Déroulement d'une compétition

Nous allons prendre l'exemple d'une compétition en salle.

Dès l'arrivée, l'archer se présente au **greffe** muni de sa **licence** avec photo récente et de son **certificat médical** en cours de validité qui mentionne l'absence de contre-indication à la pratique du tir à l'arc en compétition. L'archer règle sa participation.

L'archer peut alors monter son arc et préparer son matériel, afin que les arbitres puissent en vérifier la conformité avant le début des tirs.

Une période de tir d'**échauffement** est annoncée par un signal sonore. L'ordre et l'emplacement des tirs seront les mêmes que pour la compétition proprement dite. Il est obligatoire de marquer chaque impacte en cible, en vue de pouvoir juger un refus par l'arbitre si besoin.

Une **pause** sépare les tirs d'échauffement des tirs qualificatifs. L'heure de **reprise des tirs** est annoncée dès le début de la pause.

Une **pause** sépare également les 2séries de 10 volées. L'heure de **reprise des tirs** est également annoncée dès le début de la pause.

Ordre des tirs

Chaque archer lors d'un concours reçoit, lorsqu'il passe au **greffe**, une fiche de marque lui indiquant son numéro de cible et son ordre de passage.

Comme il peut y avoir 4 tireurs par cible, il est clair que lorsque deux compétiteurs tirent simultanément, ils tirent un à la fois sur chaque cible dans la rotation suivante : 1ère volée :AB puis CD, 2ème volée CD puis AB, 3ème volée : AB puis CD, etc... L'ordre de passage étant affiché en temps réel à côté du chronomètre.

Sur les **blasons de 60 cm** (cible 12), le compétiteur A tire sur le blason de gauche et le compétiteur B tire sur le blason de droite. Ensuite lors de la phase CD, le compétiteur C tire sur le blason de gauche et le compétiteur D tire sur le blason de droite.

Sur les **blasons de 40 cm** (cible 10 & 11), le compétiteur A tire sur le blason placé en haut à gauche et le compétiteur B sur celui placé en haut à droite. Le compétiteur C tire sur le blason placé en bas à gauche et le tireur D sur celui placé en bas à droite.

Sur des **blasons trispots** verticaux de 40 cm l'ordre des blasons est A-C-B-D (cible 9).

Contrôle du temps de tir

2minutes sont allouées aux compétiteurs pour tirer une volée de 3 flèches.

Un signal visuel doit être montré 30 secondes avant la fin du temps limite. Ces signaux visuels (la plupart du temps des feux) doivent être placés des deux côtés de la salle en avant des cibles. Ils doivent être disposés de telle sorte que les archers droitiers ou gauchers puissent les voir depuis le pas de tir.

Séquence d'un tir commandé par des feux :

Le directeur de tir donnera 2 signaux sonores pour que les compétiteurs désignés par les panneaux (AB ou CD) viennent occuper le pas de tir.

20 secondes plus tard, le directeur de tir donnera le signal de début des tirs et le feu passe au vert.

Cette couleur passe lorsqu'il ne reste plus que 30 secondes sur le temps limite.

Le temps limite est écoulé, le directeur de tir donne l'ordre d'arrêter le tir par 2 signaux sonores, même si toutes les flèches n'ont pas été tirées. Tout compétiteur se trouvant encore sur le pas de tir doit se retirer derrière la ligne de tir. Les archers désignés suivants viendront sur le pas de tir et attendront que le feu vert leur donne l'ordre de commencer le tir.

Lorsqu'une séquence AB-CD est terminée, et lorsque le feu passe au rouge, le directeur de tir donnera trois signaux sonores pour que les compétiteurs s'approchent des cibles afin de marquer leur score et reprendre leurs flèches.

En cas d'incident de tir pendant la phase de tir, l'archer concerné lève le drapeau disposé à ses pieds sur la ligne de tir afin de prévenir l'arbitre qui décidera de la suite des évènements.

Marquage et évaluation des scores

Un marqueur doit être désigné pour chaque cible.

Les scores sont relevés après chaque volée de 3 flèches.

Les marqueurs portent la valeur de chaque flèche en ordre décroissant sur la feuille de marque comme annoncé par le compétiteur à qui appartiennent les flèches. Les autres compétiteurs de cette cible vérifient la valeur de chaque flèche annoncée. En cas de litige, il sera fait appel à l'arbitre qui sera seul juge de la valeur de la flèche. Le total de chaque volée ainsi que le cumul successif de toutes les volées sont calculés et reportés sur la feuille de marque.

Ni les flèches, ni le blason ne doivent être touchés jusqu'à ce que toutes les flèches de la cible soient enregistrées. Sans quoi toute attribution de cordon serait nulle.

Une fois le marquage effectué, les archers retournent derrière la ligne d'attente en attendant le signal de début d'une nouvelle séquence de tir.

En fin de 1ère série (10 volées) et à la fin de la compétition, il est demandé aux archers et aux marqueurs de signer les feuilles de marque et de contremarque. Il appartient à l'archer de vérifier la concordance des marques.

Tout sportif débutant ou champion, s'engage à :

1 - Se conformer aux règles du jeu

2 - Respecter les décisions de l'arbitre

3 - Respecter adversaires et partenaires

4 - Refuser toute forme de violence

5 - Etre maître de soi en toutes circonstances

6 - Etre loyal dans le sport et dans la vie

7 - Etre exemplaire, généreux et tolérant

BON TIR !