

Manuel réglementaire FSCF Tir à l'arc

Memento de l'arbitre



Révéler la passion qui vous anime.

Arbitres et éthique

1. ARBITRES

Être un arbitre est un privilège. La réussite d'une compétition dépend de l'intégrité, de la personnalité, des connaissances et du sérieux de chacun d'entre nous.

Nous ne sommes donc pas les maîtres de la compétition mais ses servants, il est de notre devoir d'être absolument certains des règlements que nous appliquons tout en n'étant ni dominateurs ni trop autoritaires. Cette conduite est parfois difficile à tenir.

Gardez constamment l'esprit ouvert.

Soyez préparés à écouter attentivement les explications des archers concernés ainsi que celles des officiels – que votre point de vue ne soit pas étriqué, qu'il soit mesuré.

Au cours des dernières années, les arbitres et les procédures arbitrales ont fait l'objet d'une attention plus poussée. Il est donc de notre responsabilité de mettre en pratique les nouvelles procédures (telles que présentées dans ce Manuel) qui contribue à la confiance accordée par les archers quant à l'équité des compétitions et au fait que les procédures de tir sont les mêmes partout dans le monde.

2. PHILOSOPHIE DE L'ARBITRAGE

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

La philosophie première de nos arbitres est enracinée dans les termes du Serment :

« Sur mon honneur, je jure d'appliquer et de faire appliquer, exactement et loyalement, les règlements établis par la Fédération Sportive et Culturelle de France, dans toutes les épreuves de tir à l'arc auxquelles je prendrai part ou pour lesquelles je serai désigné comme arbitre.

Conscient de l'engagement que je prends, en rejoignant le corps des arbitres fédéraux, j'accepte d'en être exclu, si je venais à manquer à mes devoirs. »

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

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

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

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

Nous devons initialement être certains d'être en possession des informations correctes et actuelles. Consulter un autre arbitre avant de prendre une décision n'est pas un signe de faiblesse mais celui d'un souci de prendre une décision absolument juste. Si un problème ne peut pas être résolu à la satisfaction de tous, la décision définitive doit être reportée jusqu'à ce qu'une réunion de la Commission des Arbitres au complet soit convenue et une déclaration positive faite aux personnes concernées.

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

3. DEONTOLOGIE DES ARBITRES EN 10 POINTS

Les engagements de l'arbitre :

- Relatifs à sa mission et sa préparation
- Par rapport aux autres acteurs de la compétition
- Les valeurs éthiques

L'Arbitre s'engage à :

1. Connaître avec précision et appliquer les règles et règlements ;
2. Être juste et impartial et communiquer clairement ses décisions ;
3. Suivre les formations pour avoir les connaissances et maintenir les compétences qui répondent aux exigences de son niveau de pratique et de perfectionnement ;
4. Être bien préparé pour chaque compétition (condition physique optimale, ponctualité, disponibilité, tenue vestimentaire et équipement appropriés) ;
5. Être et demeurer exemplaire en toutes circonstances, dans et au dehors de l'aire sportive ;
6. Être respectueux de tous les acteurs de la compétition (compétiteurs, entraîneurs, organisateurs, spectateurs, média, officiels) ;
7. S'interdire toutes les critiques ou commentaires préjudiciables envers d'autres arbitres ou l'institution d'appartenance ou ses membres, par quelque moyen que ce soit (oral, écrit, article publié, Twitter, forums internet, blogs, sites de réseaux sociaux) ;
8. Avoir un comportement irréprochable (ne pas consommer d'alcool ou fumer en étant en fonction, ne pas utiliser de substances prohibées, éviter une proximité inappropriée avec des compétiteurs) ;
9. S'interdire tout conflit d'intérêt (interdiction de participer à des paris sportifs sur la compétition, refuser tout cadeau d'une valeur inappropriée et toute rémunération induite) ;
10. Faire preuve d'un esprit de sportivité et promouvoir les aspects positifs du sport tels que le fair-play.

4. IMPARTIALITE DES ARBITRES

Quand ils servent, les arbitres ne doivent pas représenter une association. Nous vous recommandons donc de ne porter ni badge ni épinglette indiquant votre club d'origine et même d'éviter tout simplement de porter des épinglettes sur votre uniforme - celles de la FSCF et du comité d'organisation sont cependant acceptables.

Bien que nous vous considérions comme neutres, nous essayons d'éviter les situations pouvant générer une présomption quant à ce que l'appartenance à une association d'un arbitre puisse influencer le résultat.

5. CE QUE LES ARBITRES FSCF DOIVENT FAIRE ET NE PAS FAIRE

FAIRE

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

NE PAS FAIRE

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

6. ROLES DES ARBITRES FSCF

6.1 ARBITRES FEDERAUX

Prérogatives :

- L'arbitre fédéral peut arbitrer toutes les compétitions inscrites au calendrier officiel.
- Il peut être Arbitre Principal, responsable d'une compétition
- Il peut devenir "arbitre formateur". Cette tâche nécessite la participation obligatoire aux séminaires des formateurs organisés par la FSCF (tous les deux ans).
- Il peut devenir membre de la Commission Nationale de tir à l'arc.
- Parmi les arbitres fédéraux, il n'y a pas de "hiérarchie" entre l'arbitre fédéral et l'arbitre formateur. Ce dernier est un arbitre fédéral qui accepte de prendre en charge la formation des candidats aux fonctions d'arbitre fédéral. Celui-ci devra assister au séminaire des formateurs organisés par la Fédération pour valider et garder ses acquis de formateur.

6.2 LES TACHES DES ARBITRES

1. Contrôler toutes les distances et veiller à la disposition des sites de tir. Vérifier les dimensions des blasons et des cibles. Vérifier que la hauteur des blasons soit correcte par rapport au sol. Lors du tir sur cibles, vérifier que toutes les cibles aient le même angle d'inclinaison.
2. Contrôler tout l'équipement du terrain. Contrôler tout l'équipement des compétiteurs avant l'épreuve (l'heure doit être indiquée sur le programme) et à tout moment durant la compétition.
3. Contrôler le déroulement du tir.
4. Contrôler l'établissement des scores.
5. Vérifier les scores lors des épreuves.
6. Discuter avec le directeur des tirs des problèmes qui surviennent concernant le tir.
7. Régler les différends et appels qui peuvent survenir.
8. En accord avec le directeur de tir, interrompre le tir, si cela est nécessaire, à cause des conditions climatiques, pannes de courant, accident sérieux ou d'une cause du même type. Mais il doit veiller à ce que le programme prévu pour la journée arrive si possible à son terme.
9. Prendre en considération les plaintes et les demandes des capitaines d'équipes et prendre les décisions s'y rapportant. La décision collective est prise à la majorité simple des votes. En cas d'égalité, la voix du chef arbitre est prépondérante.
10. Les questions concernant le déroulement des tirs et le comportement d'un concurrent doivent être déposées auprès des arbitres sans délai et en tout cas avant la remise des récompenses. La décision des arbitres ou du Jury d'Appel, selon le cas, est définitive.
11. Les compétiteurs et les officiels doivent se conformer aux règlements de la FSCF ainsi qu'aux décisions et directives que les arbitres estiment nécessaire de prendre. Un archer, coupable d'avoir transgressé sciemment une règle ou un règlement, peut être interdit de participation et être disqualifié, perdant de ce fait toute position qu'il aurait pu obtenir.

6.3 COMMISSION DES ARBITRES

La Commission Nationale de la FSCF nomme une Commission des Arbitres pour tous les Championnats Nationaux FSCF.

Une fois la Commission des Arbitres constituée, l'Arbitre Principal désigné est en contact direct avec les arbitres individuels. Une fois nommé, contactez l'Arbitre Principal aussitôt les dispositions prises pour votre voyage, prévenez de la date de votre arrivée et de toute autre information utile. Aussitôt arrivé dans la ville hôte, contactez-le immédiatement mais si vous arrivez plus tôt que prévu, faites-vous connaître du Responsable du Comité d'organisation.

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

La Commission des Arbitres doit assurer, pour les tournois, la conformité des exigences de dimensions et de procédures établies par la FSCF.

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

6.4 L'ARBITRE PRINCIPAL

L'Arbitre Principal contribue à assurer un déroulement juste de la compétition. Il ou elle est le principal contact des membres de la Commission Nationale mais aussi celui du responsable du Comité d'Organisation, des responsables de l'épreuve et du personnel de terrain.

Les devoirs de l'Arbitre Principal sont les suivants :

1. Établir le premier contact avec le Comité d'Organisation, la Commission Nationale et les responsables de l'épreuve en vue d'obtenir les informations nécessaires sur le site et le programme de la compétition.
2. Établir le contact avec les arbitres nommés et leurs remplaçants.
3. Prévenir les membres de la Commission des Arbitres des réunions avant et pendant la compétition, des responsabilités qui sont les leurs, de leurs contributions aux rapports ainsi que de toutes les informations utiles avant leur arrivée pour le tournoi.
4. Rester en contact permanent avec la Commission Nationale pendant toute la durée de la compétition.
5. Pendant les premières réunions des arbitres insister sur les nouveaux règlements et interprétations ainsi que sur les procédures importantes concernant les duels individuels et par équipe.
6. Planifier les différentes tâches des arbitres nommés, s'assurer que toutes les procédures arbitrales et instructions soient consciencieusement suivies à la fois avant et pendant la compétition.
7. Ne pas utiliser plus d'arbitres que nécessaire pour les tâches comme les inspections du matériel et du terrain.
8. Intervenir lors de la réunion des capitaines d'équipe pour s'assurer que tous sont au courant des nouveaux règlements, leur rappeler les procédures importantes c'est-à-dire comment logger un appel, marquer les impacts, rapporter les flèches perdues sur le terrain, signer les feuilles de marque. Si cela s'avère nécessaire, convoquer une réunion des capitaines pendant la compétition dans le but de régler tout problème pouvant survenir. Une telle réunion se déroule généralement à la tribune du Directeur de tir et nécessite un appel à toutes les associations participantes.
9. Fournir aux arbitres une liste de tous les archers participants ainsi que la liste des capitaines d'équipes.

6.5 DIRECTEUR DE TIR

Le Directeur de tir est nommé par l'Arbitre Principal. Le Comité d'Organisation lui attribue un ou plusieurs adjoints pour l'aider dans sa tâche. La qualité de la compétition dépend directement de la manière dont le Directeur de tir effectue son devoir et ses responsabilités.

Avec ses adjoints, il contrôle la procédure de tir - du moment où les archers entrent sur le terrain jusqu'à celui où le tir s'achève pour la journée.

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



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

1. Le contrôle du tir,
2. La régulation des temps des volées,
3. Le maintien de l'ordre de tir,
4. La mise en place et en pratique des consignes de sécurité,
5. Le contrôle du système d'annonce au public (qui peut se faire en collaboration avec un présentateur sportif s'il y en a un de présent),
6. Le contrôle de l'accès au terrain au personnel des médias, officiels des équipes et spectateurs,
7. La sécurité générale du terrain.

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

7. TENUE VESTIMENTAIRE

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

- Pantalon noir ou jupe noire (pas de jeans)
- Polo blanc marqué arbitre, chemise blanche ou vestes FSCF
- Par temps de pluie possibilité de mettre un coupe-vent
- Chaussures de sport fermées (baskets)

Vous devez vous habiller ainsi pour toutes les occasions sociales auxquelles vous participez en tant qu'arbitre.

Tous les arbitres doivent porter le même uniforme.

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

8. ÉQUIPEMENT DES ARBITRES

L'arbitre en fonction doit être en possession de :

- Mètre à ruban ou pliant (2 m).
- Loupe.
- Jumelles (pour l'extérieur).
- Bloc-notes. Votre carnet de notes peut être l'accessoire le plus important. Chaque fois que vous prenez une décision, notez-le. Votre mémoire, après une longue journée, peut vous manquer :
 - A quelle volée avez-vous fait changer un blason, une cible ?
 - Y-a-t-il eu plusieurs rebonds ou passages à travers sur certaines buttes de tir ?
 - Certains archers ont-ils eu besoin d'une attention particulière ?
 - Flèches perdues : heure, nom de l'archer et numéro de cible. Si le Jury d'Appel vous demande des informations, la référence à votre carnet de notes peut être une bonne assistance et montrera que vous suivez bien la procédure demandée.
 - Stylo rouge et stylo bleu ou noir.
 - Manuel réglementaire.
 - Programme du tournoi.

- Chronomètre.
- Sifflet.
- Compas à pointes sèches

L'organisation doit mettre à la disposition de l'arbitre :

- Un double décamètre.
- Une fausse équerre pour le contrôle d'inclinaison des cibles et la hauteur des centres des blasons.

Procédures précédant la compétition

9. INTRODUCTION

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

10. COMITE D'ORGANISATION

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

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

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

11. REUNIONS DES CAPITAINES D'EQUIPE (CHAMPIONNAT NATIONAL)

Cette réunion offre l'opportunité à la FSCF et au Comité d'Organisation de détailler les informations importantes affectant la compétition. Elle est présidée par le Responsable de la Commission Nationale de la discipline assisté de l'Arbitre Principal ainsi que d'un responsable du Comité d'Organisation. Les arbitres de la Commission ainsi que le Directeur de tir doivent, si possible, y assister ou à défaut y être officiellement présentés. La première réunion est importante car elle établit le standing du reste du tournoi.

Pour y faire la meilleure impression, les organisateurs, le Comité de coordination, la Commission Nationale et l'Arbitre Principal doivent se réunir pour la préparer et la planifier. Pour vous éviter de participer à une réunion mal présentée, l'Annexe 4 fournit quelques conseils et détaille la procédure à adopter pour la mener à bien.

12. L'ORGANISATION DU GREFFE DES COMPETITIONS

LES INSCRIPTIONS

Pour la bonne information de tous, et particulièrement des arbitres, les invitations (mandats) doivent comporter :

- L'heure d'ouverture du greffe ;
- L'heure de l'inspection du matériel, de l'entraînement, du début des tirs ;
- La forme de l'entraînement (volées d'essai ou 45 minutes);
- La forme du concours ;
- Les blasons utilisés ;
- La tenue exigée.

13. LES CONTROLES

Lors de l'attribution des cibles aux concurrents :

- Ne pas placer plus de 2 tireurs du même club sur une même cible ;
- Éviter de placer 4 tireurs sur une cible s'il y a un archer en fauteuil roulant.
- Avant le début du concours, faire vérifier par le greffe :
 - Les licences et certificats médicaux des archers
 - La licence des capitaines d'équipe ;
- Veiller au départ, en temps voulu, de la composition des équipes ;
- Veiller à ne pas laisser un archer seul, ou 2 archers d'un même club, sur une cible par suite de défections.

La participation aux compétitions organisées ou agréées par la FSCF est subordonnée à la présentation d'une licence portant attestation de la délivrance d'un certificat médical pour le tir à l'arc (attention aux licences multi-activités) mentionnant l'absence de contre-indication à la pratique sportive du tir à l'arc en compétition. L'attestation de ce certificat doit figurer sur la licence sinon l'archer devra présenter ce certificat au greffe.

Les archers devront être obligatoirement en possession d'une licence F.S.C.F. de type AC (Activité de Compétition Sportive) ou AM (Activité Multiple avec activité tir à l'arc indiquée ainsi que le certificat médical) avant le 1^{er} Janvier de l'année du Championnat National (tout autre type de licence ne sera pas accepté même en présentant un certificat médical). Que la date inscrite sur les licences est la date du certificat médical de l'année ou de l'attestation de santé.

14. LES RESULTATS

Faire figurer :

- Date – lieu – nom du club organisateur ;
- Nom des arbitres du concours ;
- Nombre de participants dans chaque catégorie ;
- Pour chaque archer : nom, prénom, n° de licence, club, catégorie, score par distance.

15. MEDIAS

La FSCF et l'ensemble des associations travaillent dur pour attirer sur notre sport l'attention du public. L'une des meilleures manières de le faire est de collaborer avec les médias.

L'identification des médias est essentielle pour les arbitres.

Vous ne devez autoriser sur le terrain que les photographes et cameramen dont l'identification est valable. Vous pouvez les autoriser à marcher jusqu'aux cibles pendant le marquage des scores.

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

16. INSPECTION DU MATERIEL

La procédure en vigueur exige que le matériel de chaque archer soit vérifié avant le début de la compétition. Il est donc essentiel que vous obteniez du Comité d'Organisation une liste de tous les compétiteurs.

Les règlements ne stipulent pas spécifiquement qu'un archer doive montrer l'ensemble des pièces qu'il ou elle utilise mais il est de sa responsabilité d'utiliser du matériel légal.

Il est plus efficace et de tradition d'effectuer l'inspection de l'équipement sur la ligne de tir.

Le Directeur de tir est généralement sollicité pour utiliser le système d'annonce au public afin d'appeler les archers. Il est important que vous compreniez que les règlements concernant le matériel décrivent ce qu'il est autorisé d'utiliser en conséquence ce qui n'y figure pas ne l'est pas.

16.1 PROCEDURE D'INSPECTION

Tous les arbitres ont leur propre routine d'inspection du matériel.

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



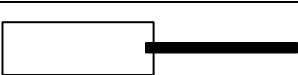


16.2 ARC CLASSIQUE

1. Vérifiez l'apparence globale de l'arc, notez toutes les différences dans la structure générale. Tenez l'arc par les branches dans la zone la plus proche du corps, la corde en face de vous.
2. Ne tenez jamais l'arc par la poignée. Vos mains pourraient être couvertes de sueur ou d'huile solaire, grasses etc... et l'archer n'en aimerait pas les traces sur la poignée de son arc.
3. De nos jours, certains arcs sont munis des renforts sur le corps d'arc. Assurez-vous (pour éviter les torsions) que ces renforts ne touchent pas en permanence l'avant-bras ou le poignet de l'archer, il est assez difficile de l'observer de près et précisément. Pendant l'entraînement officiel, vous pouvez vérifier que les renforts ne sont pas utilisés comme système de support. Observez de derrière pour un angle correct de vision. En cas de doute pour vérifier le non appui de ce renfort, enduire ce renfort de talk ou de rouge à lèvres (demander l'autorisation à l'archer avant de procéder).
4. Vérifiez le viseur, n'oubliez pas le réglage sur les points de visée, tubes, capuchons etc... qui limitent la longueur à un maximum de deux (2) centimètres à l'horizontal. Cette limitation permet d'éviter que le viseur ne soit utilisé pour mettre l'arc à niveau.
5. La fibre optique au point de visée est considérée comme unité séparée car elle ne peut pas être conjointement utilisée avec l'ocilleton. A ce sujet : « en ce qui concerne la longueur globale du viseur, le point de visée en fibre optique est considéré comme une unité séparée qui ne peut dépasser deux (2) centimètres de long en ligne droite. Le tunnel supportant le point de visée en fibre optique peut avoir jusqu'à deux (2) centimètres de long, ils sont mesurés indépendamment. »

Fibre optique

Rappel : la longueur de la fibre optique (arcs classiques uniquement) doit avoir une longueur maximum de deux (2) centimètres en ligne droite.

Longueur du tunnel 1cm, fibre optique 2cm, longueur totale 2,5cm	
Longueur du tunnel 1cm, fibre optique 2cm, longueur totale 2cm	
Longueur du tunnel 2cm, fibre optique 2cm, longueur totale 3,5cm	

Sur la longueur totale du viseur, la fibre optique est un élément séparé qui peut avoir une longueur maximum de deux (2) centimètres en ligne droite. Le support de la fibre optique (tunnel) doit avoir une longueur maximum de deux (2) centimètres. Le tunnel et la fibre optique doivent être mesurés séparément.

Ainsi, les trois variations illustrées ci-dessus sont autorisées dans la mesure où la longueur de la fibre optique n'excède pas 2cm.

La fibre optique peut avoir une longueur supérieure à deux (2) centimètres, mais elle doit se courber après la longueur maximum de deux (2) centimètres en ligne droite.

6. Vérifiez le repose-flèche, le berger-Button et l'indicateur d'allonge, ne touchez jamais ces pièces. Vérifiez plus particulièrement leur distance au point de pivot (partie la plus profonde de la poignée qui ne doit pas dépasser quatre (4) centimètres). Aucune de ces pièces ne peut être électrique ou électronique.

7. Vérifiez la corde et ce qui y est attaché en recherchant plus particulièrement des aides à la visée supplémentaires. Récemment, certains archers sont arrivés avec différentes pièces sur la corde, elles ne servaient évidemment pas pour viser (peut-être pour mieux régler l'arc), cependant, ce qui n'est pas décrit dans le règlement n'est pas accepté.
8. Vérifiez la palette ou le gant. S'il est nécessaire que vous les touchiez, faites attention à ne pas avoir les doigts en sueur ou gras. Vous n'avez pas, normalement, à toucher la surface de la palette, mais à porter votre attention sur les couches qui la composent.



Ce type d'attelle qui prend tout le poignet et une partie du dos de la main n'est pas autorisé pour les arcs classiques, même prescrit par un médecin. En effet, cette attelle est une aide car elle peut éviter à l'archer de commettre des fautes lors du lâcher de la corde, ce qui serait un avantage par rapport aux autres concurrents.

16.3 ARC A POULIES

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

1. Pour toutes les classes, la puissance au pic de l'arc à poulies ne doit pas dépasser soixante (60) livres.
2. L'arc, le viseur, le repose-flèche ou l'aide à la décoche ne doivent comporter aucun élément électronique.
3. Le point de pression sur le repose-flèche ne doit pas être à plus de six (6) centimètres derrière le point de pivot de l'arc (partie la plus profonde de la poignée).
4. Un seul point de visée est autorisé. Certains archers arc à poulies ont un viseur composé de multiples points de visée (pour la chasse à l'arc), ce type de viseur n'est pas autorisé pour le tir sur cibles.

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

Pour éviter les problèmes, certains archers apportent maintenant à l'inspection un arc d'une puissance inférieure à celle autorisée. Si vous inspectez un arc d'une puissance inférieure de moins d'une livre à la limite, effectuez ultérieurement une deuxième vérification.

Ne bandez pas l'arc vous-même demandez toujours à son propriétaire de le faire. Vérifiez par contre si l'archer tracte bien le peson dans l'axe pendant l'allonge sinon le résultat obtenu en serait faussé. Il est arrivé que ces vérifications en cours de compétition prouvent l'utilisation d'arcs d'une puissance supérieure à celle autorisée, c'est malheureux, mais elles sont essentielles pour éviter la tricherie.

L'ensemble du matériel des archers : arc, flèches etc... doit être conforme aux règlements FSCF. Pour les arcs à poulies, la corde, les câbles ne doivent pas toucher en permanence la main, le poignet et/ou l'avant-bras de l'archer. Essayez donc de vous en assurer pendant l'inspection et la vérification du matériel et de la puissance d'allonge quand vous vous trouvez à côté de lui.

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

16.4 ARC NU

Officiellement la catégorie Arc nu n'existe pas mais au niveau national nous pouvons la rencontrer lors de tournois en salle ou en plein air. L'arc nu prend le règlement de l'arc classique.

16.5 FLECHES

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

17. LA TENUE DES COMPETITEURS

La qualité d'une organisation, vis à vis des autorités politiques, administratives, des médias, du public s'accompagne obligatoirement de l'image vestimentaire des compétiteurs, des capitaines d'équipe des organisateurs.

Assurez-vous que tous les membres d'une équipe, y compris les officiels, portent les mêmes tenues (uniforme). Les membres des équipes (Archers et Capitaines) doivent porter leur tenue de club.

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

Remarques préalables :

La tenue de sport est obligatoire.

Les pantalons de type "Jeans" et assimilés, ne sont autorisés à aucun moment, ni considérés comme tenue d'équipe ou de club, de département ou de ligue.

Les shorts, ne sont autorisés à aucun moment, comme tenue de tir, ni sur le podium.

Les maillots sans manches, de même que les maillots de corps, ne sont autorisés à aucun moment comme tenue de tir, ni sur le podium.

Toutes tenues moulantes sont interdites

Sur le pas de tir (pendant toute la durée de la compétition), lors de la remise des prix ou des cérémonies d'ouverture ou de clôture, les tenues suivantes sont les seules autorisées :

Individuel

Le port d'un pantalon long, ou d'un pantacourt, ou d'un bermuda (à hauteur ou juste au-dessus du genou), ou d'un survêtement, aux couleurs du club ou blanc uni.

Le port d'un polo ou t-shirt aux couleurs du club, ou d'un t-shirt blanc uni.

Binôme - Equipe

Tous les membres d'une équipe doivent être vêtus de la même tenue, soit :

- Pour le haut : des polos ou t-shirt de club identiques ;
- Pour le bas : une tenue de forme et de couleur identiques.
- En équipe mixte : la couleur de la tenue doit être identique

Les compétiteurs doivent porter des chaussures de sport fermées (style Baskets ou Tennis). La définition exclut toute chaussure ouverte, que ce soit aux orteils ou au talon, Il est interdit de tirer pieds nus ou avec des chaussures de ville.

En cas de mauvais temps (froid, pluie), un vêtement de protection approprié peut être porté.

Sur le podium, est demandé le port des tenues de clubs, d'équipes ou blanches

A aucun moment, sur le podium, ils ne peuvent manifester un signe d'humeur à l'encontre des organisateurs, des personnalités présentes, de la FSCF ou du public.

Pourront être prononcées les sanctions suivantes :

- Pour chaque volée : annulation de la meilleure flèche jusqu'à ce que le tireur soit en tenue correcte.
- Exclusion définitive du concours.
- L'interdiction de monter sur le podium

18. UTILISATION DES LUNETTES DE VUE OU DE SOLEIL

Les lunettes de vue portées habituellement, les lunettes de soleil normales, les lunettes de tir (voir photo) sont autorisées.

On peut porter des lunettes médicales ou des lunettes de tir, ainsi que des lunettes de soleil. Aucun moyen optique ne peut être muni de micro trous (ou d'éléments semblables), ni comporter des marques pouvant servir d'aide à la visée.



19. PUBLICITE

19.1 PUBLICITE SUR LE TERRAIN

Il n'existe aucune restriction concernant la publicité sur l'équipement du site, les organisateurs ont donc les mains libres pour trouver plus facilement des sponsors.

L'intention était, cependant, qu'il n'y ait aucune publicité sur le terrain de tir entre les archers et les cibles car ces panneaux constitueraient probablement un obstacle pour les archers allant et venant aux cibles et provoqueraient des accidents.

19.2 PUBLICITE SUR L'ARCHER

La publicité présente peut-être composée d'un ou plusieurs articles mais en aucun cas dépasser une taille raisonnable.

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

20. AUTRES EXIGENCES DE LA COMPETITION

Assurez-vous de la présence de chaises et de protections disponibles sur la ligne de tir. Inspectez le panneau principal, le panneau général des résultats et les installations pour les marqueurs. Assurez-vous que la tribune du Directeur de tir soit bien placée et assez large et que l'accès aux installations et au matériel d'urgence soit connu par tous les officiels et arbitres et facilement accessible.

21. SYSTEME DE DECOMPTE DU TEMPS ET DE SONORISATION

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

21.1 MATERIEL ACOUSTIQUE

Le Directeur de tir doit contrôler le tir et le début et la fin du temps limite au moyen d'un sifflet ou de tout autre dispositif donnant des signaux sonores audibles.

21.2 MATERIEL OPTIQUE

En plus du matériel acoustique ci-dessus, chaque limite de temps sera contrôlée par le Directeur de tir et indiqué au moyen de :

- Feux et/ou horloges digitales,
- Fanions, panneaux ou tout autre dispositif simple

21.3 LES FEUX

Les couleurs doivent être :

- Rouge - supérieur
- Jaune – milieu
- Vert - inférieur



Ils doivent être synchronisés, et à aucun moment deux couleurs doivent être visibles en même temps.

21.4 LES HORLOGES DIGITALES

Quand de telles horloges sont utilisées, leurs chiffres doivent avoir une hauteur minimum de vingt (20) cm, et doivent être clairement visibles. Elles doivent pouvoir être immédiatement arrêtées et remises en route sur demande. Elles doivent fonctionner sur le principe du compte à rebours. Toutes les autres conditions, emplacement, nombre, etc., sont celles imposées pour les feux.



Les feux et le signal acoustique doivent être reliés de telle manière que les feux passant au rouge et que l'horloge digitale se mette à zéro à l'instant où retentit le premier signal sonore.

Équipement de secours :

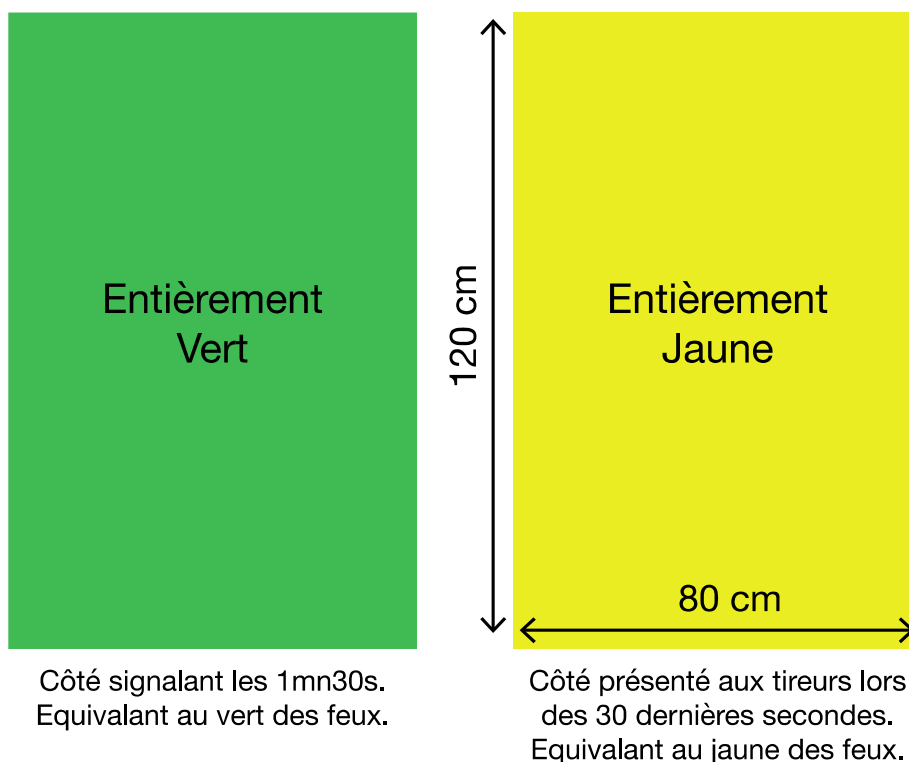
Lorsque le temps est contrôlé par un équipement électrique, des panneaux fanions ou tous autres dispositifs simples doivent être disponibles en cas de panne.

21.5 LES PANNEAUX

Leurs dimensions ne doivent pas être inférieures à 120 x 80 cm. Ils doivent être solidement fixés pour être facilement et rapidement retournés pour montrer l'une ou l'autre face. Un côté doit être entièrement jaune et l'autre côté doit être entièrement vert.

PANNEAUX DE CONTROLE DES TEMPS DE TIR

En cas de panne des feux



22. SECURITE DU PUBLIC ET DES COMPETITEURS

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

23. INSPECTIONS DU TERRAIN / SITE DE LA COMPETITION

Les règles de sécurité sur les terrains sont précisées dans le cahier des charges des compétitions. Il est donc nécessaire de s'y référer.

Lors des épreuves, les sites de compétition doivent être clairement séparés en :

- Terrain ou parcours de compétition ;
- Terrain d'entraînement ;
- Zone réservée aux spectateurs clairement délimitée ;
- Zone de détente.

23.1 TIR SUR CIBLES

Signalisation sur le terrain :

Commencez votre inspection de la tribune du Directeur de tir en balayant le terrain du regard. Les installations doivent être disposées de manière à réduire les déplacements sur les côtés et l'arrière du terrain. Il y a deux raisons à cela. La première : sont-elles sûres ? La deuxième : ne sont-elles pas des sources potentielles de distraction pour les archers ?

Vérifiez les lignes de tir indiquées, la ligne d'attente, celle des médias, ainsi que les distances qui les séparent.

Vérifiez que les distances aux cibles sont dans les tolérances, mesurées du centre du jaune (et non à partir du pied de la butte) et que le terrain est « mis d'équerre ».

La manière la plus simple de vérifier qu'un terrain est d'équerre est la méthode du 3-4-5 de Pythagore. Par exemple, en partant d'un coin du terrain, mesurez quarante (40) mètres le long de la ligne de tir et marquez ce point, puis mesurez trente (30) mètres le long de la bordure du terrain et marquez ce point : la distance entre ces deux points doit être de cinquante (50) mètres. Procédez ensuite de la même manière à partir du coin opposé du terrain (en diagonal) pour vous assurer que le terrain est bien d'équerre.

Assurez-vous aussi que les numéros et les couleurs sur la ligne de tir correspondent bien à ceux aux cibles.

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

Des couloirs, dans lesquels 2 archers au maximum tirent ensemble, peuvent être tracés.

Des lignes sont tracées :

- Lignes de tir. La tolérance d'erreur à vingt (20) mètres et à quinze (15) mètres est de + ou – dix (10) centimètres. Au-delà, elle est de + ou – quinze (15) centimètres.
- Une ligne sera tracée à trois (3) mètres devant la ligne de tir = ligne des trois (3) mètres. (flèches tombées)
- Une ligne d'attente doit être tracée à au moins cinq (5) mètres en arrière de la ligne de tir. (Couloir des arbitres)
- Espace sécurité : cinq (5) mètres (dépose matériel)
- Couloir d'un (1) mètre pour les jumelles et longues vues
- Une zone de repos des archers de cinq (5) mètres
- Ensuite pose de barrières ou rubalise pour que le public n'accède pas à la zone des archers

Pour les utilisateurs de jumelles ou longues vues, un couloir de d'un (1) mètre de large sera créé (en fonction des possibilités du terrain) entre la zone réservée aux arcs et la zone réservée au repos des archers.

L'annexe 5 reprend ces différentes lignes.

23.2 LES BUTTES DE TIR



Vérifiez les buttes pour vous assurer qu'elles arrêteront correctement les flèches et qu'elles ne sont pas exagérément usées. Les buttes de rechange doivent être facilement accessibles en cas de problème pendant la compétition. Les angles et les dimensions doivent être conformes aux règlements. Toutes les cibles doivent avoir le même angle d'inclinaison. Les cibles peuvent être inclinées de manière à former un angle compris entre la verticale et environ 10 degrés. Chaque cible doit être numérotée.

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

Vérifiez les numéros et, pour les compétitions en plein air les **fanions indiquant la direction du vent**, s'il y en a, pour vous assurer qu'ils sont conformes aux règlements. Les fixations au sol doivent être bonnes pour qu'en cas de vent fort, les buttes soient stables et qu'elles résistent aux mouvements de retrait des flèches.



Pendant l'entraînement précédant le tournoi, vérifiez que les buttes ne provoquent pas de déviation excessive des flèches une fois la cible atteinte. Si ce problème apparaît et que les arbitres s'en aperçoivent assez rapidement alors il est possible de trouver des alternatives bien avant le début de la compétition.

23.3 LES BLASONS

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

Assurez-vous de disposer d'une réserve suffisante de blasons des différentes tailles. Avant le début de la compétition, mesurez les blasons sur une surface plate et non sur la butte.

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

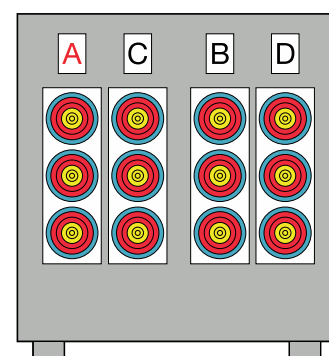
Une fois les blasons fixés aux buttes, **le centre du jaune doit être à cent trente (130) centimètres au-dessus du sol, la tolérance maximale est de plus ou moins deux (2) centimètres.**

Suggestion lors des concours :

Il arrive que des archers arc classique côtoient des archers arc à poulies sur la même butte de tir. Ces deux catégories d'archers n'utilisent pas le même décompte de points : ainsi, il peut arriver aux arbitres de se tromper lors du jugement des cordons.

Suggestion : attribuer des couleurs différentes aux lettres utilisées pour les trispots des arcs classiques et les trispots des arcs à poulies. (rouge pour les poulies – noir pour les arcs classiques)

Notre règlement ne l'impose pas : cela reste une suggestion à l'attention des organisateurs.



Lors de l'appel des compétiteurs, les arbitres devront prévenir les compétiteurs avant le début de l'entraînement et vérifier que les lettres sont de la bonne couleur, les compétiteurs restant responsables de leur blason.

23.4 TIR SUR CIBLES EN SALLE

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

Les centres - la hauteur du jaune - de chaque cible doivent toujours être alignés que cela soit pour la salle ou le plein air. Assurez par une inspection visuelle que la source d'éclairage utilisée qu'elle soit artificielle ou naturelle, offre une visibilité et une intensité uniforme à chaque cible. Il est important, quand cela est possible et dans la limite du pratique, que vous vous assuriez que les ombres des flèches d'un blason ne sont pas projetées sur celui voisin.

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

Procédures pour la compétition

Avant-propos : Un archer, coupable d'avoir transgressé sciemment une règle ou un règlement, peut être éliminé de la compétition, perdant de ce fait toute position qu'il aurait pu obtenir.

24. BLASON DE LA CIBLE - DISPOSITION

Le personnel de terrain est souvent composé de volontaires qui ne sont pas des archers et ne prêtent pas forcément l'attention nécessaire à la fixation des blasons sur les buttes, à l'espace réglementaire entre l'extérieur des buttes et la zone marquante.

Nous avons plusieurs fois constaté que les fixations utilisées étaient placées trop près des zones marquantes et parfois même à l'intérieur de celles-ci. Vérifiez attentivement afin d'éviter que cela n'arrive.

Lorsque l'on met 2 blasons par butte de tir, le centre de l'or doit se trouver à cent trente (130) centimètres au-dessus du sol ; lorsque des trispots triangulaires sont utilisés cette hauteur s'applique aux 2 centres inférieurs.

Quand les blasons de 40cm sont disposés sur 2 lignes l'une au-dessus de l'autre les centres des ors doivent se trouver respectivement à cent (100) centimètre et à cent soixante-deux (162) centimètre maxi au-dessus du sol.

Lorsqu'on utilise des trispots verticaux, la hauteur de cent trente (130) centimètres s'applique au centre de l'or du blason central du trispots.

La tolérance de positionnement ne devra pas excéder +/- deux (2) centimètres.

L'espacement entre les blasons placés à la même hauteur devra être au moins de quinze (15) centimètres entre leur plus proche zone de scores.

Il existe plusieurs diamètres de blasons différents : 122cm, 80cm, 60cm, et 40cm et des blasons multiples disposés, soit en triangle, soit verticalement. Attention : il existe désormais des blasons triples verticaux pour les arcs classiques et arcs à poulies. Le 40cm "Classique" a un cercle du 10 de 40 mm, le 40cm "Compound" a un cercle du 10 de 20 mm

Descriptions :

Les quatre premiers blasons sont divisés par une ligne fine en cinq zones de couleurs concentriques, comme suit, à partir du centre vers l'extérieur : or (jaune), rouge, bleu, noir et blanc. Chaque couleur à son tour est divisée en deux zones d'égale largeur par une ligne fine, donnant de cette façon dix zones de score d'égale largeur à partir du centre de l'or de :

- 6,1 cm pour les blasons de 122 cm
- 4 cm pour les blasons de 80 cm
- 3 cm pour les blasons de 60 cm
- 2 cm pour les blasons de 40 cm

Ces lignes de divisions, ainsi que les lignes de séparation entre les couleurs, doivent dans tous les cas, être entièrement contenues à l'intérieur de la zone de score le plus élevé. La ligne indiquant le côté le plus extérieur du blanc doit être entièrement contenue dans la zone de score. La largeur des lignes de séparation aussi bien que celle de la ligne la plus à l'extérieur ne doit pas excéder 2mm pour les blasons de 122cm comme pour ceux de 80, de 60 ou de 40cm.

Le centre du blason appelé "pinhole" (trou d'épingle) doit être matérialisé par une croix (x) dont les traits ne dépassent pas 2 mm

Pour les divisions des arcs à poulies, un dix intérieur (dix réduit) est imposé de :

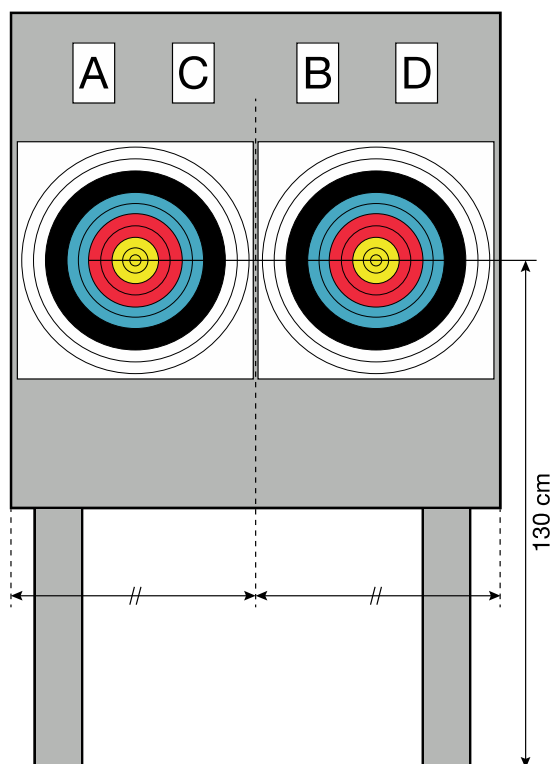
- 6,1 cm de diamètre pour les blasons de 122 cm
- 4 cm de diamètre pour les blasons de 80 cm
- 3 cm de diamètre pour les blasons de 60 cm
- 2 cm de diamètre pour les blasons de 40 cm

Tolérance des mesures :

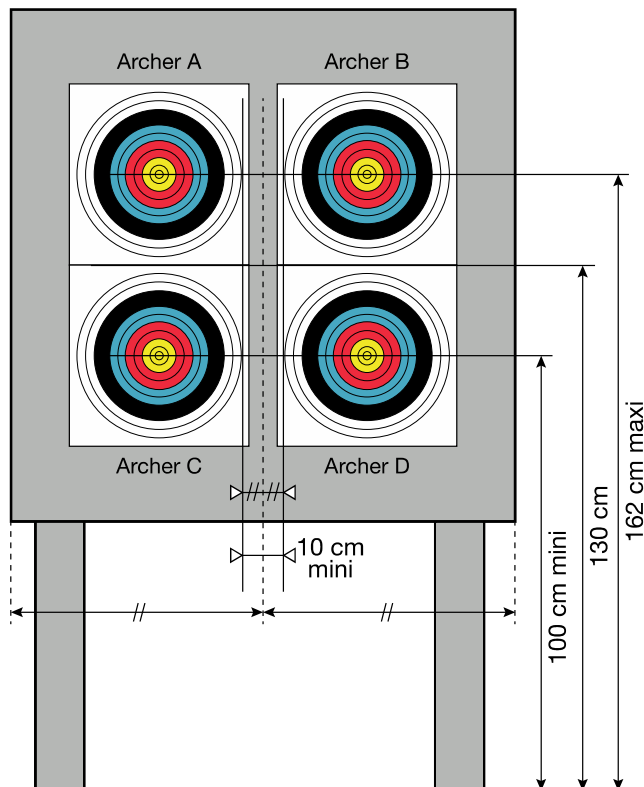
Les variations autorisées des dimensions des blasons dans chacune des dix zones sont mesurées sur les diamètres de chacun des cercles contenant chacune des dix zones. Les tolérances pour chacun de ces diamètres ne doivent pas excéder plus ou moins 3 mm pour les blasons de 122 cm, plus ou moins 2 mm pour les blasons de 80 cm et plus ou moins 1mm pour les blasons de 60 cm comme pour les blasons de 40 cm.

De plus pour le tir individuel, des trispots décrits ci-dessous peuvent être utilisés. Ils ont la même dimension que le blason de 40 cm ou de 60 cm, mais sans les zones de scores de 5 à 1. Par conséquent la zone de score la plus basse est le bleu 6. Chaque carte consiste en trois petits blasons sur fond blanc disposés soit verticalement, soit symétriquement en forme de triangle.

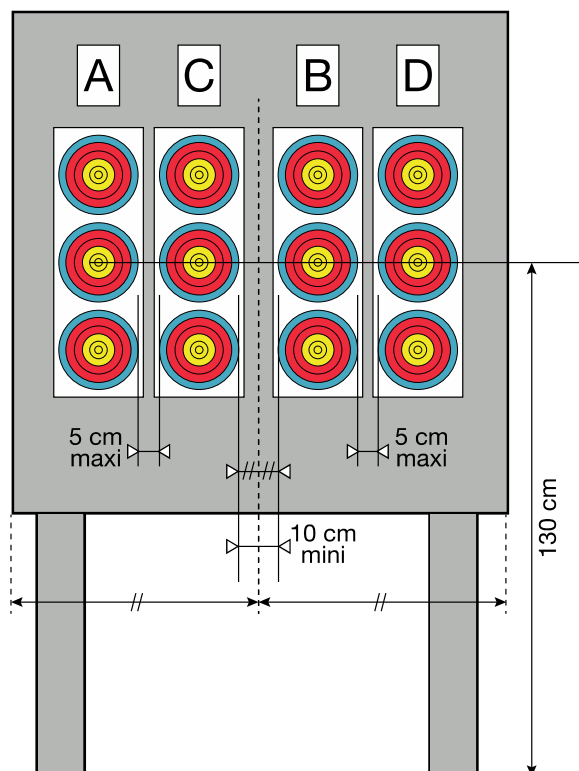
Blason de 40 ou 60cm (2 blasons par cible) :



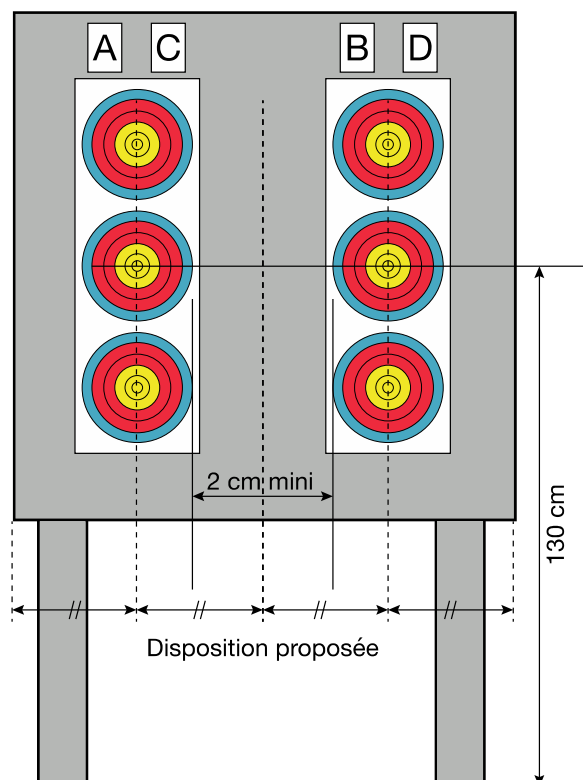
Blason de 40 cm (4 blasons par cible) :



Blason Trispots Verticaux 40 cm (4 blasons par cible) :



Blason Trispots Verticaux 60 cm (2 blasons par cible) :



25. ENTRAÎNEMENT ET ECHAUFFEMENTS

L'entraînement se fait au choix de l'organisateur :

- De 20mn (minimum) à 45mn (maximum) sur le terrain de compétition, les archers tirant sur leur propre blason. Les archers tirent chacun sur un blason selon la rotation suivante : AB/CD, CD/AB, AB/CD, etc...L'organisateur peut :
 - Soit utiliser des blasons usagés et placer des blasons neufs pour le début du concours
 - Soit placer des blasons neufs dès le début de l'entraînement et les compétiteurs devront être informés qu'ils ont à marquer leurs impacts.Dans ce cas, les compétiteurs peuvent tirer autant de flèches par volées qu'ils le souhaitent, dans le temps de tir accordé (2 mn). Les archers ne perdront pas de points pour des flèches tirées hors temps lors des entraînements. Cependant, une flèche tirée après que le Directeur des tirs ait officiellement arrêté la session d'entraînement (après le retrait des flèches de la cible) ou pendant les pauses entre les distances ou les épreuves, sera considérée comme faisant partie de la volée marquante suivante et vaudra au compétiteur de perdre la valeur de la flèche marquant le plus haut score de cette volée. Ils seront avertis et, en cas de récidive, le Directeur des tirs et/ou l'Arbitre Principal pourront leur interdire la poursuite de l'entraînement.
- 2 volées d'essai (3 flèches) selon la rotation suivante : AB/CD, CD/AB. Tout archer surpris à tirer 4 flèches pendant une volée d'essai perdra le bénéfice de la meilleure flèche de la première volée comptée.

L'entraînement est possible avant chaque départ. Si l'archer participe à plusieurs départs le même jour, il pourra bénéficier d'une session d'entraînement (de 20 à 45 mn ou de 2 volées d'essai) avant chaque départ.

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

26. DEUXIEME VERIFICATION DE L'EQUIPEMENT DU TERRAIN

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

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

27. DEUXIEME VERIFICATION DE L'EQUIPEMENT DES ARCHERS

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

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

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

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

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

En d'autres termes, avant de prendre votre décision, vous devez, en toute conscience, évaluer la situation comme étant particulière, considérer le type de matériel, les conditions dans et pour lesquelles il a été utilisé ainsi que le nombre de volées tirées. Il est essentiel de vous référer à l'Arbitre Principal avant de prendre la décision de disqualifier un score.

28. SUR LA LIGNE DE TIR

Chaque archer doit tirer ses flèches par volée de trois flèches chacune.

Le temps maximal autorisé pour tirer une volée de trois flèches doit être de deux minutes (2'00"). Le compétiteur ne peut pas lever son bras d'arc avant que le signal de commencement de tir ne soit donné. Si cela se produit il perdra le bénéfice de la flèche ayant fait le meilleur score au cours de cette volée.

Tout archer tirant une flèche avant ou après les signaux délimitant ce délai de deux minutes (2'00"), perdra le bénéfice de la flèche ayant fait le meilleur score au cours de cette volée.

Cependant, s'il s'avère nécessaire de changer une corde ou de procéder à un réglage essentiel à l'équipement, un arbitre doit en être informé. Il sera alors alloué un temps de quarante secondes (40") par flèche non tirée (à l'initiative de l'arbitre).

28.1 POSITION DE TIR

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

28.2 ALLONGE HAUTE

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



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

En salle, il peut être dangereux d'armer par le bas. En effet, en cas de lâcher accidentel, la flèche va s'écraser sur un sol dur (ciment, plancher ou autre) et nul ne peut savoir où elle atterrira.

En extérieur, l'armement par le bas pose moins de problème puisque la flèche va se planter dans un sol herbeux.

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

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

29. SEQUENCE DE TIR

L'ordre des tirs pour les couleurs ainsi que sur blason « Las Vegas » et trispots verticaux est le suivant :

AB.CD – CD. AB – AB.CD etc.

Sur les blasons Las Vegas triangulaires, les compétiteurs A et B tirent sur les blasons du haut et les compétiteurs C et D tirent sur les blasons du bas

Lorsqu'on utilise des blasons verticaux, le 1er blason en partant de la gauche porte la lettre A, le 2ème blason la lettre C, le 3ème blason la lettre B et le blason de droite la lettre D.

Dans le tir individuel, le compétiteur doit tirer une flèche dans chaque spot du blason. Le temps imparti à un archer pour tirer une volée de trois flèches est de deux minutes (2'00"), et un signal d'avertissement visuel doit être donné trente secondes (30") avant l'expiration des deux minutes (2'00").

Des signaux visuels doivent être placés des deux côtés du terrain. Ils doivent être disposés de telle sorte que les archers et archères droitiers et gauchers puissent les voir depuis la ligne de tir :

- Lorsque les tirs sont commandés par des panneaux, le côté jaune sera tourné vers les archers comme avertissement qu'il ne reste plus que trente secondes (30") sur le temps de deux minutes (2'00"), le côté vert sera tourné vers les archers le reste du temps.
- Lorsque les tirs sont commandés par des feux, leur signification est rouge : interdiction de tir

Le directeur de tir donnera deux signaux sonores pour que les archers désignés par les panneaux correspondant à leur dossard viennent occuper ensemble la ligne de tir vingt secondes (20") plus tard, le directeur de tir donnera un signal sonore indiquant en même temps le changement de couleur :

- Vert : le commencement du tir
- Jaune : Cette couleur passe lorsqu'il ne reste plus que trente secondes (30") sur le temps limite de deux minutes (2'00").
- Rouge : Le temps limite est écoulé, le directeur de tir donne l'ordre d'arrêter le tir par deux signaux sonores, même si les 3 flèches n'ont pas été tirées.

Tout archer se trouvant sur la ligne de tir doit se retirer derrière la ligne d'attente. Les archers désignés suivant viendront occuper la ligne de tir et attendent que le feu vert et un signal sonore leur donne l'indication de commencer le tir.

Le tout sera répété comme ci-dessus jusqu'à ce que tous les archers aient tiré.

Lorsque tous les archers ont tiré leurs 3 flèches, le directeur de tir donnera trois signaux sonores pour que les archers s'approchent des cibles afin de relever leur score.

Lorsque tous les archers ont terminé leur tir de 3 flèches au cours d'une volée avant l'expiration du temps limite de deux minutes (2'00"), le signal sonore approprié de changement de peloton ou d'aller aux résultats doit être immédiatement donné.

Aucun archer ne pourra occuper la ligne de tir en dehors des moments où les signaux l'y autoriseront.

30. ARCHER QUITTANT LA LIGNE DE TIR

L'archer peut quitter la ligne de tir et y revenir avant la fin de la volée, sans avoir l'autorisation de l'arbitre (ex : oubli de sa palette).

Cela n'implique pas que le Directeur des Tirs soit obligé de laisser s'écouler le temps total imparti pour chaque volée.

S'il n'y a plus de concurrents sur la ligne de tir, le Directeur des Tirs est en droit de faire retentir le signal indiquant la fin de la volée (2 ou 3 signaux sonores).

Ainsi, le temps de tir de la volée est terminé et aucun archer ne peut plus se trouver sur la ligne de tir puisque la règle dit que l'archer peut revenir sur la ligne de tir avant la fin de la volée. Ce ne sera pas une erreur d'arbitrage et l'archer n'aura pas le droit à 40 secondes supplémentaires s'il a, par exemple, oublié de tirer une flèche ou cassé un élément de son équipement, etc....

Pour avoir 40 secondes supplémentaires et revenir sur la ligne de tir, il faut que l'archer ait signalé avant le signal de fin de volée un incident de matériel accordé par l'arbitre.

Le fait d'oublier de tirer une flèche ne peut, en aucun cas, être considéré comme un incident de matériel.

Si le tir est suspendu pour une raison quelconque au cours d'une volée, le temps limite sera réajusté à raison de quarante secondes (40'') par flèche non tirée.

Le déroulement du tir peut être provisoirement modifié dans le cas où un archer recule du pas de tir et fait appel à un arbitre, en utilisant son fanion ou son équipement pour signaler un incident (changement de corde ou autre réglage essentiel). Après avoir vérifié le bien-fondé de sa requête, l'arbitre signalera au directeur de tir que cet archer est autorisé à faire la réparation nécessaire. Si cette réparation est rapide l'arbitre autorisera cet archer à tirer ses flèches manquantes avant que le signal ne soit donné d'aller aux résultats. Si la réparation est trop longue les flèches manquantes seront tirées en fin de compétition.

Si un archer arrive après le début du tir, il perd les flèches qui ont été déjà tirées par les autres, sauf si l'arbitre responsable de la compétition estime qu'il a été retardé par des circonstances indépendantes de sa volonté. Dans ce cas, à la fin du tir de la distance, il pourra tirer les flèches manquantes, mais pas plus de 12.

31. FLECHE MAL TIREE OU TOMBEE

Une ligne sera tracée à trois (3) mètre devant la ligne de tir = ligne des 3m.

Une flèche est considérée comme non tirée si la flèche tombe de l'arc ou que le tir est raté et que le tube de la flèche se trouve à l'intérieur de la zone délimitée par la ligne de tir et la ligne des 3m, pour autant que la flèche n'ait pas rebondi (ne soit pas revenue dans cette zone suite refus cible, rebond mur...).

32. CONSEILS DES ENTRAINEURS AUX ATHLETES SUR LA LIGNE

Pendant que l'athlète est sur la ligne de tir, il peut recevoir des conseils techniques non-électroniques de la part des officiels de son équipe (précision : le binôme n'est pas considéré comme un coach lors des championnats).

Cependant, ce coaching verbal pendant le tir doit être clarifié : les informations données par le coach ne doivent pas être une conversation entre le coach et l'archer, ce qui pourrait perturber les autres concurrents. La communication du coach ne doit porter que sur des conseils techniques (informer sur la localisation des flèches en cible doit être considéré comme un conseil technique) et doit se faire verbalement ou par signes.

Parfois, le coach peut se montrer trop bruyant (plainte d'un compétiteur) : l'arbitre doit demander au coach de baisser la voix.

D'autre part, durant les périodes d'entraînement, le coach peut se trouver entre la ligne de tir et la ligne d'attente ou même sur la ligne de tir pour autant que cela ne dérange pas les autres archers.

Durant ces périodes d'entraînement, le coach peut accompagner ses archers aux cibles.

33. UTILISATION DES LONGUES VUES

Zone utilisateurs longues-vues jumelles :

Pour les utilisateurs de jumelles ou longues vues, un couloir de 1 mètre de large sera créé (en fonction des possibilités du terrain) entre la zone réservée aux arcs et la zone réservée au repos des archers.

Longue vue et tir de la dernière flèche :

L'archer doit quitter la ligne de tir dès qu'il a tiré la dernière flèche de sa volée. Cependant les archers sont autorisés à utiliser leur longue vue après le tir de leur dernière flèche dans la mesure où d'autres compétiteurs se trouvent toujours sur la ligne en train de tirer.

34. ANOMALIES DE LA CIBLE

34.1 REBONDS

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

En cas de rebond (refus) :

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

Quand tous les archers de la ligne de tir ont terminé la volée en cours, ou quand la séquence de tir est finie, le directeur des tirs suspendra le tir. L'archer concerné par le rebond s'avancera vers les cibles, accompagné d'un arbitre qui jugera la valeur de la flèche, notera la flèche et cochera l'impact. L'arbitre participera ensuite à l'établissement des scores de cette volée.

La flèche ayant rebondi doit être laissée derrière la cible jusqu'à l'établissement des scores. Lorsque le terrain est dégagé, le directeur de tir donnera le signal adéquat de reprise du tir. Si plus d'un archer tirent, ils termineront la volée en cours, avant que les autres archers ne puissent tirer. Les autres archers ne peuvent pas être sur la ligne de tir à ce moment. Les archers termineront de tirer leur volée de 3 flèches avant que le tir ou l'enregistrement des scores ne soit terminé. Aucun autre archer ne pourra occuper la ligne de tir.

34.2 PASSAGE AU TRAVERS

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

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

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

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

Vous devez faire extrêmement attention à repousser la flèche selon son angle de pénétration de la cible. En cas de passage au travers, la butte doit être remplacée ou renforcée par tous les moyens appropriés afin d'éviter que cela ne se reproduise.

34.3 FLECHES SUSPENDUES

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

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

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



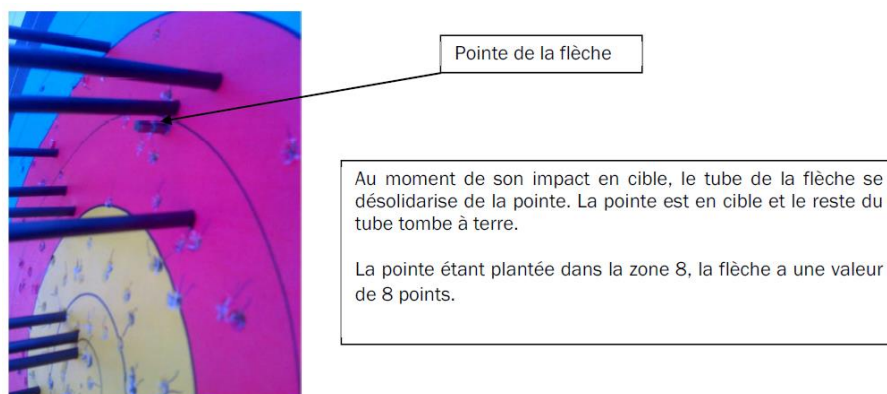
34.4 VALEUR DE LA FLECHE PENDUE

Arrivé à la cible, l'arbitre constate qu'une flèche a transpercée la plume d'une flèche plantée dans le 8 et y est restée "pendue". Quelle est la valeur de cette flèche ?

Réponse :

- Si l'arbitre ne trouve aucun impact non coché dans les zones marquantes du blason, la flèche prendra la valeur de la flèche dont la plume a été transpercée, donc 8 points
- Si l'arbitre trouve un (1) impact non coché dans les zones marquantes du blason, la flèche prendra la valeur de cet impact non coché.

34.5 POINTE DE LA FLECHE DESOLIDARISEE



34.6 AUTRES CAS LORSQU'UNE FLECHE ATTEINT

- L'encoche d'une autre flèche et y reste encastrée, elle doit être décomptée à la valeur de la flèche atteinte.
- Une autre flèche, et se plante ensuite en cible après avoir déviée, elle doit être comptée suivant sa position en cible.
- Une autre flèche, et rebondit ensuite de la cible, elle doit être décomptée à la valeur de la flèche heurtée, à condition que la flèche endommagée puisse être identifiée.
- Un autre blason que celui de l'archer, elle ne doit pas être comptée.

34.7 UNE FLECHE EST CONSIDEREE COMME NON TIREE DANS DEUX CAS SEULEMENT, SI

Une flèche est considérée comme non tirée :

- Si la flèche tombe de l'arc ou que le tir est raté et que le tube de la flèche se trouve à l'intérieur de la zone délimitée par la ligne de tir et la ligne des trois (3) mètres, pour autant que la flèche n'ait pas rebondi.
- Si le blason ou la cible tombe (bien qu'ayant été fixé à la satisfaction des arbitres), les arbitres prendront les mesures qui s'imposent et donneront le temps nécessaire pour tirer les flèches concernées. Si le blason glisse simplement, les arbitres décideront des mesures à prendre.

35. PROBLEMES DU MATERIEL

En cas de défaillance de matériel pendant le tir, l'archer doit immédiatement appeler un arbitre qui vient vers lui pour une confirmation. Si c'est le cas, retournez derrière la ligne d'attente après avoir déterminé le nombre de flèches restant à tirer et le temps estimé pour la réparation, avertissez immédiatement le Directeur de Tir soit par radio soit par signes et ce, avant que la ligne de tir ne soit dégagée. Il faut empêcher qu'il envoie les archers marquer les scores une fois la ligne dégagée.

Si l'archer peut rattraper ses flèches manquantes prévenez le Directeur de Tir du nombre qu'il lui reste à tirer ; s'il se trouve dans l'impossibilité de le faire sur le moment prévenez le Directeur de Tir de procéder au marquage des scores.

Dans tous les cas, les flèches de rattrapage doivent être tirées à la première opportunité. Par « problème de matériel » nous entendons : le remplacement ou la réparation d'une pièce dont l'archer ne pouvait pas prévoir la défaillance comme par exemple une corde ou une encoche qui se casse, un viseur desserré, une palette endommagée, un cliquer décaler etc... et non un archer soucieux de remettre une plume à sa flèche, de refaire son tranchevil etc... Pour les tournois nationaux et locaux il peut être nécessaire et aussi de sens commun de faire appliquer le « règlement des quinze minutes (15'00'') ».

Les règlements autorisent un retard maximum de quinze minutes (15'00'') au concours pour tous les problèmes de matériel. Ils sont prévus pour les problèmes sérieux et il peut donc s'avérer plus pratique de rattraper les flèches à la fin de la dernière volée de la distance. Le sens commun doit faire loi, il n'y aura pas de décompte des quinze minutes et l'archer disposera du temps nécessaire aux autres archers pour tirer un nombre défini de volées avec marquage régulier des scores – ce qui revient à peu près à quinze minutes.

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

Remarque : l'archer peut prendre aussi longtemps qu'il lui faut pour réparer son équipement mais le rattrapage des flèches ne doit pas retarder le tir de plus de quinze minutes (15'00'').

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

36. PROBLEMES MEDICAUX

Les tensions ou les blessures musculaires ne sont pas considérées comme des problèmes médicaux. Il est de la responsabilité de l'archer d'être en forme pour la compétition.

Dès la prise en charge, le personnel médical dispose d'un maximum de quinze minutes (15'00'') pour identifier le problème et décider si oui ou non l'athlète est en état de continuer la compétition sans assistance. La procédure de rattrapage des flèches est la même que pour les problèmes de matériel.

Tir d'un archer non handicapé mais venant de subir une intervention chirurgicale.

Règle : « exception faite pour les personnes qui sont handicapées, les archers doivent tirer debout et sans support. ». Cependant, un archer, présentant un certificat médical imposant la position assise pour une raison médicale et pour un temps déterminé, peut être autorisé à utiliser une chaise, dans la mesure où le médecin aura indiqué avec précision les dates de début et de fin de sa prescription.

37. LES REGLES D'ABANDON

Il faut distinguer l'abandon de l'arrêt du tir. Il y a abandon lorsqu'il n'y a pas reprise du tir, pour un motif valable validé par l'arbitre principal. D'une manière générale, quelle que soit la discipline et la cause de l'abandon :

- L'archer est considéré comme ayant participé à la compétition
- L'archer qui abandonne ou son capitaine d'équipe doit immédiatement en référer à un arbitre et celui-ci en informera de suite l'arbitre principal ;

- L'archer est classé avec le score acquis au moment de l'abandon ;
- Les arrêts du tir et les abandons doivent être signalés sur le rapport d'arbitre (observations).

Récompense :

L'archer, qui a abandonné, a droit à toutes les récompenses prévues par l'organisateur, en fonction de sa place ou de son score réalisé au moment de l'abandon.

38. RATRAPAGE DE PLUSIEURS FLECHES

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

Le temps limite pour chaque flèche à tirer est de quarante secondes (40'').

39. TIR AVANT OU APRES LE SIGNAL

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

Avant d'intervenir, assurez-vous que la limite de temps a expiré ce qui est assez souvent difficile à déterminer. Considérez le fait que vous pourriez avoir entendu le signal avant l'archer ce qui est une réalité si vous étiez plus près de la sonorisation.

Vous pouvez aussi, si cela vous semble opportun, consulter le Directeur de Tir sur la situation car il ou elle est censée observer attentivement le déroulement de la compétition.

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

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

40. ÉCARTS ENTRE LES INDICATIONS SONORES ET TEMPORELLES

40.1 INDICATIONS SONORES

Feux, signal sonore, horloges digitales : qui a la priorité ?

- S'il existe une légère discordance entre le signal sonore (klaxon) et le signal visuel, le signal sonore prévaut

- Quand les horloges digitales sont utilisées, les feux ne sont pas obligatoires. Si les deux systèmes sont utilisés, ils doivent être synchronisés, mais s'il y a une divergence entre les deux, les horloges digitales ont la priorité.
- Quand le temps de tir imparti est terminé, les feux doivent passer au rouge au premier son émis par le signal sonore. Ainsi, une flèche, tirée après le premier son émis par le signal sonore, doit être considérée comme tirée hors temps limite.

Les règlements stipulent que pour une légère discordance entre le signal sonore et le signal visuel, le signal sonore prévaut : si la différence entre les deux est de quelques secondes le signal sonore est considéré comme indicateur correct mais, si, par un manque d'attention ou une interruption (quelqu'un qui lui adresse la parole par exemple) le Directeur de Tir ou la personne supposée donner le signal sonore s'acquitte de sa tâche avec quelques secondes de retard, faites preuve de sens commun,

Cherchez à savoir quel contrôle était en fait le plus précis et prenez votre décision à l'avantage des archers qui ne doivent pas être pénalisés pour l'erreur d'un officiel.

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

40.2 INDICATIONS TEMPORELLES

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

Il existe une interprétation officielle établissant clairement qu'un signal doit avertir les archers quand qu'il ne reste que trente secondes (30") avant la fin de la période de tir.

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

En certaines occasions (généralement quand les archers rattrapent des flèches après un rebond, un problème de matériel etc...) les arbitres prennent en charge la responsabilité du contrôle des temps.

41. POSITION DES ARBITRES PENDANT LE MARQUAGE DES SCORES

Après le signal pour le marquage des scores, l'ensemble des arbitres alignés se dirige vers les cibles, restez ensuite en position à entre cinq et dix mètres de vos cibles respectives. Si quelqu'un vous demande de l'aide alors déplacez-vous, effectuez votre devoir puis retournez à votre place. Si l'arbitre aux cibles voisines des vôtres est occupé et qu'on demande son aide proposez-vous immédiatement pour le remplacer puis retournez à votre place.

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

42. VALEURS DES FLECHES

Intervention des arbitres :

D'une manière générale, un arbitre n'intervient à la cible qu'à la demande des concurrents. Devant la recrudescence « d'erreurs » constatées, les arbitres ont autorité pour changer la valeur d'une flèche sur les feuilles de marque s'ils remarquent une erreur flagrante. En effet, il est rappelé qu'un des rôles des arbitres est d'assurer l'équité entre tous les archers.



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

- Utiliser une loupe.
- Regardez la flèche des deux côtés – une fois, puis regardez la flèche de près, aussi près que possible de l'angle droit (quatre-vingt-dix degrés),
- Essayez d'éviter de toucher le blason ou les flèches,
- Annoncez une valeur claire de la flèche,
- Vérifiez que cette valeur est bien marquée.

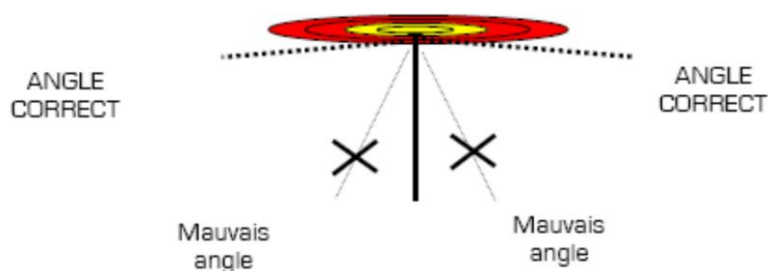
Ne demandez jamais à qui appartiennent les flèches. Évitez de faire des commentaires sur la difficulté d'établir les valeurs.

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

Quand il n'y a plus de ligne séparant les zones marquantes, vous pouvez avoir à regarder la ligne d'une position juste en face de la cible pour une estimation plus précise de la courbe de la section manquante. N'utilisez cette méthode qu'après avoir essayé d'estimer la valeur de la flèche avec votre loupe et sur les deux côtés. N'oubliez jamais qu'il n'y a pas de ligne séparant les 2 des 3 et les 4 des 5. Vous serez surpris du nombre d'archers qui prétendent que leur flèche est un 5 parce qu'elle touche une ligne plus foncée sur la bordure intérieure du noir. Ils font en fait référence à la zone où les deux couleurs se rejoignent et qui fait partie de la zone du 4.

Appliquez les instructions suivantes dans votre arbitrage :

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



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

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

Si le fait qu'une flèche touche deux couleurs ou le cordon de séparation des zones de score, elle obtient la valeur la plus élevée des zones concernées. S'il manque un fragment du blason comprenant le cordon de séparation des zones de score ou l'emplacement où deux couleurs se rejoignent, on se servira d'une ligne imaginaire pour juger de la valeur d'une flèche qui aurait frappé cette partie du blason.

Pour le tir aux couleurs, si le fait qu'une flèche touche deux couleurs ou le cordon de séparation des zones de score, elle obtient la valeur arrangeant l'archer ou le binôme.

Précision : le cordon blanc/paille vaut 10 si aucune flèche ne se trouve dans le blanc.

Mesure de la flèche la plus près du centre en cas de flèches de barrage :

Il existe plusieurs types de dispositif de mesure pour déterminer la distance entre la flèche et le centre du blason (la croix). Les arbitres utilisent généralement des compas simples, mécaniques ou des pieds à coulisse pour mener à bien cette tâche.

Cependant, nous avons aussi vu de nouveaux dispositifs et des pratiques très étranges se glisser dans cette procédure importante.

Photo A :



Nous voyons un compas balustre servant à mesurer la distance entre le centre de la croix et le fût de la flèche. Il est à noter que dans ce cas, les pointes du compas sont ouvertes ou fermées au moyen d'une tige filetée qui assure qu'il n'y a pas d'ouverture ou de fermeture lors du transfert d'une cible à l'autre.

Un grand soin est nécessaire afin que le compas soit utilisé pour la mesure à partir du centre de la croix et au plus proche du fût de la flèche.

Les deux pointes du compas doivent être utilisées, l'une située au centre de la croix, la seconde étant placée doucement contre le fût de la flèche.

Photo B :

Un compas ordinaire est utilisé pour mesurer la distance. Ce type de compas doit être évité, car le plus grand soin doit être pris lors du transfert du compas d'une cible à l'autre, évitant ainsi toute éventuelle fermeture ou ouverture du compas.

Ici vous voyez un bras du compas, et non pas la pointe, l'utilisation étant de mesurer la distance.



Cette procédure doit être évitée.

Photo C :



Comme alternative aux compas, le pied à coulisse peut être utilisé. La plupart des pieds à coulisse peuvent mesurer avec précision les distances à 0.1mm.

Dans l'image ci-dessous, nous voyons que le pied à coulisse utilisé possède un affichage numérique. Il est recommandé que ce type d'instrument soit évité, car il est impossible de garantir que nous soyons capables de mesurer l'écart avec la même précision que ce type de matériel peut apporter. La mesure de moins d'un (1) millimètre n'est pas aisée : évitez d'utiliser un pied à coulisse.

Photo D :

En général, vous devriez éviter d'utiliser un mètre à ruban ou un réglét pour mesurer la distance entre le centre de la croix et le point le plus proche du fût de la flèche.



En effet, dans ce cas, l'arbitre touche le blason : cela est interdit. De plus, avec ce système, l'arbitre n'est pas en mesure d'estimer avec précision la distance : ce n'est pas acceptable.

Si d'un simple regard vous pouvez voir clairement qui est le gagnant, il n'est pas nécessaire de mesurer. La mesure de la flèche la plus près du centre a maintenant atteint une importance capitale, et il est demandé aux arbitres la plus grande vigilance.

Recommandations :

- Avant le tir de barrage, assurez-vous que la pinhole est intact.
- Quand vous connaissez le gagnant, confirmer votre décision aux compétiteurs concernés, puis procéder à l'indication du vainqueur au public.
- Éviter de toucher le blason lorsque vous procédez à la mesure.
- Toujours utiliser un compas à secteur qui se bloque et ne bouge pas quand l'arbitre se déplace entre les cibles.
- Ne pas utiliser les appareils numériques : il est impossible de prendre trop de temps pour avoir une mesure au dixième de millimètre. Si vous constatez que la distance entre la croix et le fût de la flèche est de moins d'un (1) millimètre, faites procéder à un tir de barrage supplémentaire.



43. NOMBRE DE FLECHES TIREES DANS ET EN DEHORS DE LA LIMITE DE TEMPS

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

43.1 TROP GRAND NOMBRE DE FLECHES TIREES

S'il arrive qu'un archer tire un trop grand nombre de flèches dans la limite de temps imparti alors - en fonction de l'épreuve tirée, seuls les scores des flèches (suivant le nombre de flèches tirées hors temps) avec les valeurs les plus basses sont comptabilisés. Les archers (binômes) répétant cet incident peuvent être disqualifiés.

43.2 INFRACTIONS MULTIPLES

Si un archer (ou un binôme) tire une flèche en dehors des limites de temps et un trop grand nombre total de flèches, il commet alors plusieurs infractions aux règlements. Les meilleures flèches (suivant le nombre d'infractions) de la volée sont retirées. Seuls les scores des flèches avec les valeurs les plus basses sont notés. La valeur du score le plus élevé est barrée et remplacée par un M (Manqué). Les archers (binômes) répétant cet incident peuvent être disqualifiés.

44. FEUILLES DE MARQUE ET CORRECTIONS

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

Si tous les athlètes d'une cible sont d'accord les erreurs sur les feuilles de marque peuvent être corrigées avant que les flèches ne soient enlevées. La correction est effectuée par un arbitre pour la valeur des flèches, par le ou les marqueurs pour le total.

A la dernière volée de l'épreuve, ils doivent signer les feuilles de marque signifiant ainsi qu'ils sont d'accord avec les valeurs écrites des flèches, la somme totale indiquée en bas de la feuille. Si le marqueur participe lui-même aux tirs, sa feuille de marque doit être paraphée par un autre archer de la même cible.

Les organisateurs doivent à l'issue du tournoi, fournir le total de chaque archer et de chaque équipe.

Nous rappelons que les nouvelles feuilles de marque ont des cases où les archers doivent obligatoirement inscrire le nombre de 10, 9 qu'ils ont faits, si ces cases ne sont pas remplies, en cas d'égalité elles seront considérées comme 0.

Par sécurité, elles doivent être déposées deux (2) mètres minimum en avant de la butte de tir.

Dans le cas où deux (2) feuilles de marque signées par l'archer et le marqueur ou deux (2) archers suivant le cas comporteraient entre elles une différence dans le score final, le score le plus bas doit être pris en considération par le greffe. C'est le seul intérêt de la double marque. Aucune réclamation ne sera prise en considération après la fin de la compétition.

45. MARQUAGE DES IMPACTS

Une fois les scores marqués et les flèches retirées des cibles, les impacts des flèches doivent être convenablement cochés.

Une majorité d'archers pense que tous les impacts doivent être marqués sur le blason :

- Qu'ils soient à l'intérieur ou à l'extérieur des zones marquantes
- Certains encore tous ceux sur la butte même ceux dans le bois du support

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

Les arbitres ne sont pas responsables du marquage des impacts.

Les arbitres ne sont pas responsables du marquage des impacts.

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

Les archers se répartissent souvent les rôles, ils nomment alors l'un d'entre eux pour marquer les impacts, un autre pour retirer les flèches etc... votre action inculquera en eux le besoin de marquer les impacts. Vous serez peut-être surpris d'apprendre que même certains archers parmi les expérimentés ne les marquent pas correctement.

Apprenez leurs à marquer les impacts par deux petits traits de moins de cinq millimètres qui se croisent avec un bon angle.

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

46. FLECHES LAISSEES DANS LA CIBLE

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

47. PROBLEMES AVEC LA CIBLE

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

48. BUTTES TOMBEES

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

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

Les archers sont autorisés à tirer de nouveau leurs flèches.

49. EGALITES

Plusieurs cas peuvent se présenter suivant le règlement de la compétition.

1. Flèche de barrage : Un seul tir de barrage d'une flèche. En cas d'utilisation de trispots verticaux on utilisera les cibles centrales.
 - Si l'égalité subsiste, la flèche la plus près du centre donne la victoire.
 - Si l'égalité subsiste encore, on répète le barrage d'une flèche ou la flèche la plus près du centre jusqu'à résolution de l'égalité.
 - Si les deux archers manquent la zone marquante de la cible, tous deux tireront une flèche supplémentaire.
2. Suivant le décompte des points :
 - En cas d'égalité pour l'une des trois premières places dans le cas où les deux cercles jaunes valent 10 points (le cercle intérieur, 10 classique ou réduit, constitue le 10+), les deux cercles rouges valent 8 points, le cercle bleu vaut 6 points.
Il sera pris en compte :
 - Pour les individuels : le nombre de 10(10 et 10+), 10+ 8 , et 6. Si le total de 10(10 et 10+), 10+, 8 et 6 sont identiques, les archers seront classés à égalité.
 - Pour les binômes : le nombre de 10(10 et 10+), 10+, 8 et 6 des deux archers constituant le binôme. Si le total de 10(10 et 10+), 10+, 8 et 6 sont identiques, les archers seront classés à égalité.
 - Pour les équipes : le nombre de 10(10 et 10+), 10+, 8 et 6 des six archers constituant l'équipe. Si le total de 10(10 et 10+), 10+, 8 et 6 sont identiques, les archers seront classés à égalité.
 - En cas d'égalité pour l'une des trois premières places dans le cas où le Jaune intérieur vaut 10 points, le Jaune extérieur vaut 9 points, le Rouge intérieur vaut 8 points, le Rouge extérieur vaut 7 points, le Bleu intérieur vaut 6 points.
Il sera pris en compte :
 - Pour les individuels : le nombre de 10, 9 et 8. Si le total de 10, 9 et 8 sont identiques, les archers seront classés à égalité.
 - Pour les binômes : le nombre de 10, 9 et 8 des deux archers constituant le binôme. Si le total de 10, 9 et 8 sont identiques, les archers seront classés à égalité.
Pour les équipes : le nombre de 10, 9 et 8 des six archers constituant l'équipe. Si le total de 10, 9 et 8 sont identiques, les archers seront classés à égalité.

50. MARQUEURS

Au moins un marqueur doit être désigné pour chaque cible. Ces marqueurs peuvent être des compétiteurs. La présence de marqueur (autre qu'un tireur) n'est souhaitée que lors des phases de la compétition où il n'y a qu'un seul tireur par cible.

Quand l'organisateur ne fournit pas de marqueur, la double marque est obligatoire.

Au cas où l'organisateur fournirait des marqueurs, ces derniers doivent être choisis parmi des personnes connaissant bien le tir à l'arc et en particulier l'enregistrement des points.

Les organisateurs doivent désigner des marqueurs en nombre suffisant, pour assurer la présence d'un marqueur par cible. Les marqueurs ne doivent pas prendre part au tir, ni intervenir dans une discussion concernant la valeur d'une flèche.

Les marqueurs sont placés sous l'autorité d'un ou plusieurs officiels, désignés par l'organisateur. Ils sont responsables du parfait enregistrement des scores.

Les marqueurs doivent porter par ordre décroissant sur la feuille de score, la valeur de chacune des trois flèches telle qu'elle est annoncée par l'archer auquel elles appartiennent ceci pour les blasons trispots verticaux.

Les autres archers de la cible doivent vérifier la valeur de chaque flèche ainsi annoncée :

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

Pour le tir des couleurs, les marqueurs doivent porter dans la colonne correspondante la valeur de chaque flèche.

Lorsque la valeur d'une flèche est zéro, le marqueur fait un « M » dans la case appropriée.

Lorsque la valeur d'une flèche est 10+ (le cercle intérieur, 10 classique ou réduit suivant l'arc utilisé, constitue le 10+), le marqueur fait un « X » dans la case appropriée.

Lorsque des trispots sont utilisés, les flèches peuvent être tirées dans n'importe quel ordre, mais si plus d'une flèche est tirée dans la même zone de score, seule celle qui a la plus faible valeur sera enregistrée ; toute flèche manquant la zone extérieure Bleue (6) comptera pour zéro.

Ni les flèches, ni les blasons ne doivent être touchés avant que toutes les flèches de cette cible aient été enregistrées.

Le score d'une flèche doit être établi en fonction de la position du tube dans le blason. Tous les impacts de flèches doivent être correctement cochés, après que les scores aient été enregistrés et les flèches retirées de la cible.

Si plus de trois flèches appartenant aux mêmes archers sont trouvées dans la cible ou par terre dans le couloir de tir, seules les trois flèches ayant les valeurs les plus faibles sont notées.

En cas de récidive, le ou les archers peuvent être disqualifiés.

Si le fait qu'une flèche touche deux couleurs ou le cordon de séparation des zones de score, elle obtient la valeur la plus élevée des zones concernées. S'il manque un fragment du blason comprenant le cordon de séparation des zones de score ou l'emplacement où deux couleurs se rejoignent, on se servira d'une ligne imaginaire pour juger de la valeur d'une flèche qui aurait frappé cette partie du blason.

Lors d'un litige, la décision du seul et unique arbitre appelé sera prise en compte. L'archer ne peut, en aucun cas, faire appel à un second arbitre.

Pour le tir aux couleurs, si le fait qu'une flèche touche deux couleurs ou le cordon de séparation des zones de score, elle obtient la valeur arrangeant l'archer ou le binôme.

Précision : le cordon blanc/paille vaut 10 si aucune flèche ne se trouve dans le blanc.

Toutes personnes qui modifient sans autorisation ou falsifie un score, ou qu'en toute connaissance fait modifier ou falsifier un score sera disqualifiées.

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

51. VALEURS DES FLECHES SUR BLASONS TRISPOTS

Pour juger les différentes infractions pouvant survenir lors du tir en salle sur blasons trispots, il est demandé aux arbitres de prendre en compte les différentes erreurs dans l'ordre suivant :

3. Nombre de flèches par spot
4. Nombre de flèches tirées dans la volée
5. Nombre de flèches tirées hors temps limite

Étude de cas

Quand il inflige des pénalités à un compétiteur, il est nécessaire que l'arbitre commence toujours par la pénalité due au nombre de flèches tirées dans un même spot.

51.1 LE COMPETITEUR A COMMIS 1 INFRACTION

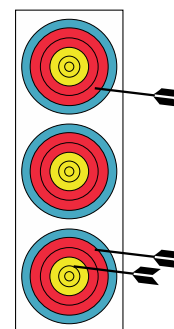
51.1.1 1^{ER} CAS

il a tiré 2 flèches dans le spot du bas.

Il aura donc 1 pénalité :

- retrait de la meilleure flèche (10) du spot du bas

Valeur de cette volée : 7 – 7 – M



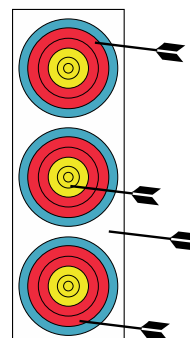
51.1.2 2^{EME} CAS

il a tiré un total de 4 flèches.

Il aura donc 1 pénalité :

- retrait de la valeur de la meilleure flèche de la volée (le 10)

Valeur de cette volée : 7 – 7 – M



51.2 LE COMPETITEUR A COMMIS 2 INFRACTIONS

51.2.1 1^{ER} CAS

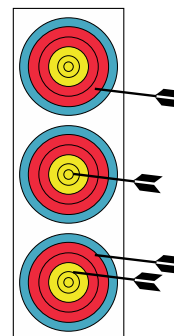
il a tiré 2 flèches dans le spot du bas

il a tiré un total de 4 flèches

Il aura donc 2 pénalités :

- retrait de la meilleure flèche (10) du spot du bas : seul le 7 marque des points
- retrait de la valeur de la meilleure flèche restante de la volée (10)

Valeur de cette volée : 7 – M – M



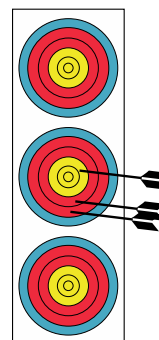
51.2.2 2^{EME} CAS

il a tiré 3 flèches dans le spot du milieu.

Il aura donc 2 pénalités :

- retrait de la valeur des 2 meilleures flèches (10-8) du spot du milieu.

Valeur de cette volée : 7 – M - M

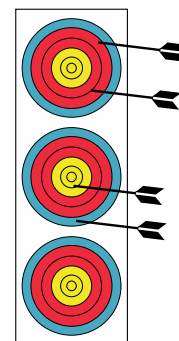


51.3 LE COMPETITEUR A COMMIS 3 INFRACTIONS

il a tiré 2 flèches dans le spot du haut
il a tiré 2 flèches dans le spot du milieu
il a tiré un total de 4 flèches

Il aura donc 3 pénalités :

- retrait de la meilleure flèche (8) du spot du haut : seul le 6 marque des points
- retrait de la meilleure flèche (10) du spot du milieu : seul le 6 marque des points
- retrait de la valeur de la meilleure flèche restante de la volée (8)



Valeur de cette volée : 6 – M – M

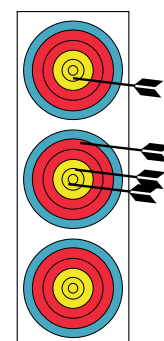
51.4 LE COMPETITEUR A COMMIS 4 INFRACTIONS

En plus du constat des flèches en cible, l'arbitre déclare que la dernière flèche (6) a été tirée hors temps libre.

il a tiré 3 flèches dans le spot du milieu
il a tiré une flèche hors temps
il a tiré un total de 4 flèches

Il aura donc 4 pénalités :

- retrait des 2 meilleures flèches (10-10) du spot du milieu
- retrait de la valeur de la meilleure flèche restante de la volée (10) pour avoir tiré hors temps
- retrait de la valeur de la meilleure flèche restante de la volée (7) pour avoir tiré 4 flèches

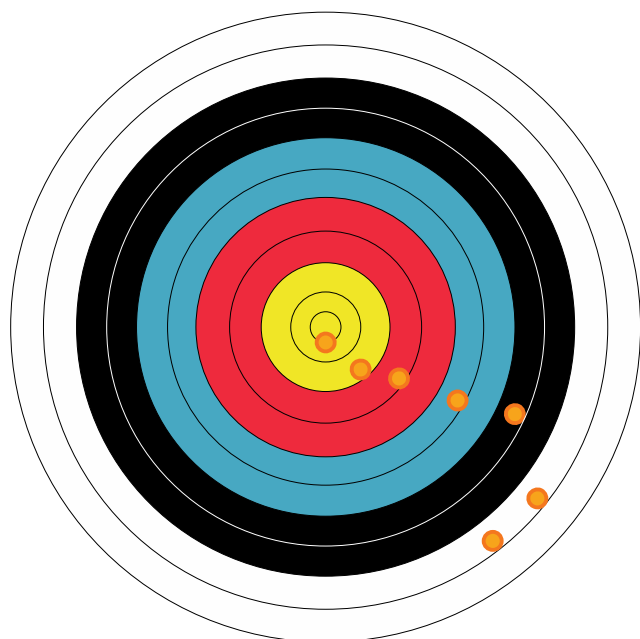


Valeur de cette volée : M – M - M.

TIR AUX COULEURS EN BINOME

Si plus de 6 flèches, appartenant au même binôme se trouvent dans la cible ou sur le sol dans les couloirs de tir, seules les 5 flèches ayant les valeurs les plus basses seront comptabilisées. Les binômes répétant cet incident peuvent être disqualifiés.

51.5 LE BINOME TIRE 7 FLECHES



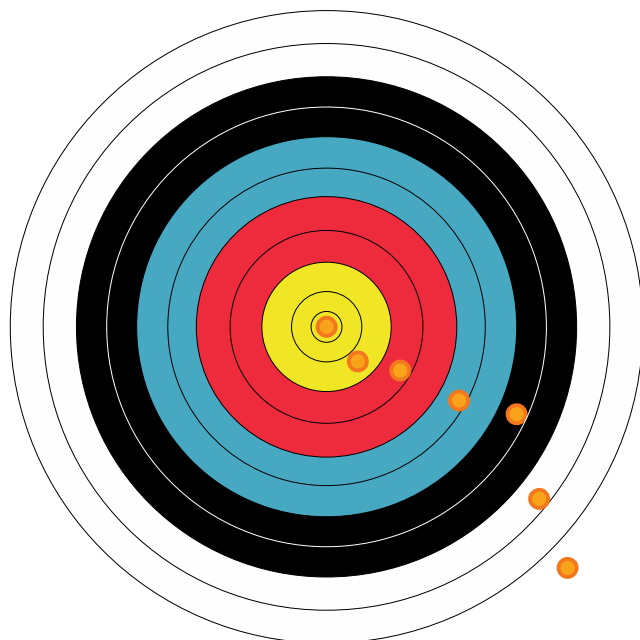
Valeurs : 10, 10, 8, 6, 4, 2, 1

La deuxième flèche dans le 10 est d'abord retirée (pas plus d'une flèche dans une couleur).

La pénalité pour 7 flèches tirée est ensuite appliquée : on retire la meilleure flèche

Score réalisé par le binôme : 8, 6, 4, 2, 1, total : 21

51.6 LE BINOME TIRE 7 FLECHES

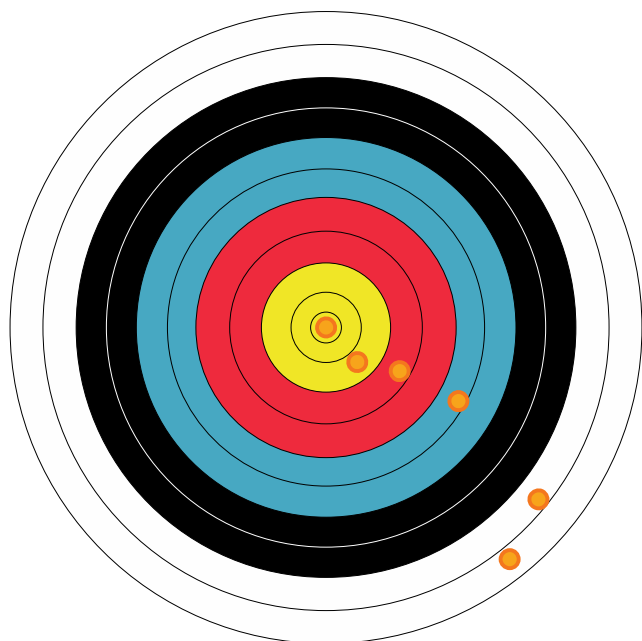


Valeur : 10, 8, 6, 4, 2, 1, M

La pénalité pour 7 flèches tirée est appliquée : on retire la meilleure flèche.

Score réalisé par le binôme : 8, 6, 4, 2, 1, M total : 21

51.7 LE BINOME TIRE 6 FLECHES DONT UNE HORS TEMPS



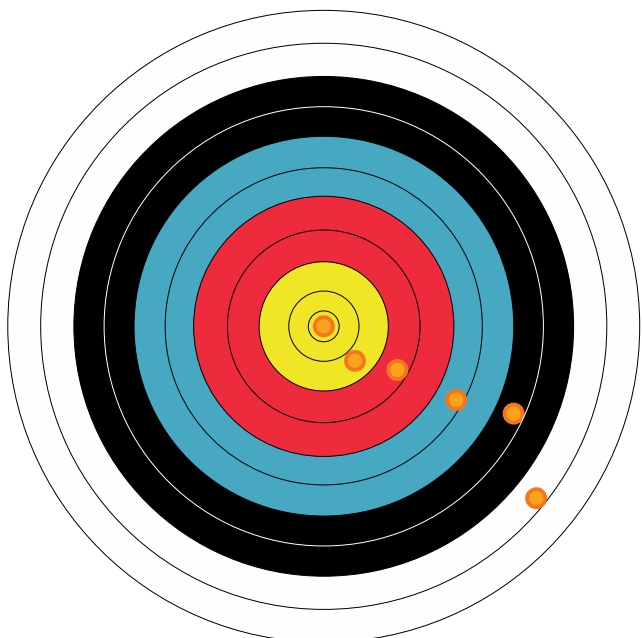
Valeurs : 10, 10, 6, 4, 2, 1

La deuxième flèche dans le 10 est d'abord retirée (pas plus d'une flèche dans une couleur).

La pénalité pour une flèche tirée hors temps est ensuite appliquée : on retire la meilleure flèche.

Score réalisé par le binôme : 6, 4, 2, 1, M total : 13

51.8 LE BINOME TIRE 6 FLECHES DONT UNE HORS TEMPS



Valeurs : 10, 8, 6, 4, 2, 1.

La pénalité pour une flèche tirée hors temps est appliquée : on retire la meilleure flèche.

Score réalisé par le binôme : 8, 6, 4, 2, 1, M total : 21

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

52. SANCTIONS

Lorsqu'un archer est sanctionné de la perte de sa meilleure flèche en cible, il est très important que la valeur de chaque flèche tirée soit enregistrée sur la feuille de marque. L'arbitre fera ensuite la correction en rouge et apposera sa signature ou ses initiales (croquis ci-contre) afin que l'on connaisse la valeur de la flèche, objet de la sanction, au cas où le jury d'appel donnerait tort à l'arbitre et rétablirait ainsi cette valeur de flèche.

X	10	10	9
X	10	9	9
10	10	9	9
X	10	9	8

Les sanctions prévues à l'encontre des tireurs dans le cadre d'une compétition sont les suivantes :

- Avertissement simple.
- Avertissement officiel en expliquant la décision qui serait prise en cas de récidive.
- Disqualification et perte du droit à toutes récompenses,
- Déclassement pour tenue vestimentaire non conforme.
- Expulsion de la compétition s'il y a perturbation.
- **Si un avertissement est donné à un archer, l'arbitre qui a pénalisé celui-ci doit en rendre compte immédiatement à l'arbitre principal**
- Transmission de la situation à la Commission Nationale. La Commission Nationale peut adresser un rapport circonstancié à la FSCF pour saisie de la Commission de Discipline Nationale.

Seule la FSCF peut être amenée à prononcer une suspension de licence.

Toute sanction, à part l'avertissement simple, doit être transmise à la Commission Nationale.

53. JURY D'APPEL

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

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

La Commission nationale souhaite l'institution d'un jury d'appel lors de toutes les compétitions inscrites au calendrier.

La présence d'un jury d'appel est obligatoire lors des championnats fédéraux, souhaitée pour les championnats départementaux et de ligues.

53.1 COMPOSITION

Tous les membres du Jury d'Appel doivent posséder une licence fédérale de l'année en cours. Le jury d'appel se compose de trois membres titulaires, dont un président. Il est souhaitable de leur adjoindre un ou deux membres remplaçants, ce qui permet d'avoir, en permanence, trois personnes au moins sur le terrain au cas où l'une d'entre elles aurait besoin de s'absenter. Par ailleurs, cela peut être intéressant si l'un des membres du jury se trouve en conflit d'intérêt avec l'une des parties lors d'une réclamation.

Lors de l'étude d'une réclamation, le jury ne doit se composer que de trois membres. Ne peuvent, en aucune façon, faire partie du jury d'appel :

- Un archer participant à cette compétition ;
- Un arbitre officiant lors de cette compétition, même le l'Arbitre Principal.

Les membres du jury doivent être connus pour leur connaissance du tir à l'arc.

Lors du championnat fédéral, le jury d'appel est composé des membres de la Commission Nationale et de deux représentants de l'organisateur. Lors de toutes les autres compétitions, tous les membres du jury (dont le président) sont nommés par l'Arbitre Principal de la compétition.

53.2 ROLE DU JURY D'APPEL

Être membre du jury d'appel implique nécessairement d'avoir une bonne connaissance des règlements. En effet, dans la majorité des cas, les réclamations concernent l'application de ces règlements.

53.3 PROCEDURE D'APPEL

L'intention de faire appel doit être adressée par le requérant à l'Arbitre Principal dans la limite de temps prévue à cet effet aux différentes étapes de la compétition.

L'Arbitre Principal doit ensuite en avvertir la Commission nationale et le Président du Jury d'appel.

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

Aucune réclamation ne pourra être prise en considération si elle n'a pas été présentée dans la forme ci-dessous.

Les réclamations contre des décisions des arbitres, les organisateurs ou contre un autre concurrent, doivent être formulées par écrit par un compétiteur, une équipe ou leur capitaine d'équipe. La réclamation doit être remise à l'Arbitre Principal de la compétition qui, après en avoir pris connaissance, la remettra au président du jury d'appel.

Cette réclamation doit comporter :

- nom et prénom du demandeur ;
- fonction (compétiteur, capitaine d'équipe, etc...) ;
- n° de dossard du demandeur ;
- date et heure de dépôt de la réclamation ;
- exposé de la réclamation, en se référant si possible à des règles précises ;
- signature du demandeur.

Une réclamation déposée quinze minutes (15'00") après la fin des tirs ou après la remise des récompenses ne pourra pas être prise en considération.

53.4 DEVOIR DU JURY D'APPEL

Le jury (au moins 3 membres) doit être disponible sur le terrain de compétition à tout moment, depuis le début de l'entraînement officiel jusqu'à quinze minutes (15'00") après la fin des tirs.

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

- Lire et clairement comprendre l'appel,
- Utiliser le règlement pour avoir à sa disposition toutes les informations et les références nécessaires pouvant affecter sa décision,
- Décider d'après le contenu de l'appel des témoins à appeler.
- Dans tous les cas, les témoins doivent être appelés comme suit :
- le requérant, accompagné si nécessaire de son Capitaine d'équipe.
- les autres personnes témoins directs de ce qui s'est passé. Il est essentiel de ne pas écouter les « oui-dire » c'est-à-dire les propos rapportés.
- L'arbitre ou l'officiel nommé ou mis en cause dans l'appel. L'Arbitre Principal peut avoir à fournir la preuve que l'action de l'arbitre reflétait une procédure établie et détaillée (Si l'arbitre le lui demande le Responsable National peut l'accompagner devant le Jury et selon les circonstances, peut-être, même, faire des propositions.)

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

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

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

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

Les décisions ainsi rendues doivent être consignées par écrit, signées par les membres et transmises au demandeur, à l'Arbitre Principal de la compétition et à l'organisateur, avant la phase suivante de la compétition ou avant la remise des prix.

Procédures après la compétition

54. INTRODUCTION

L'Arbitre Principal doit présenter son rapport aux arbitres qui la composent pour qu'ils le commentent. Une fois son rapport revu, corrigé et approuvé, il doit leur envoyer la version définitive ainsi qu'aux membres de la Commission Nationale de tir à l'arc.

55. RAPPORT DE LA COMMISSION DES ARBITRES

Ce rapport sera classé parmi les archives de la FSCF. Nous vous recommandons donc de fournir à l'Arbitre Principal toutes les informations que vous considérez importantes d'y inclure et ce, le plus tôt possible après la fin des tirs.

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

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

Exemple 1

La partie statistique montre qu'il y a eu trente-six (36) rebonds pendant le concours ce qui peut indiquer un réel problème avec le matériel utilisé pour les buttes. Les Commissions et Comités d'organisation suivants y feront donc attention.

Exemple 2

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

Exemple 3

Cent trente corrections de feuilles de marque. Les marqueurs étaient sans aucun doute loin d'être efficaces.

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

La lutte contre le dopage

Attention, de nombreux textes traitent l'usage des substances et procédés interdits (dont les boissons alcoolisées et stupéfiants...) : règlements fédéraux, loi sur le sport, code de la santé publique, charte du CIO... Le lecteur est invité à faire une recherche plus détaillée, notre texte s'attachant plus particulièrement à l'aspect réglementaire.

En application des dispositions de l'article 16 de la Loi n°89-432 du 28 Juin 1989 et des dispositions des Décrets n° 91-837 du 30 Août 1991 et n° 92-381 du 1er Avril 1992 :

- Les organes, les agents, les groupements affiliés et les licenciés de la FSCF sont tenus de prêter leur concours à la mise en œuvre des enquêtes, contrôles, perquisitions et saisies organisés en application de la loi du 28 Juin 1989, relative à la prévention et à la répression de l'usage des produits dopants à l'occasion des compétitions et manifestations sportives.
- Tout licencié, participant aux compétitions et manifestations sportives et aux entraînements y préparant, est tenu de se soumettre aux prélèvements et aux examens destinés à déceler la présence de substances et/ou l'utilisation de procédés interdits. Le refus de se soumettre à un contrôle antidopage (qui peut, éventuellement, comprendre une prise de sang) sera considéré comme un résultat positif.

La réglementation relative à la lutte antidopage au sein de la FSCF figure dans le Règlement Médical Fédéral. Celui-ci dispose, entre autres, des demandes d'enquêtes, des opérations de contrôle, des organismes disciplinaires et des sanctions possibles.

COMPÉTITION ET ALCOOL

La FSCF est investie d'une mission de service public qui lui confère des droits et des devoirs, notamment en matière de protection de la santé des sportifs dans l'exercice de leur activité.

Dans le cadre de son agrément ministériel, la FSCF s'appuie sur ses structures et ses dirigeants pour mener ses missions.

Les dirigeants, tous comme les citoyens, sont tenus selon le Code Pénal à une obligation de prudence et de sécurité prévue par la loi ou le règlement (Article 121-3 du Code Pénal). De plus, en cas de mise en danger, le texte contraint le dirigeant à accomplir les obligations nécessaires en rapport avec ses missions, ses fonctions ou ses compétences... Ce rappel fait, les dirigeants, les arbitres, dans l'exercice de leur mission disposent de l'autorité nécessaire pour prendre les mesures qui s'imposent vis-à-vis d'une personne présentant des troubles du comportement supposés être consécutifs à la consommation d'alcool ; Assurément, elle ne doit pas prendre part à la compétition.

Concernant la vente d'alcool à la buvette (avec dérogation municipale), cette vente est strictement interdite aux participants.

L'arbitre ou l'organisateur peut s'appuyer sur l'article 2 du RÈGLEMENT DISCIPLINAIRE TYPE DES FÉDÉRATIONS SPORTIVES AGRÉÉES RELATIF À LA LUTTE CONTRE LE DOPAGE HUMAIN (Validation au bureau du 12 Mai 2007, Validation au comité directeur du

30 juin 2007, Validation Assemblée Générale du 25 Novembre 2007) qui précise qu'il est interdit d'utiliser des substances mentionnées par arrêté (dont l'alcool), tout comme il est interdit de les offrir, les céder ou les administrer.

Cette disposition s'entend strictement, s'agissant d'utilisation ou de cession de la substance et non pas simplement, contrairement aux idées reçues, d'un seuil à ne pas dépasser (sachant que le règlement de la **WA** fixe le seuil à 0,10g d'alcool par litre de sang).

Voici le texte à diffuser au sein de la FSCF auprès des organisateurs (affichage buvette) :

IMPORTANT

- *Vu l'article L3631-1 du code de la santé publique ;*
- *Vu le décret n° 2004-22 du 7 janvier 2004 ;*
- *Vu l'article 16 de la loi du 16 juillet 1984 relatif à l'organisation et à la promotion des activités physiques et sportives et, notamment au sujet de la préservation de la santé des sportifs ;*
- *Vu le règlement disciplinaire de la FSCF relatif à la lutte contre le dopage ;*

Il est rappelé aux participants qu'il est interdit d'utiliser et de consommer des substances interdites par la réglementation, l'alcool étant inclus dans la liste des dites substances.

En conséquence, la vente des boissons alcoolisées autorisée par dérogation municipale est réservée aux seuls visiteurs

L'organisateur sous couvert de la commission nationale de tir à l'arc de la FSCF.

RÔLE DE L'ARBITRE

Les arbitres, qui ont un devoir de sécurité et une obligation de prudence, disposent d'une échelle de sanctions prévues dans le mémento de l'arbitre.

Une détention d'alcool est interdite sur tout le site de la compétition et durant tout le temps de celle-ci.

Ainsi, s'il est constaté de visu une consommation d'alcool, la commission des arbitres de la compétition :

- **Doit** disqualifier un compétiteur et de lui interdire la poursuite de la compétition
- En cas de perturbation due à l'agitation de l'archer fautif, possibilité d'expulsion du terrain de compétition : le compétiteur devra rejoindre la zone des spectateurs ;
- Si le compétiteur refuse d'obtempérer : garder son calme, gérer la situation au mieux, éviter tout désordre tout en maintenant clairement et avec fermeté la disqualification. Déferer le cas à la FSCF par un rapport circonstancié accompagnant le rapport d'arbitre ;
- En cas de perturbation importante, de danger : appel des forces de police ou de gendarmerie, afin qu'elles constatent les faits et prennent les dispositions nécessaires. Déferer le cas à la FSCF.

Procédure : Avertissement officiel inscrit dans le rapport d'arbitrage

Sanction = disqualification.

Tout licencié, participant à une manifestation sportive sous l'égide de la FSCF, est tenu de se soumettre à l'ensemble des règles édictées par la FSCF et d'accepter les sanctions réglementaires qui lui seraient infligées par les arbitres ou toute autre autorité fédérale compétente en cas d'infraction aux dites règles. Le cas échéant, il pourra utiliser son droit de recours et celui-ci sera exercé conformément à la procédure prévue.

DISQUALIFICATION

Interdiction de fumer

Dans toute compétition, il est interdit de fumer sur l'ensemble du site de la compétition. Les cigarettes électroniques sont soumises à cette interdiction.

Si un archer est pris en train de fumer sur le site de la compétition, il sera automatiquement disqualifié.

Abandon

Lors d'une compétition, la participation à l'ensemble des épreuves est obligatoire. Un archer qui ne se présente pas à une des épreuves sera disqualifié des autres épreuves de la compétition (Disqualification en individuel, du binôme et de l'équipe selon les épreuves au programme de la compétition).

Comportement antisportif

En cas de comportement antisportif (ex : tir individuel ne faisant sciemment que des pailles, non-respect ou critique violente des décisions de la Commission Nationale etc...) ou de comportement agressif envers un membre du corps arbitral, ou un membre de la Commission Nationale, ou un membre de l'organisation, ou d'un autre compétiteur, ou toute autre personne présente sur le site du championnat, l'archer en question sera immédiatement disqualifié de l'ensemble des épreuves.

ANNEXES

1. ANNEXE 1 : LISTE DES VERIFICATIONS DU SITE DE LA COMPETITION

Date :

Lieu :

Épreuve : Liste de vérifications

- Sécurité
- Distances
- Lignes de cibles
- Ligne de tir
- Ligne d'attente
- Ligne des médias
- Rangée de cibles
- Blasons
- Montage des blasons
- Hauteur des centres
- Angle des buttes
- Buttes sécurisées
- Numéros des cibles – centrés
- Fanions indicateurs de vent, 40 cm, hauteur 25-30 cm
- Numéros sur la ligne de tir
- Positions de tir marquées sur la ligne
- Signaux sonores – visuels
- Système d'annonce au public (Directeur de Tir)
- Buttes de rechange
- Blasons de rechange
- Vérification du terrain d'entraînement
- Publicité
- Numéros de téléphone d'urgence

Docteur :

Hôpital :

Première urgence :

Emplacement des téléphones :

- Système des résultats
- Sièges et abri pour les arbitres
- Système de communication arbitres – Directeur de tir

Président :

Membres :

Remarque :

2. ANNEXE 2 : LES ARCHERS HANDICAPES

Depuis le début et avant même l'existence de nos règlements de tir actuels, les archers handicapés participent aux compétitions de Tir à l'arc. Avec le temps, leur nombre a augmenté aussi bien dans les épreuves FSCF que dans les compétitions organisées par les différentes associations spécialisées.

Les règlements FSCF, en dépit de ce qui est exprimé ci-dessus, ne font que par deux fois référence à ces archers pour indiquer, la première fois, qu'ils sont autorisés à tirer assis ; la deuxième, plus récente, que malgré l'espace minimal de 80cm réservé sur la ligne de tir à chaque archer individuel, les archers handicapés peuvent pouvoir disposer si besoin d'un espace un peu plus grand pour leurs fauteuils/chaises.

Au niveau national, la présence de ces archers a occasionnellement placé nos arbitres dans des situations qui n'étaient pas décrites dans les règlements ou autres procédures.

Voici quelques recommandations pour établir la marche à suivre dans de telles situations.

2.1 QUI, SELON LES REGLEMENTS, EST HANDICAPE ?

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

2.2 QUEL ESPACE DOIT ETRE RESERVE AUX PERONNES EN FAUTEUIL SUR LA LIGNE DE TIR ?

Vous devez comprendre que l'espace de 80 cm réservé aux archers est un espace minimal. L'intention du règlement est d'empêcher que les archers ne se bousculent pendant le tir. L'espace au sol pour un fauteuil roulant est d'environ 100 et 120 cm mais comme les archers voisins n'ont même pas besoin de 80 cm pour enjamber la ligne, les arrangements à effectuer pour régler les possibles problèmes de place sont généralement minimales. (La partie supérieure du corps d'un archer handicapé, au-dessus du fauteuil, offre un espace plus grand à ses voisins).

Certains organisateurs gèrent la situation en utilisant des espaces ouverts ou en plaçant les archers en fauteuil sur les côtés du terrain. Pour éviter les malaises en début de compétition et gérer la situation, les positions de tir devraient être marquées perpendiculairement à la ligne tout comme le milieu de l'assise du fauteuil.

2.3 EST-CE QUE PENDANT LES EPREUVES FSCF LES ARCHERS HANDICAPES PEUVENT RESTER SUR LA LIGNE DE TIR A LA FIN DE LA VOLEE ?

En se basant sur les procédures utilisées ces dernières années, la réponse est oui. Mais dans ce cas comment le Directeur de tir est-il averti qu'un archer sur la ligne a fini sa volée ? La question peut se poser pour les épreuves tirées en deux séquences et une fois les arrangements nécessaires pris comme décrits précédemment : la procédure la plus utilisée

est que l'archer pose son arc à l'horizontal sur ses genoux ou sur le sol du côté de la ligne d'attente.

2.4 EST-CE QUE SUR LA LIGNE DE TIR UN ARCHER PEUT - SI NECESSAIRE - ETRE AUTORISE A AVOIR UN ASSISTANT DERRIERE LUI POUR ENCOCHER SA FLECHE SUR LA CORDE ?

En supposant qu'une telle aide ne génère pas de bruits qui pourraient déranger ses voisins, il n'existe aucune raison de la refuser. D'un point de vue pratique, cette procédure est plutôt lente et ne procure donc aucun avantage à l'archer en bénéficiant.

De plus, la FSCF autorise les communications entre archers et entraîneurs, la suspicion « d'entraînement » n'est donc même plus valable pour la refuser.

2.5 MARQUAGE / RETRAIT DES FLECHES

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

2.6 ALLONGE DE LA CORDE JUSQU'AU FAUTEUIL / LA CHAISE

Il peut arriver qu'un archer handicapé allonge sa corde jusqu'à sa chaise ou (une roue de) son fauteuil. Pour vous, la question est de savoir si ce support est autorisé, s'agit-il ou non d'un avantage ? De nos jours, les associations d'archers handicapés ne l'interdisent pas, elles estiment même qu'il est impossible aux arbitres d'évaluer la situation.

Cet aspect ne nous concerne donc pas. Mais qu'en est-il de l'allonge de la corde jusqu'au genou ou la cuisse ? Ce support n'est pas fixe, si nous comparons avec les archers debout allongeant la corde jusqu'à leur plastron (poitrine) nous devons l'accepter.

2.7 PERSONNES AMPUTEES

Nous avons rencontré récemment un autre « problème » soulevé par certains handicaps. En effet, des archers amputés d'un bras ont développé un système de fixation de l'arc au bras d'arc soit par un système amovible soit au moyen d'un bras/doigt artificiel contrôlé électriquement. Le « problème » vis-à-vis des règlements de la FSCF est que ces systèmes établissent une connexion fixe, permanente entre l'arc et ce que l'on peut considérer être la main d'arc.

Les règlements interdisent qu'un arc soit fixé à la main. Une dragonne même très serrée permet toujours une certaine flexibilité qui ne peut pas être obtenue avec les systèmes cités ci-dessus - systèmes qui offrent donc un grand avantage par rapport aux autres archers et ne peuvent donc pas être autorisés. Il peut cependant exister d'autres règlements dans les compétitions sous le contrôle du CIP (Comité Paralympique International).

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

3. ANNEXE 3 : LE DIRECTEUR DE TIR

3.1 PERSPECTIVE SUR LE DIRECTEUR DE TIR

La qualité d'une compétition dépend directement de la manière dont le Directeur de tir s'acquitte de sa fonction, de ses responsabilités. Le concours va-t-il se dérouler à un rythme régulier et arriver à son terme sans rencontrer de difficultés autres que d'éventuelles défaillances de matériel ou rebonds etc... ou va-t-il être tendu, connaître de multiples retards et interruptions inutiles car le Directeur de Tir n'est pas correctement préparé à assumer les responsabilités nécessaires au bon déroulement d'une compétition de qualité ?

Malheureusement, le dernier scénario semble arriver beaucoup trop souvent. Franchement, les organisateurs du concours et surtout les archers méritent mieux. Nous espérons que les observations et suggestions contenues ci-après fourniront une base nécessaire à la standardisation des devoirs et responsabilités du Directeur de Tir.

Celles-ci sont diverses et nombreuses, elles incluent - bien que n'étant pas limitées à – le contrôle des temps, des positions des archers sur la ligne de tir, du matériel audio et de toutes les annonces (si aucune personne qualifiée n'a été désignée à ce poste), l'assurance que toutes les mesures de sécurité sont respectées car elles s'appliquent à l'ensemble des compétiteurs, au personnel de terrain et aux spectateurs, le contrôle des activités des médias, du personnel de terrain et des spectateurs.

Le Directeur de Tir DOIT travailler en étroite collaboration avec le Directeur du Tournoi, les arbitres et le personnel de terrain pour s'assurer que la compétition se déroule sans difficultés. Pour que cela devienne une réalité gérée d'une manière professionnelle et opportune, nous avons développé des instructions pour les personnes courageuses qui acceptent ce poste difficile. Elles couvrent toutes les devoirs, les responsabilités inhérentes aux postes de Directeur de Tir du moment de sa nomination à celui de la fin de la compétition.

3.2 PREPARATION PREALABLE AU TOURNOI

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

- Commencer à communiquer avec le Responsable du Comité d'Organisation et celui de la Commission des arbitres, il doit se présenter et initier le processus d'assimilation des informations pertinentes dans le cadre de l'exécution de son devoir.
- Obtenir une copie du programme du concours ainsi qu'un plan de la disposition du terrain.
- Déterminer avec le Comité d'Organisation qui sera son assistant. Ce poste est essentiel à la réussite du tournoi. Une personne seule ne peut pas correctement contrôler en toute sécurité un terrain de tir dans les conditions actuelles de déroulement des compétitions.
- Déterminer avec le Comité d'Organisation et le Directeur du concours la taille, l'agencement et l'emplacement de la tribune du Directeur de tir.
- Déterminer avec le Comité d'Organisation quel système de contrôle des temps utiliser (et prévoir un système de remplacement).

- Commencer l'étude approfondie des règlements et interprétations en vigueur au moyen du règlement, des Lettres d'information des arbitres, des Bulletins d'information de la FSCF, des Instructions aux arbitres et auprès du Comité des arbitres.
- Rassembler le matériel nécessaire à l'exécution de la fonction : stylos, feuilles de contrôle des temps, calculatrice, sifflet, chronomètre, jumelles, tenue de pluie, règlement et tout ce qui peut être indispensable à un Directeur de tir et à son assistant.

Remarque : *prévoir l'utilisation de feuilles de contrôle des temps, il est, en effet, impossible de correctement contrôler le déroulement d'une compétition sans elles. Un grand nombre de personnes ayant officié à ce poste ont préféré préparer les leurs, spécifiques au tournoi, puisque les formats des compétitions varient en fonction de l'importance de celles-ci.*

3.3 A L'ARRIVEE SUR LE SITE

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

- Obtenir une liste des compétiteurs par ordre alphabétique, il n'est pas nécessaire qu'elle soit détaillée mais qu'elle établisse simplement le nombre total des archers pour l'inspection du matériel. Le Directeur de Tir peut grandement aider les arbitres en appelant tour à tour au micro les archers au moment du contrôle. La liste est donc utile, elle permet de correctement contrôler le flux des archers pendant la durée de l'inspection.

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

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

3.4 PENDANT LA COMPETITION

- Prendre le temps pendant les journées d'entraînement officiel de se familiariser avec le matériel de contrôle des temps. S'arranger pour avoir des copies de tous les documents du concours du début à la fin de la compétition.
- Travailler avec l'Arbitre Principal et le personnel de terrain pour établir les faiblesses dans la disposition du terrain ainsi que dans le contrôle. Apporter les corrections nécessaires.
- Arriver sur le terrain au moins une demi-heure avant le début de la compétition pour une dernière vérification du site ainsi que du système de contrôle des temps. Contacter l'Arbitre Principal avant le début de chaque session.
- Le Directeur de Tir doit toujours prendre le temps d'organiser ses pensées avant de s'exprimer au micro - sauf évidemment en cas d'urgence. Il est préférable qu'il ait préparé des textes pour les annonces standards sur le déroulement de la compétition, les défaillances de matériel, rebonds etc... Il a aussi quotidiennement d'autres annonces à faire (transport, repas, changements de programme etc...) certaines plusieurs fois en fonction de leur importance. Il est préférable de parler lentement au micro pour éviter de mal prononcer et/ou d'omettre des informations essentielles. Toujours parler d'un ton ferme mais agréable, certains entraîneurs et compétiteurs peuvent ne pas comprendre la langue utilisée. S'entraîner à s'écouter parler pendant les annonces afin de modifier si nécessaire sa vitesse d'élocution pour accommoder l'acoustique du terrain, l'écho etc...
- Il est essentiel avant le début de chaque session de donner un compte à rebours pour les compétiteurs et les spectateurs, ainsi toutes les personnes concernées savent quand la compétition commence. Ce compte-à-rebours doit commencer quinze minutes avant le début d'une session puis à dix minutes, cinq minutes et enfin une minute.
- Juste avant la fin de la session du matin, le Directeur de Tir doit faire les annonces sur la durée de la pause-déjeuner, l'heure du début de la session de l'après-midi et l'heure officielle. Qu'il n'oublie pas les autres annonces nécessaires : invitation aux médias à prendre des photos aux cibles (tout comme à la fin de la session de l'après-midi) etc... A la fin de la journée, il doit annoncer le programme du lendemain et la fermeture du terrain de tir.

- Chaque concours a son propre rythme généralement impulsé par le Directeur de Tir. Il est important qu'il n'en interrompe pas le cours de manière arbitraire. Toutes les annonces doivent être faites de manière cohérente pour que les archers puissent se familiariser avec le cours du concours et d'adapter leur approche. Il y aura toujours des interruptions qui ne seront du fait du Directeur de Tir mais celui-ci devra, quand il le peut, maintenir la régularité du rythme. Les archers lui en seront reconnaissants. Quant à la question de la vitesse (rythme lent ou rapide), les archers préfèrent généralement un rythme rapide et régulier. Éviter à tout prix les retards et les interruptions et communiquer sur la manière dont la prochaine étape du programme sera menée.
- Il arrive que la compétition soit interrompue pour un rebond, une défaillance de matériel, des problèmes médicaux ou sur le terrain etc.... Une fois tous les archers retirés derrière la ligne de tir, le Directeur de tir doit faire une annonce décrivant la nature du problème et la manière prévue pour le régler. Pour les urgences cependant (une butte qui s'envole, une infraction à la sécurité pouvant s'avérer dangereuse) il y a exception : les tirs doivent être immédiatement interrompus par cinq (5) signaux sonores (au moins) après quoi le personnel responsable doit régler le problème. Dans tous les cas, l'Arbitre Principal ou l'arbitre sur place doit aviser le Directeur de Tir de la nature du problème et du temps estimé à sa résolution.
Soyez attentifs, les archers s'étant accoutumés au rythme de la compétition, certains peuvent s'avancer à la ligne de tir après le premier signal sonore entendu.
- Les arbitres contrôlent la conduite des archers. Le Directeur de Tir n'est responsable ni du comportement des arbitres ni de celui des archers sauf s'il s'avère être aussi l'Arbitre Principal. Il faut cependant préciser que cela ne peut pas être le cas pendant les épreuves nationales plutôt pour les compétitions plus petites, locales. La position de la tribune du Directeur de Tir lui offre la meilleure vue possible du terrain et il peut remarquer des infractions passant inaperçues des arbitres. Il peut arriver qu'un Capitaine d'équipe ou qu'un archer se plaigne au Directeur de Tir du comportement d'un autre compétiteur ou d'un arbitre, dans ces situations, le Directeur de Tir ne doit pas prendre de mesures pour répondre directement à la plainte, il doit la faire connaître au l'Arbitre Principal qui résoudra la situation comme il se doit.
- Quand il reste moins de dix secondes au chronomètre et que la ligne de tir est dégagée, il est préférable de ne pas interrompre le décompte des temps, cela permet un déroulement régulier de la compétition sans en compromettre la longueur totale.

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

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

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

3.5 RESUME

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

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

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

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

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

4. ANNEXE 4 : REUNION DES CAPITAINES

La réunion des Capitaines d'équipe doit se dérouler avant l'entraînement officiel, une fois et, c'est à espérer, toutes les équipes arrivées. Cette réunion permet à la FSCF et au Comité d'Organisation de détailler toutes les informations importantes affectant la compétition, elle doit être présidée par la Commission Nationale assisté par le l'Arbitre Principal ainsi qu'un haut représentant du Comité d'Organisation.

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

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

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

4.1 POSSIBILITE D'ORDRE DU JOUR POUR UNE REUNION DES CAPITAINES D'EQUIPE

Ouverture :

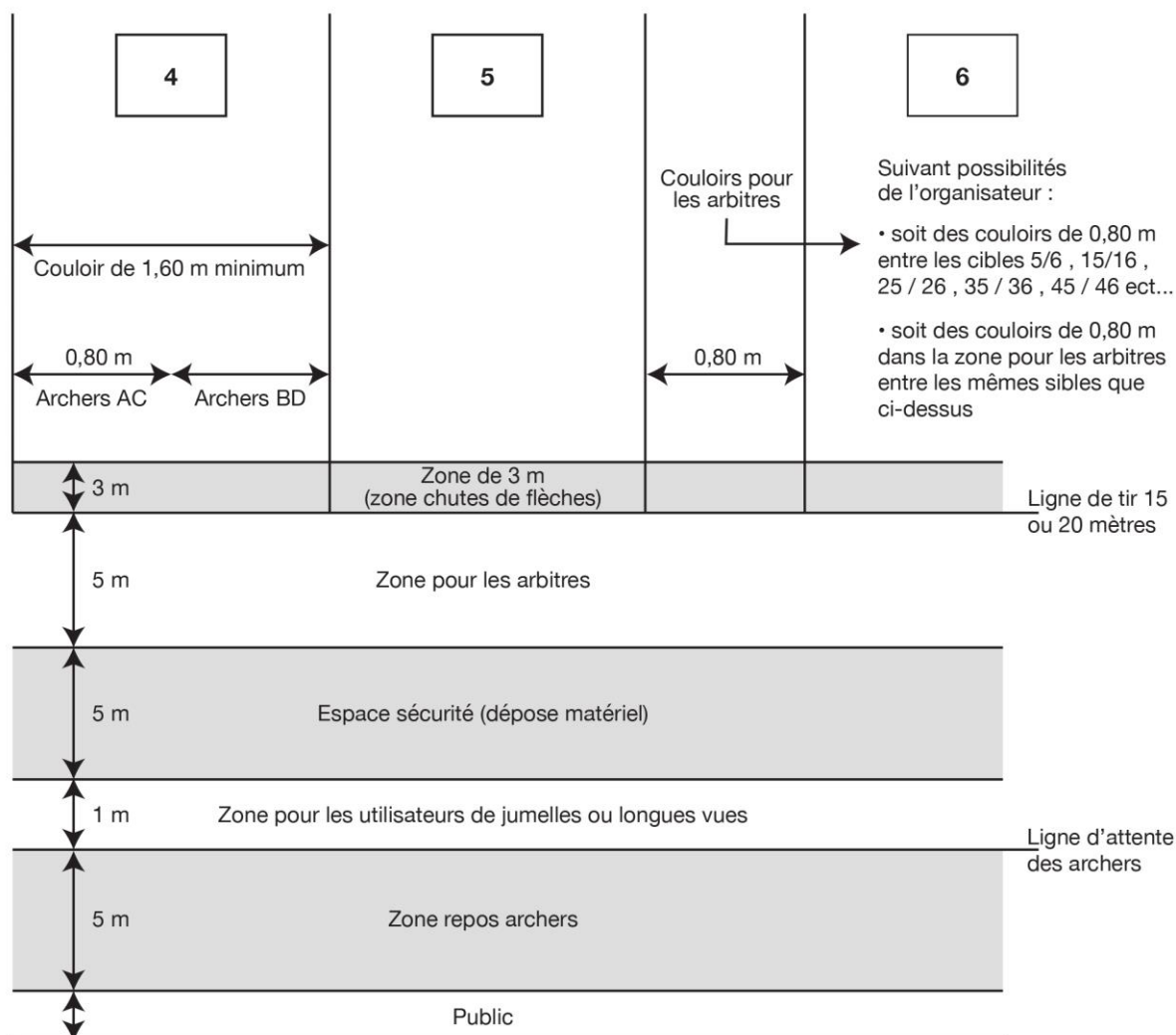
Dirigée par la Commission Nationale. Introduction du Responsable National (ou son représentant) pour l'accueil officiel.

1. Appel de toutes les équipes par la Commission Nationale En cas d'absence d'un représentant d'une équipe inscrite, le responsable de la Commission Nationale doit demander à ce qu'un autre représentant/ou volontaire note toutes les informations nécessaires et les transmette à l'absent.
 - En cas d'absence d'un représentant d'une équipe inscrite, le responsable de la Commission Nationale doit demander à ce qu'un autre représentant/ou volontaire note toutes les informations nécessaires et les transmette à l'absent.

- En cas d'absence d'un représentant d'une équipe inscrite, le responsable de la Commission Nationale doit demander à ce qu'un autre représentant/ou volontaire note toutes les informations nécessaires et les transmette à l'absent.
2. Présentation des Officiels
 - Président de la FSCF ou son représentant,
 - Responsable du Comité d'organisation,
 - Commission des arbitres du concours (par l'Arbitre Principal),
 - Directeur de tir (par l'Arbitre Principal),
 - Jury d'appel.
 3. Aspects techniques de la compétition
 - Programme de la compétition,
 - Entraînement : où et quand ?
 - Inspection du matériel : où et quand ?
 - Tenue vestimentaire.
 4. Aspect logistique (Comité d'Organisation)
 - Transport, site, social, aéroport etc....
 - Repas, pendant l'entraînement, coûts et qui paie ?
 - Banquets et autres fonctions sociales.
 5. Protocole et cérémonies (Comité d'Organisation)
 6. Problèmes relatifs au médical
 7. Sujets techniques
 - Système de contrôle des temps,
 - Système des résultats,
 - Égalités – procédures pour les résoudre,
 - Clarification des règlements ayant créé une confusion au cours de tournois précédents.
 8. Changements récents aux règlements de la FSCF
 9. Autres sujets d'importance. Ouvrir le terrain aux questions des Capitaines d'équipe

Clôture

5. ANNEXE 5 : AMENAGEMENT DE LA LIGNE DE TIR POUR LE CHAMPIONNAT NATIONAL



6. ANNEXE 6 : RAPPORT D'ARBITRAGE

Les rapports d'arbitres servent :

- Pour les arbitres : contrôler et vérifier leur travail, ce qui va, ce qui doit être amélioré ;
- Pour le (ou la) responsables des arbitres de la commission : permettre le suivi des concours ;
- Pour les organisateurs : connaître ce qui a pu être oublié ou mal compris (concours sans problème) ;
- Pour la FSCF : connaître le déroulement des concours

Les rapports d'arbitres doivent être envoyés dans un délai d'un (1) mois au responsable des arbitres de la commission nationale.

Le rapport d'arbitre du championnat national doit être envoyé dans un délai d'un (1) mois au responsable national de la commission.

7. ANNEXE 7 : RAPPORT D'ACTIVITE

Fédération Sportive et Culturelle de France
Commission nationale de Tir à l'arc

COMMISSION DES ARBITRES

Responsable :

RAPPORT D'ACTIVITÉ D'ARBITRE

LIGUE / COMITE :
Nom de l'Arbitre :
Adresse :
CP :
Téléphone
Club appartenance :

N° Licence :

Prénom :

Ville :

Date de prestation de serment

Activités comme arbitre pendant l'année précédente au recyclage soit :

1/ Arbitrage de concours

Championnats nationaux, de ligue, départementaux, rencontres, etc.

Date	Lieu	Champ (Ligue - Dept - ...)	Discipline

2/ Autres activités en tant qu'arbitre (donner des détails)

3/ Réunions de recyclage arbitre

Nationale le :

Ligue-le :

Fait à

Le :

8. ANNEXE 8 : LISTE DES VERIFICATIONS - RESPONSABLE DE LA COMMISSION DES ARBITRES

8.1 APRES SA NOMINATION LE RESPONSABLE DE LA COMMISSION DES ARBITRES DOIT DEMANDER A LA FSCF

- Les noms et adresses (postale et courriel) de tous les arbitres nommés et remplaçants.
- Les nom et adresses du contact du Comité d'organisation.
- Le nom et les adresses du Directeur de Tir.
- Les noms des membres du Jury.
- Un programme détaillé de la compétition, les dates d'arrivée et de départ prévues pour les arbitres.

Pour lui et pour les arbitres :

- Les informations sur le logement, le transport, le site du terrain etc... pour que les arbitres les consultent,
- La possibilité d'avoir des chambres individuelles.

8.2 LE RESPONSABLE DE LA COMMISSION DES ARBITRES DOIT ENSUITE FOURNIR LES INFORMATIONS SUIVANTES AUX ARBITRES ET REMPLAÇANTS (S'IL Y EN A UN)

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

8.3 DES SON ARRIVEE ET POUR TOUTE LA DUREE DE LA COMPETITION, LE RESPONSABLE DE LA COMMISSION DES ARBITRES A POUR RESPONSABILITES DES TACHES SUIVANTES (BIEN QU'IL PUISSE LE DELEGUER A UN ASSISTANT (QU'IL AURA NOMME) OU A UN OU DES MEMBRE(S) DU GROUPE)

- Préparation de toutes les informations - y compris : un programme détaillé, les horaires des bus, la répartition des tâches etc... pour la première réunion des arbitres,
- Préparation et présentation d'une partie de la réunion des Capitaines d'équipe sur tous les sujets relatifs à l'exécution et au contrôle des tirs et du marquage des scores. Une préparation préalable de ces informations est un avantage, voire nécessaire, car il faut les distribuer aux Capitaines d'équipe.

- Tenue quotidienne en fin de journée d'une réunion des arbitres pour discuter les sujets relatifs à la compétition du jour – et préparation pour les jours suivants.
- Coordination des sujets relatifs à la compétition avec le Comité d'organisation et la Commission nationale.
- Réunion avec les marqueurs (s'il y en a) et le personnel de terrain pour discuter de leurs devoirs sur le terrain et clarifier d'éventuels problèmes.
- Fournir à temps aux arbitres les listes complètes des archers et des résultats, listes des vérifications, tableaux de répartition par paires etc...
- Noter les informations les plus importantes discutées pendant les réunions de la Commission des arbitres.
- Créer une atmosphère propice au travail d'équipe entre les arbitres grâce à une communication claire des informations, une attitude encourageante et positive.
- Maintenir ce ressenti de groupe tout au long du séjour.
- Superviser le travail de tous les arbitres sur le terrain, s'assurer qu'ils s'acquittent correctement de leurs responsabilités et suivent consciencieusement les procédures et les instructions.
- Travailler avec l'arbitre concerné par un appel quand une décision d'arbitrage est engagée.

8.4 A LA FIN DU TOURNOI, LE RESPONSABLE DE LA COMMISSION DES ARBITRES A POUR RESPONSABILITE DE

- Préparer un rapport à la FSCF sur les temps forts de la compétition du point de vue de l'arbitrage.
- Rédiger les évaluations des arbitres et les soumettre à la FSCF.