes de temps, il doit retourner à l'endroit où il s'est trompé par la piste qu'il vient d'emprunter et, pour se faire, il peut courir à contresens. Il est entièrement responsable et doit s'assurer de ne pas gêner ou de ne pas mettre en danger les autres athlètes. Il n'y a pas de pénalité pour avoir commis cette erreur tant qu'il n'en découle aucun avantage en termes de temps et que les autres athlètes n'ont pas été dérangés.

34.2.4.4 Accident

Si un athlète constate qu'un autre athlète a eu un accident, il doit en référer au point de contrôle suivant.

34.2.4.5 Abandon

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

34.2.4.6 Obstruction

Il est strictement interdit de gêner les autres athlètes durant toute la compétition - y compris, de laisser tomber des objets sur les pistes ou sur le pas de tir qui pourraient gêner les autres athlètes.

34.2.4.7 Rafraîchissements

Les athlètes peuvent se rafraîchir pendant la compétition. Ils peuvent porter les boissons eux-mêmes ou celles-ci peuvent leur être distribuées dans une zone dédiée.

34.2.4.8 Autre assistance

Les athlètes ne sont pas autorisés à être aidés autrement que de la manière décrite dans ces règlements.

34.2.5 Règlements de tir

34.2.5.1 Général

Pendant l'entraînement et les compétitions, les athlètes ne sont autorisés à tirer qu'à partir du pas de tir et en direction des cibles. Pendant les compétitions, les athlètes ne peuvent tirer qu'après avoir terminé chacune des parties du parcours prévue de la compétition à l'exception de la dernière qui se termine sur la ligne d'arrivée ou dans la zone de passage des relais.

34.2.5.2 Communication avec les athlètes

Sur le terrain de tir, les athlètes ne peuvent pas recevoir de conseils techniques électroniques.

34.2.5.3 Position de tir

Si un officiel de terrain avertit un athlète qu'il tire dans une position en infraction avec les règlements, l'athlète doit immédiatement corriger sa position.

34.2.5.3.1 Position debout

Les athlètes tirent debout, sans appui, les deux (2) pieds derrière la ligne de tir.

34.2.5.3.2 Position agenouillée

Lorsqu'ils tirent agenouillés, les athlètes ne doivent poser qu'un seul (1) genou à terre et se placer derrière la ligne de tir.

34.2.5.4 Tir des flèches

Les athlètes doivent tirer sur les blasons des cibles qui leur sont attribuées dans l'ordre qu'ils choisissent.

S'ils tirent deux flèches dans une même zone, l'une est considérée comme manquée (M) et entraîne un tour de pénalité. Les flèches tirées par les athlètes pendant la compétition restent sur la cible ou au sol jusqu'à la fin de la compétition.

34.2.5.5 Sécurité

Il est interdit de tirer en dehors du pas de tir et des horaires officiels prévus à cet effet.

Les mouvements d'arc pouvant s'avérer dangereux ou étant perçus comme dangereux par d'autres sont interdits. Lorsque le pas de tir est ouvert, il est interdit de se trouver au-delà de la ligne de tir. Les arcs doivent toujours être bandés en direction des cibles jamais vers le sol. Les athlètes sont, à tout moment, responsables de la sécurité de leurs actions et de leur arc.

34.2.5.6 Placement des flèches sur l'arc

Une flèche ne peut être placée sur l'arc que la pointe dirigée vers la cible.

34.2.5.7 Matériel endommagé

34.2.5.7.1 Arc et flèches endommagés

Tous les officiels du terrain doivent savoir qu'il leur faut observer les mains levées par les athlètes pour des échanges avec les arcs et flèches de rechange. Un officiel de terrain doit réagir avec un sens de l'urgence et se déplacer rapidement pour réduire le temps requis pour amener le matériel de rechange.

34.2.5.7.2 Réparation ou changement de l'arc

Pendant la compétition et tout au long des parcours, les athlètes peuvent réparer leurs arcs tant qu'ils le font sans aucune assistance.

34.2.5.7.3 Arc de rechange

Un arc endommagé pendant la compétition peut être échangé pour l'arc de rechange de l'athlète ou de la nation.

34.2.5.7.4 Procédure pour l'échange de l'arc

S'il n'est pas déjà sur la ligne de tir, l'athlète peut lui-même prendre son arc de rechange sur le terrain de tir. Pendant le tir, l'athlète doit indiquer qu'il lui faut changer d'arc en levant la main. Quand l'officiel du terrain répond, l'athlète doit pointer son arc du doigt et crier 'arc', le nom de sa nation ainsi que son numéro individuel. L'officiel du terrain va chercher l'arc de rechange personnel de l'athlète et le lui amener.

34.2.5.7.5 Flèches endommagées

Un athlète qui abîme une ou plusieurs flèches pendant la compétition peut les remplacer par des flèches de rechange placées dans le support situé à l'entrée du terrain de tir. Si l'athlète découvre de ses flèches abîmées lorsqu'il se trouve au pas de tir, il peut en obtenir de rechange en levant la main pour avertir l'officiel du terrain et en criant 'flèche', le nom de sa nation ainsi que son numéro individuel. L'officiel du terrain qui répond ira chercher les flèches de rechange et les lui amènera.

34.2.5.7.6 Modification des temps

Il n'y aura aucune modification des temps pour les réparations ou les échanges d'arcs ou l'obtention de flèches de rechange.

34.2.5.8 Défaillance des cibles

Si une cible ne fonctionne pas, l'athlète doit être dirigé vers une autre cible.

34.2.5.8.1 Tir croisé et cible touchée par un autre athlète

Si la cible sur laquelle tire un athlète est touchée par un autre athlète, l'athlète commettant l'erreur doit être immédiatement stoppé. Si aucune plaque n'a été tombée alors l'athlète de la cible peut continuer à tirer, dans le cas contraire, la plaque doit immédiatement être rétablie pour que l'athlète puisse continuer à tirer. Avant de remettre une cible en place, les touches et leurs positions doivent être enregistrées. L'observateur doit informer l'athlète du nombre de tours de pénalité.

34.2.5.8.2 Modification des temps et responsabilité

Pour les cas où un athlète perd du temps en raison d'une erreur ou d'une défaillance de cible dont il n'est pas responsable, le jury de la compétition doit modifier son temps en conséquence.

34.2.5.9 Marquage des scores

Les organisateurs doivent mettre en place un système de marquage des scores pour tous les tirs de la compétition. Les observateurs (spotters) doivent observer chacune des flèches tirées au cours de la compétition.

34.2.5.10 Arrêt des tirs par un arbitre pour des raisons de sécurité

Si un arbitre doit arrêter les tirs pour des raisons de sécurité, il doit chronométrer le temps perdu qui sera déduit du temps final des athlètes qui tiraient à ce moment.

34.2.6 Départ, arrivée, temps et résultats

34.2.6.1 Temps de compétition

Le temps de compétition est la période de temps écoulé pendant la compétition sur laquelle le placement d'un athlète ou d'une équipe pour les résultats est basé. Ce temps doit toujours inclure les pénalités ou les modifications imposées ou accordées par les arbitres.

- individuels 4K voir C.1.4.1
- sprint 3x400 voir C.2.4.1
- sprint par équipe et sprint par équipe mixte voir C.3.4.1
- double sprint par équipe et double sprint par équipe mixte voir C.4.4.1.

34.2.6.2 Unités de mesure, organisation du départ, arrivée, égalités

Ces sujets dépendent du type de compétition. Voir section sous article 34.3 de ces règlements.

34.2.6.3 Photo d'arrivée

Pour les compétitions avec un départ de masse, les organisateurs doivent installer sur la ligne d'arrivée un appareil pour prendre les photos des arrivées. Celui-ci doit être placé sur la ligne d'arrivée de manière à la prendre dans son ensemble. Si la photo est nécessaire pour déterminer l'ordre d'arrivée celui qu'elle détermine sera définitif, il sera basé sur la

34.2.7 Pénalités et sanctions

34.2.7.1 Types de pénalité

Les athlètes peuvent être pénalisés.

Les pénalités pouvant être imposées sont:

- ♦ *une interdiction de prendre le départ,*
- ♦ *des pénalités de temps,*
- ♦ *une disqualification.*

34.2.7.1.1 Interdiction de prendre le départ.

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

- ♦ *pour s'être présenté au départ avec un équipement ou dans une tenue non conforme aux règlements,*
- ♦ *pour s'être présenté au départ avec un mauvais numéro ou sans numéro en raison d'une erreur de son fait,*
- ♦ *pour avoir commis une infraction aux règlements concernant l'entraînement officiel, les contrôles, l'échauffement.*

Cette interdiction s'applique pour la compétition au cours de laquelle l'infraction a été commise.

34.2.7.1.2 Pénalités de temps et disqualification

Les conditions pour imposer une pénalité de temps ou pour disqualifier un athlète sont: (see image 5: Run Archery penalties).

	1 min	2 min	Disq.
- Taking part in a competition for which he or she is not eligible			X
- committing a very minor violation of the principles of fair play or the requirements of sportsmanship.	X		
- Receiving prohibited assistance			X
- Avoiding start controls			X
- Modifying equipment, bow or clothing which has been inspected and marked at start control in a prohibited way			X
- Participating in a competition with a start number which has not been assigned to him by the competition start list, deliberately or due to a mistake by him or his team			X
- Accepting unauthorised assistance from any person when repairing equipment			X
- Violating the applicable safety regulations			X
- every arrow not shot by the athlete before recommencing running		X	
- every penalty loop not done immediately after the shooting		X	
- every arrow shot on the ground		X	
- Shooting 1 arrow more than the permitted number of arrows by end		X	
- Persisting to shoot more than the permitted number of arrows by end			X
- In relay competition, touching next athlete out of the relay zone (before the coming athlete crosses the entry line or if going athlete cross the exit line before being touched)			X
- not giving way at the first request by an overtaking athlete	X		
- Remaining in an incorrect shooting position or incorrect position in the shooting lane after having been warned			X
- Not following the shooting sequence specified for that competition deliberately			X
- Hindering another archer on the course or at the shooting range by serious obstruction			X
- Deviating from the marked trail or running a wrong trail deliberately, thus gaining a time advantage for himself or for his team			X

Image 5: Run Archery penalties

34.2.7.2 Interdictions et sanctions pour les personnes qui ne participent pas à la compétition

Aider les athlètes de manière déloyale ou non autorisée par ces règlements pendant une compétition est interdit.

34.2.7.2.1 Interdictions spécifiques sur le parcours:

- ♦ *il est interdit de courir avec les athlètes,*
- ♦ *il est interdit de toucher les athlètes.*

34.2.7.2.2 Sanctions.

Les spectateurs et autres personnes doivent clairement être informés de ces règlements.

Une violation de ces règlements peut entraîner l'exclusion des spectateurs de la zone de compétition.

34.2.8 Officiels des terrains pour les compétitions de Run-Arc

Les devoirs des officiels sont:

34.3 Formats des compétitions

34.3.1 Individuel 4K

L'Individuel 4K (4X1000m) est une compétition individuelle pour les classes précisées dans l'article 34.1.

Les séquences de la compétition sont les suivantes dans l'ordre:

- ♦ *séquence 1: première épreuve sur le tour de course*
- ♦ *séquence 2: tir debout: quatre (4) flèches*
- ♦ *séquence 3: possible(s) tour(s) de pénalité*
- ♦ *séquence 4: deuxième épreuve sur le tour de course*
- ♦ *séquence 5: tir agenouillé: quatre (4) flèches*
- ♦ *séquence 6: possible(s) tour(s) de pénalité*
- ♦ *séquence 7: troisième épreuve sur le tour de course*
- ♦ *séquence 8: tir debout: quatre (4) flèches*

- ♦ séquence 9: possible(s) tour(s) de pénalité
- ♦ séquence 10: tour de course
- ♦ séquence 11: arrivée.

34.3.1.1 Attribution des cibles d'entraînement

L'attribution des cibles sera décidée par un tirage au sort.

34.3.1.2 Attribution des cibles de compétition

La cible sur laquelle l'athlète doit tirer lui est indiquée par l'officiel de la course à son arrivée sur le terrain de tir.

34.3.1.3 Mesure des temps

Le temps de compétition d'un athlète est le temps écoulé entre le passage de la ligne de départ et le passage de la ligne d'arrivée.

Le temps de compétition mesuré soit électroniquement soit manuellement est noté au 1/10ième de seconde (0.1).

34.3.1.4 Départ

Les départs seront soit individuels soit de groupe:

Les départs individuels doivent se faire à intervalle de trente (30) ou quarante cinq (45) secondes ou une (1) minute au choix des organisateurs.

Les départs de groupe doivent se faire à intervalle de deux (2) à cinq (5) minutes en fonction de la taille du groupe c'est-à-dire du nombre total d'athlètes dans la catégorie concernée.

34.3.1.5 Arrivée

L'arrivée est le moment où le temps de course d'un athlète s'arrête.

Avec un chronométrage électronique, il s'agit du moment où l'athlète coupe le faisceau de la cellule électrique sur la ligne d'arrivée.

Avec un chronométrage manuel, il s'agit du moment où l'athlète traverse la ligne d'arrivée avec son corps.

34.3.1.6 Egalités

Si deux athlètes ou plus d'une même catégorie ont le même temps de course, ils seront classés ex-aequo - à égalité pour les résultats.

34.3.2 Sprint Individuel

Le Sprint Individuel (3X400m) est une compétition individuelle pour les classes précisées dans l'article 34.1.

Les séquences de la compétition sont les suivantes dans l'ordre:

- ♦ séquence 1: première épreuve sur le tour de course
- ♦ séquence 2: tir debout: quatre (4) flèches + deux (2) flèches de rechange si nécessaire
- ♦ séquence 3: possible(s) tour(s) de pénalité
- ♦ séquence 4: deuxième épreuve sur le tour de course
- ♦ séquence 5: tir agenouillé: quatre (4) flèches + deux (2) flèches de rechange si nécessaire
- ♦ séquence 6: possible(s) tour(s) de pénalité
- ♦ séquence 7: tour de course
- ♦ séquence 8: arrivée.

34.3.2.1 Attribution des cibles d'entraînement

L'attribution des cibles sera décidée par un tirage au sort.

34.3.2.2 Attribution des cibles de compétition

La cible sur laquelle l'athlète doit tirer lui est indiquée par l'officiel de la course à son arrivée sur le terrain de tir.

34.3.2.3 Flèches de rechange

Chaque athlète doit tirer quatre (4) flèches, si certaines cibles sont encore debout, il doit alors utiliser ses flèches de rechange (deux (2) seulement pour chaque séquence de tir).

Si l'athlète choisit de laisser ses flèches dans un cône à l'entrée du terrain de tir, il doit laisser les flèches qu'il n'a pas utilisées sur la ligne de tir.

34.3.2.4 Mesure des temps

Le temps de compétition d'un athlète est le temps écoulé entre le passage de la ligne de départ et le passage de la ligne d'arrivée.

Le temps de compétition mesuré soit électroniquement soit manuellement est noté au 1/10ième de seconde (0.1).

34.3.2.5 Départ

Pour les phases de qualification et éliminatoires, les départs seront soit individuels soit de groupe:
Les départs individuels doivent se faire à intervalle de trente (30) ou quarante cinq (45) secondes ou une (1) minute au choix des organisateurs.

Les départs de groupe doivent se faire à intervalle de deux (2) à cinq (5) minutes en fonction de la taille du groupe c'est-à-dire du nombre total d'athlètes dans la catégorie concernée.

Pour les finales, les athlètes d'une même catégorie doivent prendre le départ dans le même groupe et les départs de groupe se font à intervalle de deux (2) minutes.

34.3.2.6 Arrivée

L'arrivée est le moment où le temps de course d'un athlète s'arrête.

Avec un chronométrage électronique, il s'agit du moment où l'athlète coupe le faisceau de la cellule électrique sur la ligne d'arrivée.

Avec un chronométrage manuel, il s'agit du moment où l'athlète traverse la ligne d'arrivée avec son corps.

34.3.2.7 Eliminations, finales et étape de classement

Ces étapes de la compétition n'ont lieu que si le nombre de participants est suffisant.

34.3.2.7.1 Eliminations jusqu'à dix (10) athlètes

Il n'y aura pas de finales. Le classement final sera celui de l'épreuve de qualification.

34.3.2.7.2 Eliminations entre onze (11) et vingt (20) athlètes

La phase éliminatoire (demi-finales) se déroule avec une répartition en groupes après le classement de l'épreuve de qualification.

Pour les égalités après les qualifications, le placement sera effectué par un tirage au sort.

La répartition en groupes se fera de la manière suivante: (see image 6: Run Archery elimination round with 11-20 athletes).

Les participants aux finales seront les trois (3) meilleurs athlètes de chaque groupe plus quatre (4) athlètes sur les deux groupes avec les meilleurs temps des demi-finales. Total: dix (10) athlètes.

GROUP A	1.	4.	5.	8.	9.	
GROUP B	2.	3.	6.	7.	10.	11.

Image 6: Run Archery elimination round with 11-20 athletes

34.3.2.7.3 Eliminations entre vingt-un (21) et trente (30) athlètes

La phase éliminatoire (demi-finales) se déroule avec une répartition en groupes après le classement de l'épreuve de qualification.

Pour les égalités après les qualifications, le placement sera effectué par un tirage au sort.

La répartition en groupes se fera de la manière suivante: (see image 7: Run Archery elimination round with 21-30 athletes).

Les participants aux finales seront les deux (2) meilleurs athlètes de chaque groupe plus quatre (4) athlètes sur tous les groupes avec les meilleurs temps des demi-finales. Total: dix (10) athlètes.

GROUP A	1.	6.	7.	12.	13.	18.
GROUP B	2.	5.	8.	11.	14.	17.
GROUP C	3.	4.	9.	10.	15.	16.

Image 7: Run Archery elimination round with 21-30 athletes

34.3.2.7.4 Eliminations avec plus trente-un (31) athlètes

La phase éliminatoire (demi-finales) se déroule avec une répartition en groupes après le classement de l'épreuve de qualification.

Pour les égalités après les qualifications, le placement sera effectué par un tirage au sort.

La répartition en groupes se fera de la manière suivante: (see image 8: Run Archery elimination round with more than 31 athletes).

Les participants aux finales seront les deux (2) meilleurs athlètes de chaque groupe plus deux (2) athlètes sur tous les groupes avec les meilleurs temps des demi-finales. Total: dix (10) athlètes.

GROUP A	1.	8.	9.	16.	17.	
GROUP B	2.	7.	10.	15.	18.	
GROUP C	3.	6.	11.	14.	19.	
GROUP D	4.	5.	12.	13.	20.	

Image 8: Run Archery elimination round with more than 31 athletes

34.3.2.8 Egalités

Si deux athlètes ou plus d'une même catégorie ont le même temps de course, ils seront classés ex-aequo - à égalité pour les résultats.

34.3.3 Sprint par équipe et Double Sprint par équipe

Ces compétitions sont des compétitions par équipe.

Les équipes sont formées au moment de l'inscription quand elles doivent déclarer:

- ♦ *les noms de ses membres,*
- ♦ *son nom (qui ne doit pas, du point de vue du président, être insultant et qui peut être modifié à la demande du président des arbitres),*
- ♦ *son capitaine qui est la personne que les officiels doivent, si nécessaire, contacter pendant la compétition.*

34.3.3.1 Terrain

La configuration du terrain est identique à celle Sprint Individuel avec une zone de relais en plus.

34.3.3.2 Zone de relais

Le terrain doit présenter une zone de relais correctement marquée, d'au moins vingt (20) mètres de long et huit (8) mètres de large, à la fin d'une section en ligne droite.

Cette zone doit commencer sur la ligne de chronométrage, elle doit débiter et se finir par des lignes tracées au sol et être signalée par un panneau indiquant "zone de relais".

34.3.3.3 Composition des équipes et parcours de la compétition

34.3.3.3.1 Sprint par équipe

Pour la compétition de Sprint par équipe, les équipes sont composées de trois (3) membres.

En fonction du niveau de la compétition (local, national, continental et international) et de ce qu'autorise l'organisme dirigeant concerné les équipes peuvent être formées:

- ♦ *sans considération des sexe,*
- ♦ *que de dames ou que d'hommes.*

Les séquences de la compétition sont les suivantes:

- ♦ *séquence 1: course du premier membre de l'équipe sur le tour de course*
- ♦ *séquence 2: tir debout du premier membre de l'équipe: quatre (4) flèches + deux (2) flèches de rechange si nécessaire*
- ♦ *séquence 3: possible(s) tour(s) de pénalité du premier membre de l'équipe*
- ♦ *séquence 4: relais au deuxième membre de l'équipe*
- ♦ *séquence 5: course du deuxième membre de l'équipe sur le tour de course*
- ♦ *séquence 6: tir agenouillé du deuxième membre de l'équipe: quatre (4) flèches + deux (2) flèches de rechange si nécessaire*
- ♦ *séquence 7: possible(s) tour(s) de pénalité du deuxième membre de l'équipe*
- ♦ *séquence 8: relais au troisième membre de l'équipe*
- ♦ *séquence 9: course du troisième membre de l'équipe sur le tour de course*
- ♦ *séquence 10: tir debout du troisième membre de l'équipe: quatre (4) flèches + deux (2) flèches de rechange si nécessaire*
- ♦ *séquence 11: possible(s) tour(s) de pénalité du troisième membre de l'équipe*
- ♦ *séquence 12: course du troisième membre de l'équipe jusqu'à l'arrivée.*

34.3.3.3.2 *Pour la compétition de Sprint par équipe mixte, les équipes sont composées de deux (2) athlètes: une dame et un homme.*

Les séquences de la compétition sont les suivantes:

- ♦ *séquence 1: course de la dame sur le tour de course*
- ♦ *séquence 2: tir debout de la dame: quatre (4) flèches + deux (2) flèches de rechange si nécessaire*
- ♦ *séquence 3: possible(s) tour(s) de pénalité de la dame*
- ♦ *séquence 4: relais à l'homme*

- ♦ séquence 5: course de l'homme sur le tour de course
- ♦ séquence 6: tir agenouillé de l'homme: quatre (4) flèches + deux (2) flèches de rechange si nécessaire
- ♦ séquence 7: possible(s) tour(s) de pénalité de l'homme
- ♦ séquence 8: course de l'homme jusqu'à l'arrivée.

34.3.3.4 Numéros de départ

Les numéros de départ sont pour les équipes.

Pour différencier les membres d'une équipe et faciliter le déroulement de la compétition, les numéros de départ doivent être de couleurs différentes et/ou accompagnés d'une lettre ou d'un chiffre comme par exemple: (see image 9: Run Archery team names).

	Single Relay	Single Sprint Mixed Relay
team "154" 1 st member	Blue and/or 154-1	Red and/or 154-1
team "154" 2 nd member	Red and/or 154-2	Yellow and/or 154-2
Team "154" 3 rd member	Yellow and/or 154-3	

Image 9: Run Archery team names

34.3.3.5 Cibles d'entraînement et attribution des cibles

Les numéros des cibles attribuées sont identiques aux numéros de départ.

34.3.3.6 Flèches de rechange

Les règlements concernant les flèches de rechange sont les mêmes que ceux pour le Sprint Individuel. Voir article 34.3.2.3.

34.3.3.7 Mesure des temps

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

Le temps de compétition mesuré soit électroniquement soit manuellement est noté au 1/100ième de seconde (0.01).

34.3.3.8 Zone de relais

Seul le membre de l'équipe en attente (un (1) par équipe) peut se trouver dans la zone de transmission du relais une fois que le membre précédent a quitté la zone. Il doit être touché par son coéquipier qui rentre dans la zone (une fois que celui-ci a entièrement franchie la ligne d'entrée).

Le relais ne peut se faire que dans la zone de transmission entre les lignes qui la délimitent.

34.3.3.9 Départ

Tous les premiers membres des équipes doivent commencer simultanément.

34.3.3.10 Arrivée

L'arrivée est le moment où le temps de course d'une équipe s'arrête.

Avec un chronométrage électronique, il s'agit du moment où l'athlète coupe le faisceau de la cellule électrique sur la ligne d'arrivée.

Avec un chronométrage manuel, il s'agit du moment où le dernier athlète traverse la ligne d'arrivée avec son corps.

34.3.3.11 Résultats

Le classement des résultats pour les équipes de relais sera celui de l'ordre d'arrivée de leurs derniers membres sauf quand le président des arbitres a imposé des pénalités de temps ou a fait des modifications.

34.3.3.12 Egalités

Il n'y aura pas d'égalité pour les finales par équipes.

34.3.4 Double Sprint par équipe et Double Sprint par équipes mixtes

Ces compétitions sont des compétitions par équipe.

Les équipes sont formées au moment de l'inscription quand elles doivent déclarer:

- ♦ les noms de ses membres,
- ♦ son nom (qui ne doit pas, du point de vue du président, être insultant et qui peut être modifié à la demande du président des arbitres),
- ♦ son capitaine qui est la personne que les officiels doivent, si nécessaire, contacter pendant la compétition.

34.3.4.1 Terrain

La configuration du terrain est identique à celle Sprint Individuel (3x400m) avec une zone de relais en plus.

34.3.4.2 Zone de relais

Le terrain doit présenter une zone de relais correctement marquée, d'au moins vingt (20) mètres de long et huit (8) mètres de large, à la fin d'une section en ligne droite.

Cette zone doit commencer sur la ligne de chronométrage, elle doit débiter et se finir par des lignes tracées au sol et être signalée par un panneau indiquant "zone de relais".

34.3.4.3 Composition des équipes et déroulement de la compétition

34.3.4.3.1 Double Sprint par équipe

Pour la compétition de Double Sprint par équipe, les équipes sont composées de trois (3) membres.

En fonction du niveau de la compétition (local, national, continental et international) et de ce qu'autorise l'organisme dirigeant concerné les équipes peuvent être formées:

- ♦ sans considération des sexe,
- ♦ que de dames ou que d'hommes.

Les séquences de la compétition sont les suivantes:

- ♦ séquence 1: course du premier membre de l'équipe sur le tour de course
- ♦ séquence 2: tir debout du premier membre de l'équipe: quatre (4) flèches + deux (2) flèches de rechange si nécessaire
- ♦ séquence 3: possible(s) tour(s) de pénalité du premier membre de l'équipe
- ♦ séquence 4: course du premier membre de l'équipe sur le tour de course
- ♦ séquence 5: tir agenouillé du premier membre de l'équipe: quatre (4) flèches + deux (2) flèches de rechange si nécessaire
- ♦ séquence 6: possible(s) tour(s) de pénalité du premier membre de l'équipe
- ♦ séquence 7: relais au deuxième membre de l'équipe
- ♦ séquence 8: course du deuxième membre de l'équipe sur le tour de course
- ♦ séquence 9: tir debout du deuxième membre de l'équipe: quatre (4) flèches + deux (2) flèches de rechange si nécessaire
- ♦ séquence 10: possible(s) tour(s) de pénalité du deuxième membre de l'équipe
- ♦ séquence 11: course du deuxième membre de l'équipe sur le tour de course
- ♦ séquence 12: tir agenouillé du deuxième membre de l'équipe: quatre (4) flèches + deux (2) flèches de rechange si nécessaire
- ♦ séquence 13: possible(s) tour(s) de pénalité du deuxième membre de l'équipe
- ♦ séquence 14: relais au troisième membre de l'équipe
- ♦ séquence 15: course du troisième membre de l'équipe sur le tour de course
- ♦ séquence 16: tir debout du troisième membre de l'équipe: quatre (4) flèches + deux (2) flèches de rechange si nécessaire
- ♦ séquence 17: possible(s) tour(s) de pénalité du troisième membre de l'équipe
- ♦ séquence 18: course du troisième membre de l'équipe sur le tour de course
- ♦ séquence 19: tir agenouillé du troisième membre de l'équipe: quatre (4) flèches + deux (2) flèches de rechange si nécessaire
- ♦ séquence 20: possible(s) tour(s) de pénalité du troisième membre de l'équipe
- ♦ séquence 21: course du troisième membre de l'équipe jusqu'à l'arrivée.

34.3.4.3.2 Double Sprint par équipe mixte

Pour la compétition de Double Sprint par équipe mixte, les équipes sont composées de deux (2) athlètes: une dame et un homme.

Les séquences de la compétition sont les suivantes:

- ♦ séquence 1: course de la dame sur le tour de course
- ♦ séquence 2: tir debout de la dame: quatre (4) flèches + deux (2) flèches de rechange si nécessaire
- ♦ séquence 3: possible(s) tour(s) de pénalité de la dame
- ♦ séquence 4: relais à l'homme
- ♦ séquence 5: course de l'homme sur le tour de course
- ♦ séquence 6: tir debout de l'homme: quatre (4) flèches + deux (2) flèches de rechange si nécessaire
- ♦ séquence 7: possible(s) tour(s) de pénalité de l'homme
- ♦ séquence 8: relais à la dame
- ♦ séquence 9: course de la dame sur le tour de course
- ♦ séquence 10: tir agenouillé de la dame: quatre (4) flèches + deux (2) flèches de rechange si nécessaire
- ♦ séquence 11: possible(s) tour(s) de pénalité de la dame
- ♦ séquence 12: relais à l'homme
- ♦ séquence 13: course de l'homme sur le tour de course
- ♦ séquence 14: tir agenouillé de l'homme: quatre (4) flèches + deux (2) flèches de rechange si nécessaire
- ♦ séquence 15: possible(s) tour(s) de pénalité de l'homme
- ♦ séquence 16: course de l'homme jusqu'à l'arrivée.

34.3.4.4 Numéros de départ

Les numéros de départ sont pour les équipes.

Pour différencier les membres d'une équipe et faciliter le déroulement de la compétition, les numéros de départ doivent être de couleurs différentes et/ou accompagnés d'une lettre ou d'un chiffre comme par exemple: (see image 10: Run Archery team names).

	Single Relay	Single Sprint Mixed Relay
team "154" 1 st member	Blue and/or 154-1	Red and/or 154-1
team "154" 2 nd member	Red and/or 154-2	Yellow and/or 154-2
Team "154" 3 rd member	Yellow and/or 154-3	

Image 10: Run Archery team names

34.3.4.5 Cibles d'entraînement et attribution des cibles

Les numéros des cibles attribuées sont identiques aux numéros de départ.

34.3.4.6 Flèches de rechange

Les règlements concernant les flèches de rechange sont les mêmes que ceux pour le Sprint Individuel. Voir article 34.3.2.3.

34.3.4.7 Mesure des temps

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

Le temps de compétition mesuré soit électroniquement soit manuellement est noté au 1/100ième de seconde (0.01).

34.3.4.8 Zone de relais

Seul le membre de l'équipe en attente (un (1) par équipe) peut se trouver dans la zone de transmission du relais une fois que le membre précédent a quitté la zone. Il doit être touché par son coéquipier qui rentre dans la zone (une fois que celui-ci a entièrement franchie la ligne d'entrée).

Le relais ne peut se faire que dans la zone de transmission entre les lignes qui la délimitent.

34.3.4.9 Départ

Tous les premiers membres des équipes doivent commencer simultanément.

34.3.4.10 Arrivée

L'arrivée est le moment où le temps de course d'une équipe s'arrête.

Avec un chronométrage électronique, il s'agit du moment où l'athlète coupe le faisceau de la cellule électrique sur la ligne d'arrivée.

Avec un chronométrage manuel, il s'agit du moment où le dernier athlète traverse la ligne d'arrivée avec son corps.

34.3.4.11 Résultats

Le classement des résultats pour les équipes de relais sera celui de l'ordre d'arrivée de leurs derniers membres sauf quand le président des arbitres a imposé des pénalités de temps ou a fait des modifications.

34.3.4.12 Egalités

Il n'y aura pas d'égalité pour les finales des relais.

Appendice 3

Dispositions pour le Run-Arc

Exemple d'un site de compétition pour le Run-Arc

(see image 11: Run Archery layout 1)

(see image 12: Run Archery layout 1 legend)

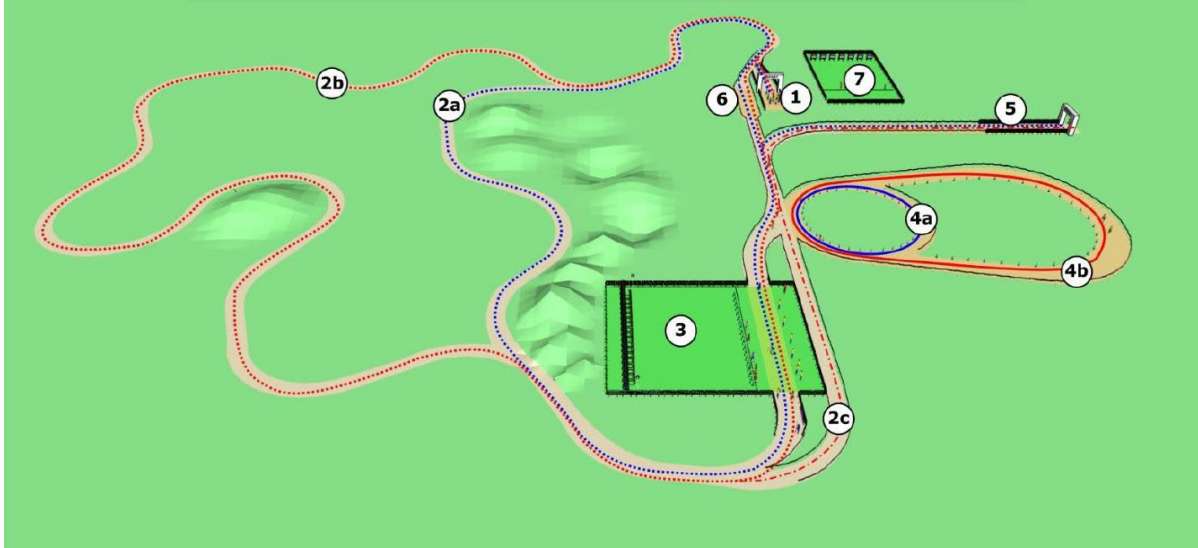


Image 11: Run Archery layout 1

Number	Zone	Competition format		
		Individual 4K (4x1000m)	Individual Sprint (3x400m)	Team Sprint, Mixed Team Sprint
1	Start zone	✓	✓	✓
2a	Run loop 400 meters		✓	✓
2b	Run loop 1000 meters	✓		
2c	Corridor last run loop	✓	✓	
3	Official shooting range on 18 meters	✓	✓	✓
4a	Penalty loop 60 meters		✓	✓
4b	Penalty loop 150 meters	✓		
5	Finish zone (40 meters straight)	✓	✓	✓
6	Hand-over zone			✓
7	Practice field	✓	✓	✓

Image 12: Run Archery layout 1 legend

Configuration d'une zone de tir

(see image 13: Run Archery shooting range layout 1)

(see image 14: Run Archery shooting range layout 2)



Image 13: Run Archery shooting range layout 1

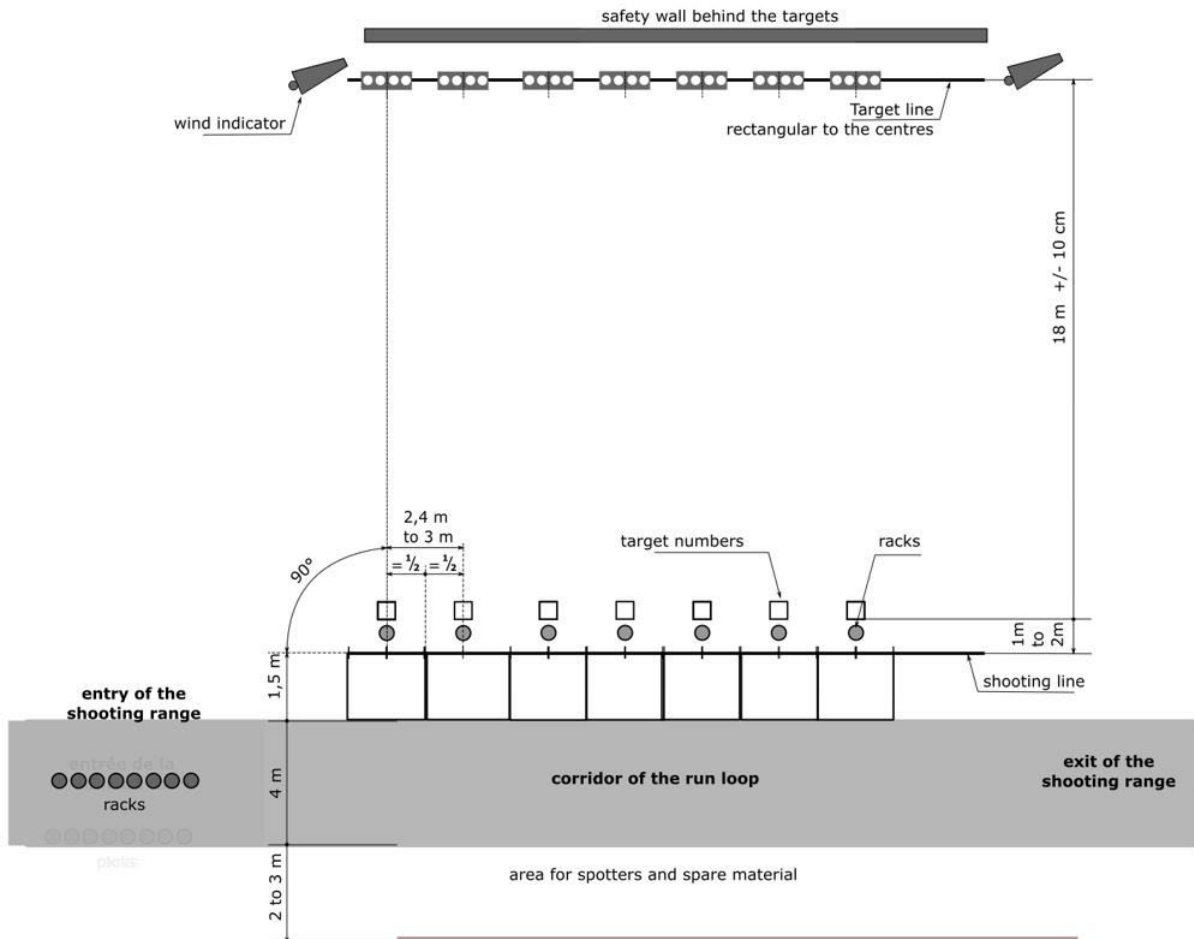


Image 14: Run Archery shooting range layout 2

Dimensions des zones et distances

(see image 15: Run Archery layout 2)

(see image 16: Run Archery - dimensions of the zones and distances)

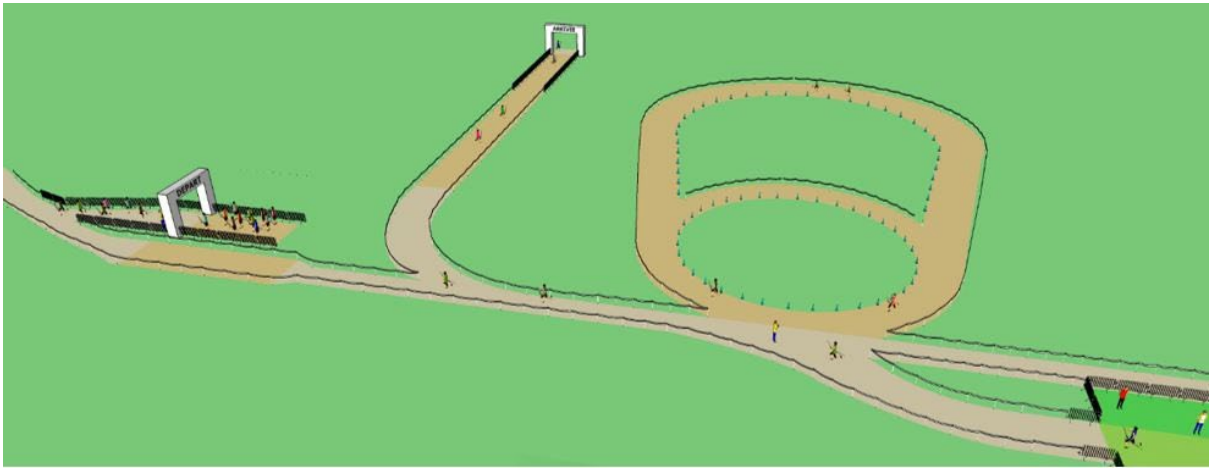


Image 15: Run Archery layout 2

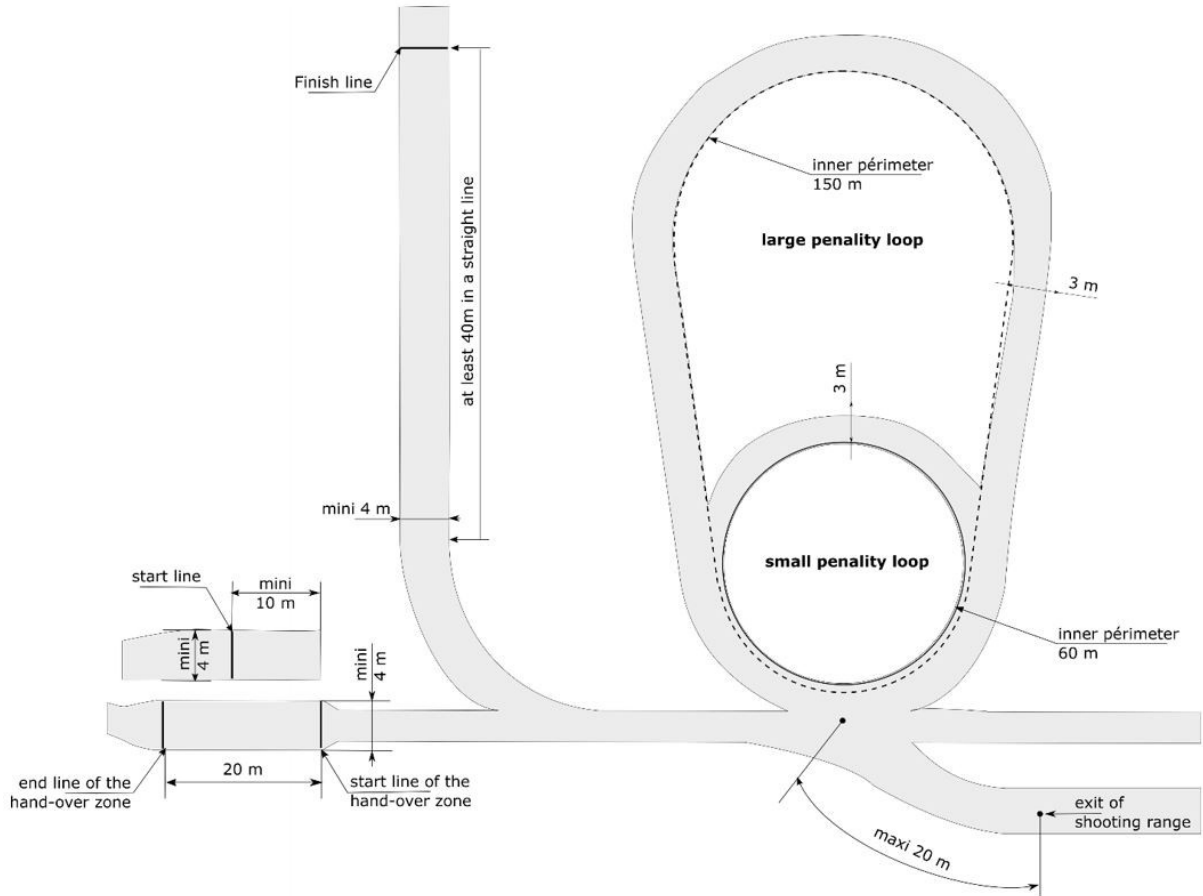
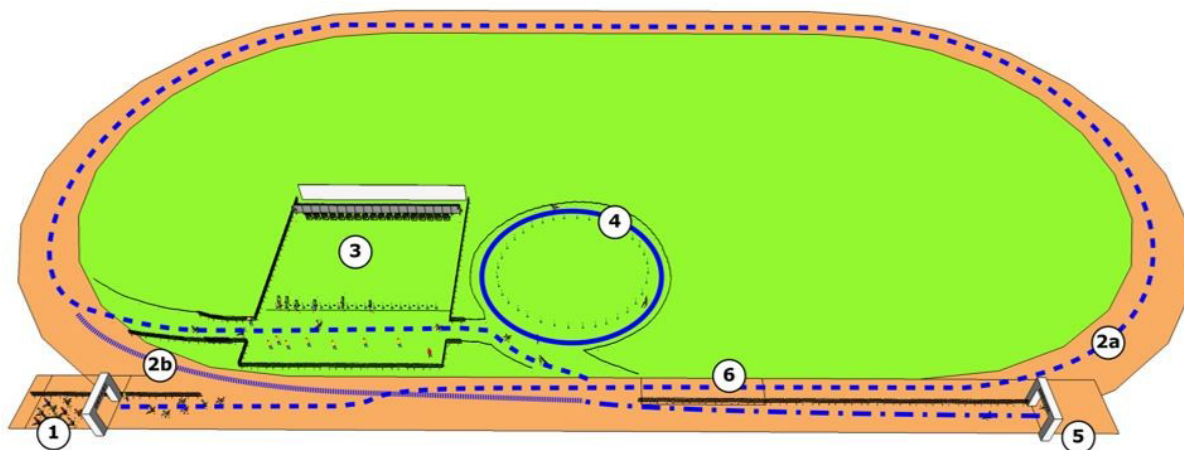


Image 16: Run Archery - dimensions of the zones and distances

Exemple d'une configuration

Peut être utilisée dans un stade pour le Sprint Individuel, le Sprint par équipe, le Double Sprint par équipe, le Sprint par équipe mixte et le Double Sprint par équipe mixte.

(see image 17: Run Archery range layout example for Sprint formats)



Number	Zone	Competition formats	
		Individual Sprint (3x400m)	Team Sprint, Team Double Sprint, Mixed Team Sprint, Mixed Team Double Sprint
1	Start zone	✓	✓
2a	Run loop 400 meters	✓	✓
2b	Corridor last run loop	✓	
3	Official shooting range on 18 meters	✓	✓
4	Penalty loop 60 meters	✓	✓
5	Finish zone (40 meters in a straight line)	✓	✓
6	Hand-over zone		✓

Image 17: Run Archery range layout example for Sprint formats