



**Réglementation des compétitions de Tir à l'arc
Pour le CISM**

Edition 2020


Révision 2 – Février 2020

MISES A JOUR SUCCESSIVES

Réglementation des compétitions tir à l'arc pour le CISM

Edition	Révision	Date	Observations
2019	0	Fév. 2019	Version initiale
2019	1	Mai 2019	Modification du §4.12
2020	2	Fév. 2020	Modification des §4.7 – §4.12

CIRCUIT D'APPROBATION CISM

PCSC Tir à l'arc	Manager PCSC	Manager ANTI-DOPING	Manager PARASPORT
LCL Eric GEOFFROY	Anna KZAWINSKA RÜGG	LT-COM Osvaldo PINHEIRO DE SOUZA	LT-COM Bruno SMITH
Date & signature 27/02/2020 	Date & signature	Date & signature	Date & signature

DIRECTEUR DES SPORTS
COL Luiz FERNANDO MEIDEIRAS NOBREGA
Date & signature

PRESIDENT COMMISSION SPORTS
LT-COL Walter BORGHINO
Date & signature

Cette réglementation constitue le document de référence et se trouve sur le site internet du CISM. Ce document constitue la référence officielle pour l'organisation des compétitions. Il reprend toutes les recommandations éditées par la World Archery, recommandations également acceptées par le bureau exécutif du CISM.

Les évolutions de ce document sont identifiées par un trait vertical sur les pages concernées.

Deux exceptions à la réglementation de la World Archery :

- Création d'une catégorie valide/blessé.
 - o La composition de cette catégorie reste à la discrétion de chaque délégation en accord avec les règles de qualification décrites au paragraphe 4.12.
- Suppression des demies-finales pour la 3ème place (attribution de 2 médailles de bronze)

Pour tout sujet ou questions non décrites dans ce document, il convient de se référer à la réglementation sur :

<https://worldarchery.org/rulebook/>

Contact : CISM Sports Commission

Président de commission sportive :

Lieutenant-Colonel Éric GEOFFROY
48 route de Bayesse
40 230 SAINT GEOURS DE MAREMNE
France
GSM +33. (0)6.83.21.31.22
Mail : ericgeoffroy@orange.fr

Membres de commission sportive :

Amir YEGANEH
Téléphone : +989121902667
Mail: amir.yeganeh.ath57@gmail.com

Table des matières

1. INTRODUCTION	5
1.1. Buts	5
1.2. Objectifs	5
1.3. Modifications	5
1.4. Exceptions	5
1.5. Réglementations spécifiques	6
1.6. Mises à jour du règlement	6
2. COMPORTEMENT DES ATHLETES	6
2.1. Comportement général	6
2.2. Stupéfiants	6
2.3. Conditions d'admissibilité	6
2.4. Enregistrement des athlètes	7
2.5. Réunion des capitaines d'équipe	7
3. SANCTIONS	7
4. REGLES	7
4.1. Equipement des archers	7
4.2. Exécution des tirs	7
4.3. Rythme des tirs	7
4.4. Règles relatives aux délai et matériel de contrôle	7
4.5. Enregistrement des résultats	7
4.6. Conséquences sur la violation de la réglementation	8
4.7. Entraînements	8
4.8. Questions et litiges	8
4.9. Equipes officielles	9
4.10. Jury d'appel	9
4.11. Réglementation vestimentaire	9
4.12. Réglementation pour les archers blessés et les équipes mixtes valides/blessés	10
4.13. Mise en place du terrain de compétition	11
4.14. Terrain de compétition	11
4.15. Dimensions des blasons	11
4.16. Equipements divers	13
5. CONTROLE ET SECURITE DANS LE TIR SUR CIBLE	13
6. MEDAILLES, TROPHEES ET RECOMPENSES	14
6.1. Médailles	14
6.2. Prix et trophées	14
6.3. Enregistrement des records	14
7. ARBITRAGE	15
8. SECURITE	15
9. REGLES DE SEJOUR	15

1. INTRODUCTION

1.1. Buts

- 1.1.1. La réglementation décrite ci-après fait référence à la réglementation de la World Archery ;
- 1.1.2. Cette réglementation précise les règles de comportement des compétiteurs durant les compétitions. Lorsque certaines règles ne sont pas décrites, la réglementation de la World Archery s'applique ;
- 1.1.3. Le manuel de gestion des événements du CISM définit les normes de sécurité ainsi que les modalités logistiques à appliquer pour le pays hôte et son comité local d'organisation ;
- 1.1.4. Le CSC Tir à l'arc certifie la réglementation officielle ;
- 1.1.5. Le pouvoir de sanctionner et de faire respecter les règles de compétition lors des manifestations organisées par le CISM est exclusivement réservée au CISM. L'évènement doit être planifié et structuré pour être sans danger et équitable entre compétiteurs ;
- 1.1.6. Les arcs classiques et les arcs compound sont autorisés à participer aux événements sportifs ;
- 1.1.7. Quatre catégories de compétition sont autorisées : compétition individuelle, compétition par équipe (homme et femme), compétition mixte (homme/femme), compétition mixte (blessés/valides).

1.2. Objectifs

- 1.2.1. Les règles de compétitions du CISM visent à :
 - 1.2.1.1. Créer une atmosphère de sportivité, d'égalité et de fair-play ;
 - 1.2.1.2. Assurer la sécurité et la protection des compétiteurs ;
 - 1.2.1.3. Insister sur l'ingéniosité et la compétence sans limiter la liberté d'action de l'archer ;
 - 1.2.1.4. Pénaliser les concurrents qui obtiennent un avantage indu ;
 - 1.2.1.5. Soutenir le principe selon lequel le tir à l'arc est un sport individuel et d'équipe, et encourager la performance individuelle et encourager la performance individuelle et d'équipe.
- 1.2.2. Les définitions de tous les termes utilisés dans la présente réglementation figurent à l'annexe D. Toute difficulté d'interprétation ou d'application de ces règles devra être signalée sans délai au PCSC.

1.3. Modifications

- 1.3.1. Tout concurrent ne doit pas bénéficier d'un avantage non prévu par une règle. Pour mettre en œuvre cela, beaucoup de règles sont en termes généraux. Cela élimine une multiplicité de règles et donne aux responsables officiels le pouvoir d'adapter les règles en fonction des conditions. Les responsables officiels fondent leur jugement sur la question de savoir si un avantage non prévu par la réglementation a été acquis ;
- 1.3.2. Ces règles de compétition du CISM seront applicables à toutes les compétitions du CISM.

1.4. Exceptions

- 1.4.1. Cette réglementation des compétitions sera applicable à toutes les épreuves organisées par le CISM et seront mises en œuvre par son délégué technique désigné selon le cas. Lorsque les règles de compétition sont en conflit avec les lois de la juridiction dans laquelle l'évènement doit se dérouler, ces lois prévalent sur les règles de compétition du CISM dans la mesure de l'incohérence et les athlètes doivent être informés des conséquences de ces lois dès que possible et au plus tard avant le début de la manifestation. Des exceptions pour des

circonstances spéciales dans un évènement particulier ne peuvent être obtenues qu'avec l'approbation préalable du CISM. Une demande d'exception à ces règles doit être adressée par écrit au CISM par l'intermédiaire de la nation à laquelle la demande a été faite ou est en cours de soumission.

1.5. Réglementations spécifiques

1.5.1. La commission tir à l'arc peut approuver l'ajout de règles spécifiques pour une compétition donnée à condition que :

- 1.5.1.1. Chaque règle supplémentaire n'entre pas en conflit avec une autre règle du CISM ;
- 1.5.1.2. Chaque règle supplémentaire soit mise à disposition sous forme écrite et est été annoncée aux participants avant l'évènement ;
- 1.5.1.3. Chaque règle supplémentaire et les raisons de son inclusion soient communiquées à la commission sportive avant le jour ou l'évènement doit avoir lieu. La commission ne peut invalider l'incorporation d'une règle spécifique que sur l'autorité du conseil exécutif du CISM.

1.6. Mises à jour du règlement

1.6.1. Ces règles peuvent être modifiées de temps à autre par la commission sportive, à son entière discrétion sous la direction du CISM. Tout changement de réglementation doit être notifié par écrit au moins 14 jours avant sa prise d'effet. Les règles de compétition mises à jour du CISM seront affichées sur le site Web du CISM.

2. COMPORTEMENT DES ATHLETES

2.1. Comportement général

- a.) Le tir à l'arc implique de nombreux athlètes, qu'ils soient valides ou blessés.
- b.) Les athlètes devront :
 - (i) Faire preuve de sportivité en tout temps ;
 - (ii) Être responsable de leur propre sécurité et de celle des autres ;
 - (iii) Connaître, comprendre et suivre les règles de compétition du CISM.
 - (iv) Traiter les autres athlètes, officiels, bénévoles et spectateurs avec respect et courtoisie ;
 - (v) Éviter l'utilisation d'un langage abusif.

2.2. Stupéfiants

- a.) Les athlètes doivent suivre les règles antidopage du CISM ;
- b.) Il incombe à tous les athlètes de se familiariser avec les règles antidopage du CISM, notamment les tests de contrôle médical, les obligations et procédures de tests, les sanctions et les procédures d'appel, ainsi que les substances interdites ;
- c.) Le CISM a mis en œuvre les règles antidopage et se conforme aux règles définies par le code de l'agence mondiale antidopage (WADA).

2.3. Conditions d'admissibilité

- a.) Championnats du monde de tir à l'arc et jeux mondiaux
 - (i) Chaque nation peut inscrire un maximum de 4 hommes valides, 4 femmes valides, 3 hommes blessés et 3 femmes blessées dans leur équipe nationale, tant en arc classique qu'en arcs compound.

2.4. Enregistrement des athlètes

- a.) Langage de communication
 - (i) La langue officielle est l'anglais ;
 - (ii) Les interprètes seront fournis par les nations hôtes.
- b.) Tenues officielles
 - (i) Pour les compétitions du CISM, chaque athlète doit porter la tenue officielle de l'équipe du pays qu'il représente.
 - (ii) Toutes les tenues officielles d'équipe nationale doivent être conformes aux directives CISM ;

2.5. Réunion des capitaines d'équipe

- a.) Une réunion obligatoire des capitaines d'équipes aura lieu avant toutes les compétitions CISM et sera conduit par le PCSC, le responsable de la compétition et l'arbitre responsable ;
- b.) Tous les capitaines d'équipe doivent assister à cette réunion,
- c.) Un capitaine d'équipe absent ne peut participer sans l'accord sans l'accord de l'organisateur et de la commission sportive du CISM,
- d.) Les noms de chaque membre de l'équipe doivent être communiqués par le capitaine d'équipe.

3. SANCTIONS

Dans le cas d'une infraction réglementaire en vigueur, les règles de la WA s'appliquent. Quelques exemples sont donnés en annexe F.

4. REGLES

4.1. Equipement des archers

Les équipements des archers, qu'ils soient classiques ou à poulies seront conformes à la réglementation de la WA.

Quelques détails sont décrits en annexe A.

4.2. Exécution des tirs

Chaque athlète doit tirer six (6) flèches, sauf indication contraire, conformément aux règlements de la WA. Des précisions sont apportées en annexe B.

4.3. Rythme des tirs

Les temps et ordres de tir sont conformes à la réglementation de la WA. Des précisions sont données en annexe C.

4.4. Règles relatives aux délai et matériel de contrôle

Les règles sont identiques à celles de la WA
Des précisions sont données en annexe D.

4.5. Enregistrement des résultats

L'enregistrement des résultats seront conformes à la réglementation de la WA.
Des précisions sont données en annexe E.

4.6. Conséquences sur la violation de la réglementation

Si un archer enfreint la réglementation du CISM, les conséquences seront :

- Disqualification de la compétition ;
- 1 an d'inéligibilité pour la 1^{ère} infraction ;
- 4 ans d'inéligibilité pour la seconde infraction ;
- Interdiction à vie pour la 3^{ème} infraction.

4.7. Entraînements

- Lors des championnats du monde militaire ou jeux mondiaux, les entraînements peuvent avoir lieu sur le terrain de compétition.
- Pour les championnats du monde militaire ou jeux mondiaux, cette pratique durera entre 20 minutes et 45 mn tous les jours de tours de qualification. L'entraînement est autorisé avec des flèches d'entraînement. Les cibles doivent être placées à la 1^{ère} distance à tirer pour chaque catégorie. Lors des phases d'élimination et pour la finale, les organisateurs peuvent décider de la durée des entraînements en fonction du planning quotidien.
- D'autres installations d'entraînements doivent être mises à la disposition des athlètes au moins deux (2) jours avant le début de la compétition.
- Lors d'autres épreuves conformes à la réglementation WA, les entraînements dureront 45 minutes maximum mais pourront être inférieur afin que la compétition débute dès que possible.
- Pour les matchs à élimination directe, un terrain d'entraînement sera disponible à côté du terrain de compétition (les cibles étant à la même distance et dans la même direction que celles du terrain de compétition), ou les athlètes pourront continuer à s'entraîner pendant les matchs d'élimination et les phases finales.
- Si les conditions le permettent, des zones d'entraînements pourront être mis à la disposition des compétiteurs éliminés lors des matchs.

Pour tous les championnats du monde militaire et jeux mondiaux :

- Si le terrain d'entraînement n'est pas assez grand pour le nombre d'athlètes, les organisateurs peuvent organiser deux ou trois séances d'entraînement par jour, d'au moins quatre heures chacune. La participation à ces séances d'entraînement peut être réservée jusqu'à 24 heures à l'avance. Les réservations de plus d'une séance par jour ne peuvent être acceptées que si cela n'empêche pas un autre athlète de réserver une première séance d'entraînement de son choix.
- Un directeur des tirs sera responsable du terrain d'entraînement à tout moment. Il doit ordonner le début des tirs et la fin des tirs pour permettre la reprise des flèches en cible en sécurité. Aucun athlète ne peut tirer après que le signal de fin des tirs ait été donné. Les athlètes qui dérogent à cette règle peuvent être bannis de la séance d'entraînement.
- Toute modification de la distance à laquelle les cibles sont positionnées doit être autorisée par le directeur des tirs. Celui-ci peut demander aux athlètes à aider à les déplacer et à les remettre en place le cas échéant.
- Toutes les flèches d'entraînement doivent être tirées sous le contrôle du directeur des tirs.

4.8. Questions et litiges

- Tout athlète doit interpeller un arbitre s'il existe un doute sur la valeur de la flèche avant que toutes les flèches ne soient touchées et enregistrées.
- Une erreur de marquage peut être corrigée avant que toutes les flèches ne soient enregistrées sous réserve que tous les athlètes de la cible soient d'accord sur la correction. La correction doit être constatée par un

arbitre et paraphée par tous les athlètes de la cible. Tout autre différend concernant l'enregistrement des scores sera soumis à un arbitre.

- Si la cible apparaît défectueuse ou le blason exagérément endommagé, un athlète ou capitaine d'équipe peut faire appel à un arbitre pour procéder au remplacement ou réparation.
- Les questions relatives à la direction des tirs ou à la conduite d'un archer doivent être adressées aux arbitres avant la prochaine vague de tir.
- Les questions concernant la proclamation des résultats doivent être déposées auprès des arbitres sans tarder, et en tout état de cause, à un temps raisonnable pour permettre les corrections avant la remise des prix.

4.9. Equipes officielles

Aux championnats du monde militaires et jeux mondiaux, chaque équipe participante sera représentée par un capitaine d'équipe, participant ou non à la compétition.

Le capitaine d'équipe doit :

- Prendre contact avec les organisateurs dès son arrivée ;
- Assister aux réunions des capitaines d'équipe organisées par les organisateurs, les arbitres ou le jury d'appel ;
- Accompanyer l'équipe à l'inspection du matériel ;
- Contacter, le cas échéant, les organisateurs, les arbitres ou le jury d'appel au nom des archers ;
- Représenter généralement son équipe pour tout ce qui concerne les championnats.

Un capitaine d'équipe peut être aidé par d'autres officiels de l'équipe (entraîneurs, physiothérapeutes, psychologues, etc.). Il ne peut y avoir plus d'un officiel de l'équipe sur le terrain de compétition pour chaque athlète en compétition à la fois. Cependant le nombre peut être porté à quatre simultanément. Ce nombre peut être également augmenté d'un officiel si le pays présente des athlètes dans plus de 2 catégories.

Le représentant officiel de l'équipe, sauf s'il participe, doit se trouver dans les zones définies sur le terrain de compétition :

- Si une zone officielle a été définie sur le terrain des finales, un seul officiel par équipe ou athlète peut être présent et lors du tir, il ne peut être que dans la zone officielle définie.
- Dans tous les autres cas, les officiels ne peuvent se trouver que derrière la ligne d'attente et que si l'athlète est représenté sur la cible.

4.10. Jury d'appel

Dans le cas où un athlète n'est pas satisfait d'une décision rendue par un arbitre, il peut, sauf les cas mentionnés ci-dessus, faire appel au jury d'appel. Les trophées ou récompenses susceptibles d'être affectés par un litige ne seront attribués qu'après la décision du jury d'appel.

La décision de l'arbitre sur la valeur d'une flèche avant le retrait du blason est définitive.

La décision prise par un arbitre dans l'épreuve par équipe concernant l'utilisation du carton jaune est définitive.

La décision prise par le jury d'appel est définitive et sans appel.

4.11. Réglementation vestimentaire

Les championnats du monde militaires et jeux mondiaux sont des occasions majestueuses, honorées par la présence de nombreux dignitaires.

Tous les athlètes, capitaines d'équipes, managers ou officiels participant aux cérémonies d'ouverture et de clôture doivent porter l'uniforme de leur pays membre.

Pendant les championnats du monde militaire et jeux mondiaux, les athlètes et officiels doivent porter des tenues sportives sur le terrain de compétition et des uniformes pour les cérémonies d'ouverture, de clôture et de remise des médailles.

4.12. Réglementation pour les archers blessés et les équipes mixtes valides/blessés

4.12.1. Archers blessés

Deux catégories sont définies pour les compétitions :

- CATEGORIE DEBOUT
- CATEGORIE ASSISE

Pour les archers blessés qui ne pourraient pas se rendre aux cibles afin de scorer et retirer les flèches, un membre de son équipe est autorisé à le remplacer. Au cas où aucun membre de l'équipe ne pourrait le remplacer, l'organisateur devra désigner un membre de l'organisation pour assister l'archer. Chaque archer qui sera dans ce cas devra le signaler lors du passage au greffe ou du contrôle du matériel.

Chaque pays s'engage à présenter des archers qui ont servi leur pays en tant que soldat et qui sont, le jour de la compétition, dans une position de handicap moteur et/ou de handicap psychologique.

Comme pour les archers valides, les archers en situation de handicap peuvent tirer en arc classique ou arc à poulies.

Si les archers blessés ne possèdent pas de carte de classification handisport, ils devront présenter à l'arbitre responsable un certificat médical attestant de leur état de blessés des armées.

Dans ce cas, leurs résultats et classements ne pourront pas être référencés au titre des classements internationaux de la discipline.

Les archers blessés seront classés dans la compétition du CISM. Seuls ceux disposant d'une classification au titre de l'IPC pourront faire valoir leurs résultats.

4.12.2. Equipes mixtes valide/blessé

Pour les championnats du monde militaire et jeux mondiaux, 16 équipes maximum peuvent être qualifiées pour les matchs à élimination directe.

Chaque équipe utilise le même arc (classique ou à poulies)

Les équipes mixtes sont composées de 2 archers à l'initiative du pays auquel ils appartiennent

- Un homme valide et un homme blessé ;
- Un homme valide et une femme blessée ;
- Une femme valide et un homme blessé ;
- Une femme valide et une femme blessée.

Important : Chaque équipe devra respecter le classement individuel.

4.12.3. Organisation des duels :

- L'attribution des cibles est à la charge des organisateurs ;
- Chaque équipe reste sur la ligne de tir pendant le duel.
- Chaque archer tire deux flèches l'une après l'autre. Le premier tireur indiquera qu'il a fini de tirer en levant la main au-dessus de la tête et dit « GO » au deuxième archer.
- Le temps de tir de chaque duel est de 80 secondes.
- Le match comporte un maximum de 4 sets pour définir le vainqueur du duel (1/8^{ème} - 1/4 - 1/2 finale).
- L'équipe qui atteint 5 points remporte le match.
 - Le gagnant de chaque set marque 2 points ;
 - En cas d'égalité, chaque équipe marque 1 point ;
 - Le perdant marque 0 point.
 - En cas d'égalité au bout des 4 sets, chaque équipe tire 2 flèches en 40 secondes. Le meilleur score gagne. En cas de nouvelles égalité, la flèche la plus proche du centre indique l'équipe gagnante.

Pour la finale uniquement :

- Chaque équipe tire l'une après l'autre.
- L'équipe qui tire e premier est tirée au sort
- Après le premier set, c'est le perdant qui commence

4.13. Mise en place du terrain de compétition

La mise en place du terrain de compétition sera conforme à la réglementation de la WA.

4.14. Terrain de compétition

Pour les finales des championnats du monde militaire et jeux mondiaux, les règles suivantes sont autorisées pour chaque athlète :

- 2 arcs ;
- Les équipements de l'arc définis par la WA.

Les articles suivants sont autorisés pour les officiels accompagnant l'archer :

- Un sac pour transporter les accessoires de tir de l'athlète ou de l'équipe ;
- Une paire de jumelles ou une longue-vue avec trépied.

En cas de mauvais temps, les protections nécessaires, en plus des tenues, peuvent être utilisées sur approbation du délégué technique, (ou en son absence, du président de la commission arbitrale de la compétition).

Pour les championnats du monde militaires et jeux mondiaux, il peut y avoir deux terrains de compétitions comprenant chacun deux cibles.

4.15. Dimensions des blasons

Les dimensions des blasons pour le tir Extérieur sont les suivantes :

- Blason de 122 pour les arcs classiques
- Blason de 40 cm, marquant de 6 à 10, pour les arcs à poulies.

Seuls les blasons fabriqués sous licence WA doivent être utilisés lors des compétitions.

Tolérances admises :

En extérieur, le blason doit être mesuré en utilisant le diamètre de chaque cercle entourant chacune des zones marquantes. La tolérance admise pour chaque diamètre ne doit pas dépasser ± 1 mm pour les zones marquantes 10, 9, 8 and et ± 2 mm pour les autres zones marquante, mesures prises en passant par le centre du blason.

Le centre de la cible doit être à 130 cm du sol pour un blason de 122. La tolérance ne doit pas dépasser ± 5 cm

Equipements de contrôle.

Auditif et visuel.

Le directeur des tirs doit contrôler :

- Le début et la fin de chaque volée de tir avec un sifflet ou tout autre appareil sonore ;
- Le décompte du temps sera réalisé avec des horloges numériques, des feux tricolores, des drapeaux, des panneaux ou tout autre indicateur visuel simple en plus du signal sonore susmentionné.

En cas de faible différence entre l'équipement de contrôle sonore et l'équipement de contrôle visuel, l'équipement de contrôle sonore a la priorité.

Les équipements suivants peuvent être utilisés :

- Lumières ;
 - La couleur des feux doit être rouge, orange et verte dans cet ordre avec le rouge en haut. Les feux doivent être synchronisés et à aucun moment deux couleurs doivent être allumés simultanément. Lors des championnats mondiaux militaires et jeux mondiaux, les feux doivent être reliés à l'équipement sonore de manière à ce que le premier son de l'équipement sonore soit simultanément avec l'équipement visuel, le voyant devenant rouge et l'horloge numérique atteignant 0.
- Horloge digitale ;
 - Lorsque le chronométrage est contrôlé par des horloges digitales, les chiffres figurant sur l'horloge doivent avoir une hauteur minimale de 20 cm et pouvoir être clairement lus à une distance de 100 m. Ils doivent pouvoir être arrêtés et réinitialisés très rapidement selon les besoins. L'horloge doit fonctionner sur le principe du compte à rebours. Toutes les autres exigences doivent être les mêmes que pour les feux.
 - Lorsque les horloges numériques sont utilisées, les lumières ne sont pas obligatoires.
 - Si les deux systèmes sont utilisés, ils doivent être synchronisés. En cas de divergence, l'horloge numérique a la priorité.
- Les signaux visuels doivent être placés de chaque côté du terrain et si nécessaire, dans un couloir dégagé entre les cibles, à une distance inférieure à 30 m de manière à être visible par tous les athlètes droitiers et gauchers sur la ligne de tir ;
- Indicateurs de match :
 - Lors de match en alternance, il doit y avoir des feux rouges, oranges et verts, des comptes à rebours ou d'autres signaux visuels distincts pour chaque athlète qui indique qui doit tirer.
- Equipement de secours ;
 - Lorsque le temps est contrôlé par un système électrique, des panneaux, drapeaux ou tout autre indicateurs manuels doivent être disponibles en cas de défaillance de l'équipement électrique.
 - Lorsque le temps est contrôlé manuellement par des panneaux, ceux-ci doivent mesurer au minimum 120 cm par 80 cm. Ils doivent être solidement fixés pour résister au vent et être faciles à tourner pour montrer l'un ou l'autre des côtés. Un côté doit être vert et l'autre jaune.

- Les lumières ou horloges numériques et les équipements de secours sont obligatoires pour les championnats du monde militaires et les jeux mondiaux.

4.16. Equipements divers

Les équipements décrits sont obligatoires pour les championnats mondiaux militaires et jeux mondiaux et recommandés pour les autres événements.

Les dossards des athlètes doivent être portés par chaque athlète.

Un dispositif pour indiquer l'ordre de tir doit être mis en place lorsque les athlètes ne tirent pas en même temps. Les lettres doivent être assez grande pour être lues par tous les athlètes depuis la ligne de tir.

Un tableau d'affichage du classement après chaque volée doit être mis en place pour voir au moins les premiers de chaque catégorie et le cut de qualification.

Pendant les matchs à élimination directe, un scoreur à trois chiffres doit être installé sous chaque cible.

Pour les finales, un dispositif télécommandé doit être mis en place pour chaque athlète ou équipe, avec des espaces pour visionner les scores des 3 flèches individuelles ainsi que le score total ou les sets de chaque match. Le nom et le pays de l'athlète doit ou le nom de pays doit être également affichés sur la cible.

Des protections pour la finale seront installées près des cibles. Ils seront utilisés par les arbitres, les officiels relevant les scores, et les représentants des athlètes.

Des drapeaux en matériau léger et de couleur facilement visible doivent être places au-dessus de chaque cible, au centre. Ils doivent être placés à 40 cm au-dessus du chevalet ou du numéro de cible. Les drapeaux ne doivent pas mesurer plus de 30 cm et pas moins de 25 cm dans toutes les dimensions.

Des manches à air doivent être installées de chaque côté du terrain et au milieu en cas de séparation du terrain. Les manches à air doivent être situés entre 2,5 et 3 mètres de hauteur au-dessus du sol.

Une plateforme surélevée sera installée avec des sièges au profit du directeur des tirs.

Un système de communication sans fil sera prévu.

Sur le terrain de compétition autre que celui des finales, un nombre de chaises ou bancs sera mis à la disposition de tous les athlètes, capitaines, d'équipes, entraîneurs et autres officiels derrière la ligne d'attente.

Des chaises, à l'abri des intempéries, doivent mis à la disposition des arbitres de façon approprié sur la ligne d'attente sur le terrain de compétition et pendant les phases évatoires.

Un système de pointage automatique ne peut être utilisé que dans les phases finales.

Une caméra de télévision de très petit diamètre peut être installée au centre de la cible sauf en cas de barrage.

5. CONTROLE ET SECURITE DANS LE TIR SUR CIBLE

Un directeur des tirs sera désigné.

Chaque fois que possible, ce sera un arbitre.

Des arbitres assistants pourront être nommés en fonction des besoins, à la discrétion des organisateurs pour aider le directeur des tirs à s'acquitter de toutes ses tâches.

Le directeur des tirs doit appliquer toutes les mesures de sécurité qu'il estime nécessaire. Les tâches comprennent :

- Contrôler les temps de tir ;
- Garantir l'ordre dans lequel les archers doivent tirer.

Durant le tir, veiller à ce que l'utilisation de matériel audio et le travail des photographes ne dérangent pas les athlètes.

S'assurer que les spectateurs restent derrière les barrières de sécurité.

En cas d'urgence, émettre un signal sonore au moins 5 fois pour arrêter les tirs. La reprise des tirs sera donnée par un signal sonore unique.

Le directeur des tirs, après consultation des arbitres, est autorisé à prolonger le tir dans des circonstances exceptionnelles. Une telle décision doit être annoncée aux athlètes avant la prise d'effet. Dans ce cas, la liste des résultats définitive doit mentionner cette décision et les motifs associés. Lorsque des contrôles de temps sont utilisés, l'avertissement à 30 secondes reste inchangé.

Les cameraman et photographes formés par et désignés par l'organisateur sont habilités à pénétrer sur le terrain de compétition. Leur position sera déterminée par le délégué technique qui communiquera toutes les consignes de sécurité. Ils porteront un uniforme spécial afin d'être parfaitement identifié et prouvé qu'ils ont un droit d'accès.

6. MEDAILLES, TROPHEES ET RECOMPENSES

6.1. Médailles

Les médailles seront attribuées au premier, second et troisième de chaque épreuve.

Point particulier : les deux perdants des demies finales seront classés troisième ex-aequo.

6.2. Prix et trophées

Aux jeux mondiaux, des prix seront remis aux 4 meilleurs athlètes individuels de chaque épreuve (2 troisième).

Aux championnats du monde, des diplômes seront remis aux 8 meilleurs athlètes de chaque épreuve.

Les organisateurs ont toute latitude pour attribuer d'autres prix à leur discrétion.

6.3. Enregistrement des records

Les records seront attribués lorsque l'athlète aura réalisé le meilleur score pour la première fois dans l'épreuve concernée.

Un seul record ne peut être demandé à l'occasion d'une manifestation.

Les records ne peuvent être obtenus qu'à l'occasion des championnats du monde militaire et des jeux mondiaux militaires.

7. ARBITRAGE

- Le directeur des tirs sera un arbitre international reconnu par la WA. Il n'appartiendra pas au pays organisateur.
- Chaque délégation sera accompagnée par un arbitre national.
- Chaque évènement nécessite 1 arbitre pour 18 archers.
- En cas de nombre d'arbitres insuffisant, le pays organisateur complètera avec ses arbitres nationaux.

8. SECURITE

La nation organisatrice est responsable de la sécurité de toutes les autorités, officiels et invités.

9. REGLES DE SEJOUR

Conformément aux règles et statuts du CISM, toute propagande politique, religieuse lors d'un évènement du CISM, en particulier la diffusion de documents, images, brochures, rebues, etc., est strictement interdite.

ANNEXE A

EQUIPEMENT DE L'ARCHER

1. Pour les arcs classiques, les équipements suivants sont autorisés :
 - Un arc de tout type pourvu qu'il respecte le sens commun du mot "arc" utilisé dans le tir à l'arc sur cible, c'est-à-dire un instrument constitué d'une poignée avec grip, de deux branches flexibles se terminant chacune par une pointe avec une corde.
 - L'arc est maintenu par une seule corde attachée directement sur les deux poupées de branches et tenu par la poignée par une main tandis que les doigts de l'autre main tirent et relâchent la corde.
 - Les poignées et branches multi couleurs sont autorisées.
 - Les poignées permettant une augmentation du band sont autorisées sous réserve que le système ne touche pas systématiquement la main ou le poignet de l'archer.
 - Une corde d'un nombre quelconque de brins qui peuvent être multi couleur et avec un matériau choisi. Elle peut avoir un tranche-fil au centre servant à poser les doigts, un point d'ancrage auquel on peut ajouter deux Knock set pour ajuster la flèche.

A chaque extrémité de la corde, une boucle permet de monter la corde sur les poupées des branches. Un repère est autorisé pour servir de marque aux lèvres ou au nez. La traction maximale de la corde ne doit pas terminer trop près de la vision de l'athlète. La corde de l'arc ne doit en aucun cas faciliter la visée en utilisant un judas, un marquage ou tout autre moyen.

- Un repose flèche, qui peut être réglable et avoir plus d'un support vertical, est autorisé.
- Tout berger-Button ou rallonge de fenêtre d'arc mobile peut être utilisé sous réserve qu'il ne soit ni électrique, ni électronique et qu'il ne prévoit aucune aide supplémentaire à la visée. Le berger-Button ne peut être placé à plus de 4 cm (à l'intérieur) du point pivot de la poignée.
- Un clicker audible, tactile ou visuel peut être utilisé sous réserve qu'il ne soit ni électrique ni électronique.
- Un viseur unique est autorisé par arc.
- Il ne doit pas comporter de prisme, loupe, ni d'appareils grossissants, de mise à niveau, d'appareils électriques ou électroniques, no prévoir plus d'un point de visée.
- La longueur totale du cercle ou du point de visée (cagoule, tunnel ou tube, épingle de visée ou autre dispositif prolongé équivalent) ne doit pas dépasser 2 cm dans le champ de vision de l'athlète. Les fibres optiques longues doivent se plier après 2 cm avec l'extrémité de la fibre hors du champ de vision de l'athlète.
- Le viseur est fixé sur la poignée et peut avoir un réglage vertical et latéral et reste soumis aux dispositions suivantes :
 - Une extension du viseur est autorisée ;
 - Une échelle et/ou une bande avec marquage de distance peuvent être montées sur le viseur à titre de référence pour les distances, mais ne doivent en aucun cas offrir une aide supplémentaire.
- Les stabilisateurs et amortisseurs de vibrations sont autorisés à l'avant de l'arc.

Ils ne peuvent pas :

- Server de guide pour la corde ;
 - Toucher autre chose que l'arc ;
 - Représenter un danger ou une gêne pour les autres athlètes.
- Les flèches de tout type peuvent être utilisées à condition qu'elles respectent le sens commun du mot "flèches" utilisé dans le tir à l'arc sur cible et qu'elles ne causent pas de dommages excessifs aux cibles et blasons.

- Une flèche consiste à un tube muni d'une pointe, d'une encoche et de plumes. Le diamètre maximal des tubes ne doit pas dépasser 9,3 mm (les plumes ne sont pas comptabilisées dans cette limitation et ne doivent pas se trouver à plus de 22 cm de l'encoche). Les pointes ne doivent pas dépasser 9,4 mm de diamètre. Toutes les flèches de chaque athlète doivent porter le nom ou les initiales de l'athlète sur le tube. Toutes les flèches utilisées doivent être identiques et avoir les mêmes motifs et couleur. Les encoches ne doivent pas être électriques ni électroniques.
 - La protection des doigts par palette ou gant est autorisée ainsi que le port d'une dragonne pour tirer la corde, à condition qu'elle ne comporte aucun dispositif aidant l'athlète à tirer et relâcher la corde d'arc. La protection des doigts pour l'ancrage de la corde peut comprendre un repose doigt pour le pouce, un protège doigt pour les autres doigts pour en assurer la protection, un écarteur de doigt pour éviter le pincement de la flèche. Plusieurs couches de protection sont autorisées ainsi que des extensions de système pour un bon placement de la main. Aucune protection des doigts ne peut s'étendre entre le pouce et le poignet ou au-delà pour ne pas entraver le fonctionnement du poignet. La main sur l'arc peut être recouverte par un gant, ou tout autre article similaire mais ne doit pas être fixé à la poignée d'arc.
 - Des jumelles, des lunettes de visée et d'autres aides visuelles peuvent être utilisés pour repérer les flèches :
 - Dans la mesure où ils ne sont pas utilisés pour mesurer la distance ou représentent un obstacle pour les autres athlètes.
 - Les lunettes doivent être ajustées de manière à ce que la partie la plus haute de celle-ci ne soit pas plus haute que l'aisselle des athlètes.
 - Des lunettes de vue, des lunettes de tir et des lunettes de soleil peuvent être utilisées. Aucune de celles-ci ne peuvent être équipées de lentilles à micro-trous, ou d'appareils similaires, ni être marquées d'une manière qui puisse aider à la visée.
 - Si l'athlète a besoin de couvrir l'œil non-voyant et / ou les verres, un film ou du ruban adhésif peut être utilisé pour masquer la vision, ou bien un cache-œil peut être utilisé.
 - Les accessoires suivants sont autorisés :
 - Y compris le protège-bras, le protège-poitrine, la fronde, les palettes pour les doigts, le carquois de hanche ou de ceinture.
 - Les dispositifs permettant de soulever tout ou partie du pied, fixes ou indépendants de la chaussure, sont autorisés à condition qu'ils ne gênent pas les autres athlètes sur la ligne de tir / piquet ou qu'ils ne dépassent pas de plus de 2 cm de l'empreinte du pied.
 - Des indicateurs de vent (non électriques ni électroniques) peuvent être fixés à l'équipement (par exemple, des rubans lumineux).
2. Pour l'arc à poulies, les équipements sont décrits ci-après. Tous les types d'équipements supplémentaires sont autorisés, sous réserve qu'ils ne soient ni électriques, ni électroniques, qu'ils compromettent la sécurité ou qu'ils créent des perturbations injustes pour les autres athlètes.
- Un arc à poulies, qui peut être de type élévateur à tir direct, est un endroit où le tir de la corde est réalisé mécaniquement par un système de poulies ou de cames. L'arc doit être maintenu par des câbles avec une ou plusieurs cordes d'arc attachés directement aux cames, aux poulies des branches inférieures de l'arc, ou par tout autre moyen pouvant s'appliquer à la conception. Aucun équipement ne peut être électrique ou électronique.
 - La puissance de l'arc ne doit pas excéder 60 livres.
 - Les protège-câbles sont autorisés.
 - Une crapaudine ou des câbles fendus sont autorisés, à condition qu'ils ne touchent pas systématiquement la main, le poignet ou le bras de l'athlète.
 - Une corde de tout type pouvant comprendre plusieurs portions pour accueillir des points d'ancrage et inclure d'autres accessoires tels qu'une marque pour la lèvre ou le nez, un judas, un dispositif de « maintien en ligne », une boucle en D, silencieux à cordes, poids de corde, etc. sont autorisés.
 - Le point de pression du repose-flèche pouvant être ajusté ne doit pas être placé plus en arrière à plus de 6 cm (à l'intérieur) de la gorge de la poignée (point pivot de la poignée de l'arc).
 - N'importe quel nombre de stabilisateurs est autorisé, mais ne peut toucher que l'arc.

- Des indicateurs de contrôle sonores, audibles, tactiles et / ou visuels peuvent être utilisés s'ils ne sont pas électriques ou électroniques.
- Un viseur peut être posé sur l'arc. Ce qui peut permettre des ajustements dus au vent et à l'élévation et peut également intégrer un dispositif de mise à niveau et / ou une loupe et / ou un prisme
- Les points de visée peuvent être une fibre optique et, si vous le souhaitez, éclairés par un stick luminescent chimique. Le dispositif lumineux doit être emballé de manière à ne pas gêner les autres athlètes.
- Une aide peut être utilisée à condition qu'elle ne soit aucunement fixée à l'arc. Tout type de protection des doigts peut être utilisé.

ANNEXE B

REGLEMENT DU TIR SUR CIBLES

- Les tours de qualification longues distances classiques (70 m) et à poulies (50 m) avec six flèches ;
- Les matchs à élimination directe avec 3 flèches.
 - Les matchs classiques et à poulies doivent être tirés comme défini par la WA.
 - Le temps de tir est défini.
 - Le temps maximum pour tirer 3 flèches est de 2 mn. Le temps maximum pour tirer 6 flèches est de 4 mn.
 - Une flèche tirée avant le signal de départ ou après le signal d'arrêt, ou hors séquence en tir alterné, fera perdre à l'athlète ou à l'équipe la flèche ayant le score le plus élevé de cette volée, et sera marqué comme manqué.
- Si un athlète tire l'arc avec une flèche sur le terrain de compétition après que le directeur du tir ait officiellement clôturé la séance d'entraînement (c'est-à-dire après le tir des flèches d'entraînement) ; ou avant le début du tir, ou pendant les pauses entre les distances ou les matchs et relâche la flèche, intentionnellement ou non, ceci fera perdre à l'athlète la flèche ayant le score le plus élevé de la fin de la volée suivante.
- Le marqueur doit entrer les valeurs de toutes les flèches de cette volée (trois ou six flèches selon le cas), mais la flèche dont le score est le plus élevé sera perdue. Cette inscription sur la feuille de marque doit être paraphée par un arbitre et l'athlète concerné.
- Au cours de la phase de qualification, en de défaillance d'un équipement, vérifiée par un arbitre, ou d'un problème médical, vérifiée par le personnel médical, un délai supplémentaire peut être accordé pour effectuer les réparations nécessaires, remplacer le matériel endommagé ou pour que le personnel médical puisse déterminer le problème et décider si l'athlète est apte ou non à continuer à concourir sans aide. Cependant, le temps maximum pour que les flèches de rattrapage soient tirées est de 15 minutes (en respectant l'ordre de tir et le minutage habituels). L'athlète doit tirer le nombre de flèches approprié à la première occasion sous la supervision d'un arbitre.
- En cas de défaillance de l'équipement, l'athlète appellera un arbitre en s'éloignant de la ligne de tir.
- L'ordre de tir peut être modifié temporairement à des fins de réparation de l'équipement ou de traitement médical.
- Les flèches d'athlètes ou d'équipes individuelles avec des bye ou des matchs annulés ne seront pas marqués et ils passeront au tour suivant. Lors d'événements internationaux, ils peuvent s'entraîner sur le terrain d'entraînement ou sur la partie non utilisée du terrain de compétition. Pour les autres compétitions, ils peuvent s'entraîner sur les cibles assignées à moins qu'un autre terrain d'entraînement adjacent ne soit disponible.
- Les athlètes ne peuvent pas lever l'arc tant que le signal de départ n'est pas donné.
- Excepté les personnes handicapées, les athlètes doivent tirer debout et sans soutien, le corps au-dessus de la ligne de tir.
- En aucun cas une flèche ne peut être tirée à nouveau.
- Une flèche peut être considérée comme n'ayant pas été tirée si :
 - La flèche tombe de l'arc ou est mal projetée et une partie de la tige de la flèche se trouve dans la zone située entre la ligne de tir et la ligne des 3 m, et à condition que la flèche n'ait pas rebondi ;
 - La cible ou le blason ont bougé. Les juges prennent les mesures qu'ils jugent nécessaires et accordent un temps suffisant pour tirer le nombre de flèches correspondant. Si la cible ne fait que glisser vers le bas, il appartiendra aux juges de décider des mesures à prendre, le cas échéant.
 - Lorsqu'un athlète est sur la ligne de tir, il peut recevoir des informations non électroniques sur l'entraînement de la direction de l'équipe, à condition que cela ne gêne pas les autres athlètes.

- Dans la compétition par équipe, les athlètes et l'entraîneur peuvent s'entraider verbalement, qu'ils soient ou non sur la ligne de tir. Pendant le tir, l'entraîneur ne peut coacher que de la zone qui lui est assignée.
- Aucun athlète ne peut toucher l'équipement d'un autre sans le consentement de ce dernier. Les cas graves peuvent entraîner des sanctions.
- Il est interdit de fumer, y compris avec des cigarettes électroniques, dans ou devant la zone des athlètes.
- Le directeur des tirs doit être averti si un athlète tire, en tirant sur la corde de son arc, utilise une technique qui, de l'avis des arbitres, pourrait permettre à la flèche, si elle est relâchée accidentellement, de voler au-delà de la zone ou du dispositif de sécurité. (zone de dépassement, filet, mur, etc.). Si un athlète persiste dans l'utilisation d'une telle technique, le président de la commission des arbitres du tournoi ou le directeur de tir lui demandera, par sécurité, de cesser immédiatement de tirer et de quitter le terrain.
- Aucun athlète ne peut tirer son arc, avec ou sans flèche, sauf en se tenant sur la ligne de tir. Si une flèche est utilisée, l'athlète doit viser les cibles, mais seulement après s'être assuré que la zone est dégagée devant et derrière les cibles.

ANNEXE C

ORDRES DE TIR ET CONTROLE DES TEMPS DE TIR

- En l'extérieur un, deux trois ou quatre athlètes peuvent tirer simultanément sur la même cible.
- Si quatre athlètes tirent deux par deux sur une même cible, la rotation sera AB-CD, CD-AB, AB-CD, etc.
- A l'exception des matches, la position sur la ligne de tir doit être convenue d'un commun accord, à condition que tous les athlètes se trouvant sur cette cible en informent un arbitre avant le début d'une série.
- En l'absence d'accord, les positions seront les suivantes lorsque deux, trois ou quatre athlètes tireront sur la même cible :
 - L'athlète A doit tirer à gauche, l'athlète B à droite ;
 - L'athlète A doit tirer à gauche, l'athlète B au centre, l'athlète C à gauche ;
 - L'athlète A and C doivent tirer à gauche et B et D à droite quant AB et CD tirent alternativement ;
- S'il n'y a pas d'accord, les positions doivent être les suivantes lors de tir sur plusieurs installations :
 - Lorsque deux athlètes tirent sur deux blasons : l'athlète A tire sur la face gauche et B tire sur la face droite ;
 - Lorsque trois athlètes tirent sur trois blasons : l'athlète A doit tirer sur la face inférieure gauche, B doit tirer sur la face supérieure et C doit tirer sur la face inférieure droite ;
 - Lorsque quatre athlètes tirent sur quatre blasons : l'athlète A doit tirer sur la face supérieure gauche, B doit tirer sur la face supérieure droite, C doit tirer sur la face inférieure gauche et D doit tirer sur la face inférieure droite ;
 - Lorsque quatre athlètes tirent sur trois trispot : l'athlète A tire dans la première colonne, B dans la troisième colonne, C dans la deuxième colonne et D dans la quatrième colonne lorsque AB et CD tirent en alternance.

Une équipe doit être composée des trois athlètes les mieux classés (ou deux s'il s'agit d'une équipe mixte) issues des tirs de qualification, à moins que le capitaine d'équipe n'en avise par écrit le directeur du tir ou le président du jury au moins une heure avant le début de la compétition d'un autre athlète qui a participé au tir de qualification. En cas de substitution, les médailles ne seront attribuées qu'aux athlètes qui ont tiré la manche par équipes, pas la manche de qualification. Une violation de ce qui précède entraînera la disqualification de l'équipe.

Aux championnats du monde militaire et jeux mondiaux militaires :

Dans les matchs individuels Classique et à poulies :

- Pendant les matches à élimination directe et lors de la finale, l'athlète qui se trouve sur la ligne supérieure de chaque paire (du tableau) doit tirer à gauche du match.
- L'attribution des cibles pour chaque match reste le choix des organisateurs ;
- Pour les matches en 1/32, 1/16 et 1/8, il peut y avoir deux athlètes par cible. A compter des 1/4, chaque athlète doit tirer sur une cible distincte. Les athlètes doivent aller à la cible pour marquer et collecter les scores ;
- Lors de la finale (matches individuels, tir alterné), chaque athlète doit tirer sur un blason distinct et ne doit pas aller à la cible pour marquer et récupérer ses flèches. Chaque athlète nommera un représentant qui observera les scores et retirera les flèches. Les flèches doivent être retournées à l'athlète à la fin de chaque volée / set dès la deuxième volée / set ;
- En match simple avec tir alterné, l'athlète le mieux classé dans la manche de qualification décidera de l'ordre de tir de la première volée. L'athlète avec le score le plus bas pour le score cumulé en arc

classique ou le score cumulé le plus bas pour les poulies tirera en premier à la fin de la volée et avant la suivante

- Si les athlètes sont à égalité, l'athlète qui a tiré en premier dans la première volée tire en premier dans la dernière volée ou lors du barrage.

Pour les épreuves par équipe (les équipes tirent simultanément) :

- La position gauche / droite pour les matches doit suivre le tableau des matches. L'équipe sur la ligne du haut de chaque paire (du tableau) doit tirer à gauche de ce match.
- L'attribution des cibles pour chaque tour de la compétition est au choix des organisateurs. ;
- Les deux équipes doivent commencer chaque match avec les athlètes derrière la ligne des 1 m. Le premier athlète ne peut franchir la ligne des 1 m que lorsque le directeur de tir a donné le signal de commencer le match. ;
- Les athlètes de l'équipe doivent tirer deux flèches dans l'ordre de leur choix. ;
- Un athlète occupera la ligne de tir, tandis que les autres athlètes resteront derrière la ligne des 1m. Un seul athlète à la fois sera devant la ligne des 1 m ;
- Les athlètes en fauteuil roulant peuvent rester sur la ligne de tir tout au long du match. Ils indiquent qu'ils ont fini de tirer en levant une main au-dessus de la tête ;
- Lorsqu'ils avancent pour tirer, les athlètes ne doivent pas retirer leurs flèches de leur carquois tant qu'ils ne sont pas sur la ligne de tir ;
- Les violations des règles de la compétition par équipes doivent être traitées conformément au chapitre - Conséquences des règles enfreintes.

Dans les épreuves finales par équipes (tir en alternance) :

- Les deux équipes doivent commencer chaque match avec leurs athlètes derrière la ligne des 1 m ;
- L'équipe la mieux classée au tour de qualification décidera de l'ordre de tir de la première volée. L'équipe avec le score de jeu inférieur le plus bas pour le score cumulé en arc classique ou le score cumulé inférieur pour les poulies tirera en premier à lors du set suivant. Si les équipes sont à égalité, l'équipe qui a commencé le match doit tirer en premier ;
- Chaque équipe doit alterner ses membres après chaque volée pour que chaque membre ait tiré une flèche à chaque phase de la rotation. ;
- Lorsque la première équipe a tiré trois flèches (deux pour l'équipe mixte) et que l'athlète est revenu derrière la ligne des 1 mètre, le chronomètre de cette équipe est arrêté et affiche le temps restant ;
- Lorsque le score de la dernière flèche de la première équipe est affiché sur le tableau de bord, le chronomètre de la deuxième équipe est démarré et le premier athlète de cette équipe peut franchir la ligne du 1m et commencer à tirer. ;
- Ceci est répété jusqu'à ce que les deux équipes aient tiré six flèches (quatre pour l'équipe mixte) ou jusqu'à ce que leur temps soit écoulé ;
- L'équipe qui a tiré en premier dans le match doit commencer à tirer le barrage et l'alternance entre les équipes doit avoir lieu après chaque flèche.

Pour les autres compétitions :

Les matchs classiques et à poulies s'appliquent avec les exceptions suivantes :

- Lors des 1/8, les organisateurs peuvent affecter un ou deux athlètes à un cible. Ils iront à la cible pour marquer et collecter les flèches ;

- Dans les 1/4 de finale, il y aura un athlète par cible. À la discrétion des organisateurs, les matches peuvent être tirés simultanément. Dans ce cas, les athlètes doivent aller en cible pour marquer et collecter les flèches. S'il n'y a pas assez de comptes à rebours pour chronométrer les matches individuellement, le directeur de tir contrôlera les matchs ensemble. ;
- Dans tous les autres finales (matches individuels, tir alterné), chaque athlète doit tirer sur un blason séparé et ne doit pas aller à la cible. Chaque athlète désignera un agent qui observera les scores et retirera les flèches. Les flèches doivent être retournées à l'athlète à la fin de chaque volée dès la deuxième volée.

ANNEXE D

TEMPS DE TIR

- 20 secondes sont le temps imparti à un athlète pour tirer une flèche (y compris le barrage) lorsqu'il tire à tour de rôle dans les matches à élimination directe en classique et à poulies.
 - Pour constituer une flèche ;
 - Pour qu'un athlète tire une flèche en cas d'égalité
- 40 secondes est le temps imparti :
 - Pour que l'équipe mixte tire ses deux flèches dans le but de briser l'égalité.
- Une minute est accordée à une équipe pour tirer trois flèches, une par athlète, dans le match par équipes dans le but de briser l'égalité.
- Une équipe mixte dispose de 80 secondes pour tirer quatre flèches, deux par athlète.
- Deux minutes est le temps imparti à un athlète pour tirer trois flèches ou à une équipe pour tirer six flèches. ;
- Quatre minutes est le temps imparti à un athlète pour tirer six flèches.
- Le délai peut être prolongé dans des circonstances exceptionnelles.

Contrôle du temps visuel et sonore.

Lorsque le tir est contrôlé par des lumières (sauf lors de la finale classique, ou à poulies) :

- ROUGE : le directeur de tir doit donner deux signaux sonores aux athlètes désignés (AB, CD ou les trois athlètes, selon le cas) pour occuper la ligne de tir tous ensemble (sauf les épreuves par équipes).
- VERT : lorsque le feu passe au vert 10 secondes plus tard, le directeur de tir doit émettre un signal sonore avant le début du tir.
- JAUNE : Ce signal d'avertissement doit être donné 30 secondes avant la fin du temps limite, sauf lors de la finale classique lorsque les athlètes tirent en alternance.

ROUGE : Cela signifie que le temps de tir est terminé. Deux signaux sonores doivent être émis pour indiquer que le tir doit s'arrêter, même si toutes les flèches n'ont pas été tirées. Tout athlète encore sur la ligne de tir doit immédiatement retourner derrière la ligne d'attente.

- Lorsqu'il y a d'autres athlètes désignés, ils doivent se déplacer jusqu'à la ligne de tir et attendre le feu vert pour commencer le tir. Cette procédure doit être répétée comme ci-dessus, jusqu'à ce que tous aient tiré.
- Lorsque six flèches sont tirées à deux fois trois flèches, le processus ci-dessus doit être répété avant de marquer. Lorsque le voyant rouge s'allume après que le nombre requis de flèches ait été tiré, trois signaux sonores doivent être donnés pour monter aux cibles.
- Lorsque le tir est contrôlé par des panneaux : deux plaques sont affichées de sorte que le même côté des plaques (toutes jaunes ou vertes) soit visible simultanément des deux côtés du champ. Le côté JAUNE doit être tourné vers les athlètes pour avertir qu'il ne reste que 30 secondes du temps imparti. Le côté VERT de la plaque doit être tourné vers les athlètes à tout autre moment.
- Chaque fois que la ligne de tir est dégagée et que tous les athlètes ont fini de tirer leurs flèches, le signal de changement ou de score approprié doit être donné immédiatement.
- Si plusieurs matches se déroulent simultanément sur le même terrain, aucun signal sonore ne peut être émis pour indiquer le début de chaque volée de tir sauf en début du match.
- Aucun athlète ne doit occuper la ligne de tir sauf si le signal approprié a été donné.
- 10 secondes seront allouées aux athlètes et aux athlètes désignés suivants d'occuper la ligne de tir. Cela doit être indiqué par deux signaux sonores et une lumière rouge.

- En cas de tir alterné individuel, les athlètes en compétition doivent se rendre sur la ligne de tir au signal d'alerte de 10 secondes. À la fin des 10 secondes, un signal sonore commencera la période de tir de 20 secondes pour le premier athlète du match ou la période de tir de 30 secondes pour le match du tournoi Para Archery.
- Dès que la première flèche est tirée et que le score est affiché ou que le temps est écoulé, le compte à rebours de l'athlète adverse commence à indiquer la période de tir appropriée de 20 ou 30 secondes pour tirer une flèche. Les athlètes du match continueront d'alterner leurs tirs en suivant le signal visuel du compte à rebours jusqu'à ce que chaque athlète ait tiré ses trois flèches ou jusqu'à ce que l'athlète soit sûr qu'il ne puisse plus remporter le match. L'athlète perdant peut alors quitter la ligne de tir et féliciter le vainqueur.
- Si le temps imparti est écoulé, un signal sonore indiquera à l'autre athlète / équipe le début de son compte à rebours.
- Si le tir est suspendu pendant un certain temps pour quelque raison que ce soit, le délai doit être ajusté.
- Dans l'épreuve individuelle, 40 secondes par flèche (20 secondes en alternance) doivent être données dans les tours classique et à poulies.
- Dans l'épreuve par équipe, 20 secondes par flèche seront données. Le tir reprend à partir de la ligne de tir.
- Un athlète arrivant après le début du tir aura perdu le nombre de flèches déjà tirées, à moins que le président de la commission des arbitres du tournoi, ou son représentant, ne soit convaincu que l'athlète a été retardé par des circonstances indépendantes de sa volonté. Dans ce cas, l'athlète est autorisé à retirer les flèches perdues une fois la série terminée, mais ne peut en aucun cas dépasser 12 flèches.
- Dans les matchs classiques et à poulies, pour un tir alternatif, un match perdu est un match dans lequel l'un des deux athlètes / équipes n'est pas présent lorsque l'ordre de tir est annoncé, ou dans lequel un athlète / équipe n'est pas présent au début du match (les deux athlètes / équipes tirant en même temps). L'athlète / l'équipe présente lorsque l'ordre de tir est donné ou présente à la cible désignée au début du match sera déclarée vainqueur de ce match.
- En cours de tir, seuls les athlètes dont le tour est de tirer ou qui ont un handicap classifié peuvent se trouver sur la ligne de tir.
- Tous les autres athlètes, avec leur équipement, resteront derrière la ligne d'attente. Lorsqu'un athlète a tiré ses flèches, il se retire immédiatement derrière la ligne d'attente. L'athlète peut laisser la longue-vue sur la ligne de tir entre les extrémités du couloir, à condition que cela ne crée pas d'obstacle pour aucun autre athlète.

ANNEXE E

RESULTATS

- Dans chaque volée, une équipe peut marquer un maximum de 60 points et une équipe mixte un maximum de 40 points (avec deux flèches par athlète). L'équipe ayant le score le plus élevé de cette volée obtient deux points ; en cas d'égalité, les deux équipes obtiennent un point.
- Dès qu'une équipe atteint 5 points (5 sur 8) possibles dans un match en quatre volées), cette équipe est déclarée vainqueur et passe au tour suivant.
- Lors des épreuves éliminatoires et des phases finales en tir alterné, la valeur des flèches doit être notée par le marqueur dans l'ordre dans lequel elles ont été tirées. Ces valeurs enregistrées non officielles doivent être vérifiées par l'agent de l'athlète si nécessaire lorsque la notation officielle a lieu à la cible. Pour vérifier les scores, l'arbitre de la cible appelle les valeurs de la flèche par ordre décroissant vers la cible et il doit signer tout score modifié.
- Les athlètes peuvent déléguer à leur capitaine d'équipe ou à un autre athlète sur leur propre cible les flèches pour marquer et récupérer leurs flèches, à condition qu'ils ne se déplacent pas eux-mêmes jusqu'à la cible (par exemple, les athlètes handicapés).
- Une flèche doit être marquée en fonction de la position du tube dans le blason de la cible. Si le corps d'une flèche touche deux couleurs ou touche des lignes de division entre deux zones de score, cette flèche marquera la valeur la plus élevée des deux zones concernées.
- Aucune des flèches, la cible ou le blason ne doivent être touchée tant que la valeur de toutes les flèches sur ce blason n'ait pas été enregistrée.
- Si plus que le nombre requis de flèches doit être trouvé dans la cible ou sur le sol près du chevalet, ou dans les couloirs de tir, seuls les trois (ou six, selon le cas), les plus bas seront marqués. Les athlètes ou les équipes qui répètent cette infraction peuvent être disqualifiés.
- Pour l'épreuve à poulies, les flèches peuvent être tirées dans n'importe quel ordre, mais si plus de trois flèches (deux pour l'équipe mixte) sont tirées dans la même zone de score, toutes les flèches comptent pour cette volée, mais uniquement les trois plus faibles. (Deux plus bas pour l'équipe mixte) les flèches de valeur doivent marquer. L'autre flèche, ou les flèches, dans la même zone de pointage doivent être marquées comme un échec. Toute flèche marquant la zone la plus à l'extérieur de la zone bleue 5 doit être marquée comme manqué.
- Si un fragment du blason est manquant, y compris la ligne de division ou lorsque deux couleurs se rencontrent, ou si la ligne de division est écartée par une flèche, une ligne circulaire imaginaire doit alors être utilisée pour juger de la valeur de toute flèche concernée.
- Tous les trous de flèche dans la zone de score doivent être convenablement marqués par les athlètes chaque fois que les flèches sont marquées et retirées du blason.
- Les flèches incrustées dans le paillon et ne figurant pas sur le blason ne peuvent être marquées que par un arbitre.
Une flèche qui atteint :
- Le blason et rebondit sur la cible doit marquer la valeur qu'il fait sur le blason, à condition que tous les autres trous de la flèche aient été marqués et qu'un trou ou une marque apparaisse non marqué. Dans le cas d'une flèche suspendue, l'arbitre valide la valeur.
- En cas de rebond ou de flèche suspendue :
- Tous les athlètes sur cette cible doivent arrêter de tirer mais rester sur la ligne de tir, en appelant un arbitre ;
- Lorsque tous les athlètes sur la ligne de tir correspondant à ce couloir ont fini de tirer leurs flèches ou que le délai est expiré, le cas échéant, le directeur de tir interrompt le tir. L'athlète avec la flèche de rebond ou suspendue se rend à la cible avec un arbitre qui déterminera le point d'impact de la flèche de rebond ou déterminera la valeur de la flèche suspendue, notera la valeur, retirera la flèche suspendue et marquera le trou. L'arbitre participera ensuite à la relève des points de la volée. La flèche

de rebond ou suspendue doit être laissée derrière le blason jusqu'à ce que tous les scores aient été marqués. Lorsque le terrain est libre, le directeur du tir donnera le signal aux athlètes sur le blason de la cible où le rebond ou la flèche pendante s'est produite pour continuer le tir. ;

- Ces athlètes doivent compléter leurs trois ou six flèches avant la reprise du tir ou des scores. Aucun autre athlète ne doit occuper la ligne de tir.
- La flèche traversant complètement le paillon, à condition que tous les trous de la flèche aient été marqués et qu'un trou non marqué puisse être identifié, doivent marquer en fonction de la valeur du trou non marqué sur le blason de la cible.
- Une autre flèche dans l'encoche et y demeurant incrustée aura la même valeur que la flèche frappée.
- Une autre flèche déviée dans le blason doit marquer comme elle se trouve dans le blason.
- Une autre flèche, rebondissant, marquera la valeur de la flèche frappée, à condition que la flèche endommagée puisse être identifiée.
- Une cible autre que la cible d'un athlète sera considérée comme faisant partie de ce couloir marquera un échec.
- En dehors de la zone de score la plus à l'extérieur du blason toute flèche doit être marquée comme manqué.
- Une flèche trouvée au sol dans le couloir de tir ou derrière la cible, prétendue être une flèche traversée, doit, de l'avis du juge, avoir d'abord touché la cible. Si plus d'un trou non marqué se trouve dans la zone de score du blason après qu'un passage soit identifié comme traversé, la valeur du trou avec le score le plus bas sera attribuée à l'athlète, à moins que des preuves physiques ne donnent le score correct de la flèche.
- Dans les matchs classiques et à poulies, les flèches qui rebondissent, passent à travers le blason ou s'y accrochent ne doivent pas arrêter la compétition.
- Un échec doit être enregistré comme "M" sur la feuille de marque.
- Le directeur de tir doit s'assurer que, dans la mesure du possible après le pointage des scores, il ne reste aucune flèche sur la cible avant de donner le signal de continuer à tirer.
- Si des flèches sont accidentellement laissées dans la cible, le tir ne doit pas être interrompue. Un athlète peut tirer sur cette cible avec d'autres flèches ou rattraper les flèches perdues une fois le tir terminé. Un arbitre participera au pointage de cette volée en s'assurant que les flèches qui sont restées dans le blason de la volée précédente ont été entrées dans la feuille de marque de l'athlète avant que les flèches ne soient retirées de la cible.
- Si un athlète laisse des flèches, il peut utiliser d'autres personnes, à condition que l'arbitre en soit informé avant le début du tir.
- Les feuilles de marque doivent être signées par le marqueur et l'athlète, indiquant que l'athlète est d'accord avec la valeur de chaque flèche, le total, le nombre de 10 et le nombre de X. Si le marqueur participe au tir, sa feuille de marque doit être signée par un autre athlète sur le même blason.
- Chaque cible aura deux feuilles de marque, l'une pouvant être électronique. En cas de divergence dans les valeurs de flèche entre une feuille de marque électronique et une feuille de marque papier, la feuille de marque papier aura la priorité.
- Les organisateurs ne sont pas tenus d'accepter ou d'enregistrer des feuilles de marque qui n'ont pas été signées et / ou ne contiennent pas la somme totale et / ou le nombre de 10 et / ou le nombre de X et / ou qui contiennent des erreurs mathématiques.
- Les organisateurs ou les officiels ne sont pas tenus de vérifier l'exactitude des feuilles de marque soumises. Toutefois, si les organisateurs ou les officiels constatent une erreur au moment de la soumission, ils demanderont aux athlètes concernés de corriger cette erreur. Le résultat ainsi corrigé sera conservé.

Si une différence est trouvée dans la somme totale dans les cas où :

- Deux feuilles de marque en papier sont utilisées, la somme des scores de la flèche inférieure sera utilisée pour le résultat final ; si le score d'une feuille de marque unique (et dans le cas d'un score double, le score est le même sur chaque feuille de marque), est inférieur au score réel, le score le plus bas de la feuille de marque sera utilisé,
- Une feuille de marque papier et une feuille de marque électronique sont utilisées, le total de la feuille de marque électronique sera utilisé pour le score total, 10 et X aux conditions suivantes :
 - Un score total a été inscrit sur la feuille de marque manuelle afin qu'une vérification soit possible ;
 - Si aucun 10 et X n'est inscrit sur la feuille de marque manuelle, aucun 10 et X n'est enregistré ;
 - Si aucun résultat total n'est inscrit sur la feuille de marque manuelle lors de sa soumission à l'équipe de résultats, l'athlète sera alors disqualifié (individuel / équipe et équipe mixte, le cas échéant).
 - En cas d'égalité, le classement des résultats sera déterminé dans l'ordre suivant.

À l'exception de toutes les égalités définies dans les feuilles de marque de toutes les manches, le classement est fait selon les règles suivantes :

- Individuels et équipes :
 - Extérieur :
 - Plus grand nombre de 10 (y compris les 10+) ;
 - Le plus grand nombre de X (petit 10 intérieur) ;

Après cela, les athlètes toujours à égalité seront déclarés égaux ; mais pour la position dans le tableau de match, un tirage au sort décidera de la position de ceux déclarés égaux.

Individuels :

- Un tir de barrage unique en extérieur ;
- Pour l'extérieur, si les deux archers marquent un 10 (arc classique) ou un X (poules) sur leur première flèche de barrage, alors le match sera considéré comme une égalité et une seconde flèche de barrage sera nécessaire pour résoudre le match. ;
- Si le score est le même, la flèche la plus proche du centre du blason doit résoudre l'égalité et si la distance est la même, plusieurs tirs au moyen d'une seule flèche, jusqu'à ce que l'égalité soit résolue.
- Si les deux athlètes manquent la zone de score de la cible, ils tireront une flèche supplémentaire.

Equipes :

- Un barrage à trois flèches (deux flèches pour l'équipe mixte) pour marquer, une flèche par chaque membre de l'équipe ;
- Si le score est à égalité, l'équipe avec la flèche la plus proche du centre gagnera ;
- Si la première flèche est à égale distance, la deuxième flèche (ou la troisième) la plus proche du centre déterminera le gagnant.
- Jusqu'à ce que les informations officielles sur les barrages soient fournies, les athlètes doivent rester sur le terrain de compétition. Un athlète / équipe qui n'est pas présent au moment de l'annonce des résultats officiels doit renoncer au barrage.
- Les 8 meilleurs athlètes (équipes) seront classés individuellement.

Les athlètes / équipes éliminés au cours des :

- 1/8 seront classés 9ème ;
- 1/16 seront classés 17ème ;

Les athlètes / équipes éliminés dans la 1/4 de finale seront classés comme suit :

- En match-play en utilisant des sets, en nombre de points et en cas d'égalité, en fonction du nombre de points cumulés lors du dernier match ;
- En matchplay utilisant les scores cumulés, par le nombre de points cumulés tirés lors du dernier match.
- Si toujours à égalité, ils seront déclarés ex-aequo.

A la fin du tournoi, le comité d'organisation publiera la liste complète des résultats.

ANNEXE F

Vous trouverez ci-dessous un résumé des pénalités ou des sanctions appliquées aux athlètes ou aux officiels en cas d'infraction aux règles.

Admissibilité, disqualification.

- Un athlète reconnu coupable d'avoir enfreint une règle d'éligibilité peut être disqualifié de la compétition et, le cas échéant, il perdra toute position qu'il aurait pu gagner.
- Un athlète n'est pas éligible pour participer aux Championnats du Monde ou jeux mondiaux si son pays membre ne remplit pas les conditions énoncées par le CISM.
- Un athlète trouvé en train de concourir dans une classe prévue dans des classes dont il ne remplit pas les conditions, sera disqualifié de la compétition et perdra toute position acquise.
- Un athlète reconnu coupable d'avoir enfreint les règles antidopage sera passible des sanctions prévues dans les règles antidopage.
- Tout athlète trouvé en train d'utiliser du matériel contrevenant aux Règles du tir à l'arc mondial peut voir ses scores partiellement ou totalement annulés.
- Les athlètes ou les équipes qui, à plusieurs reprises tirent plus de flèches que le nombre permis par la réglementation, peuvent se voir disqualifiés.
- S'il est prouvé qu'un athlète a sciemment enfreint les règles et règlements, il peut être déclaré exclus de la compétition. L'athlète sera disqualifié et perdra tout classement position qu'il aurait pu obtenir.
- Une conduite antisportive ne sera pas tolérée. Une telle conduite de la part d'un athlète ou de toute personne considérée comme aidant un athlète entraînera la disqualification de l'athlète en question et pourrait également entraîner sa suspension des événements futurs.
- Toute personne qui modifie sans autorisation, falsifie un score ou sciemment a modifié ou falsifié un score, sera disqualifiée.
- Si un athlète retire plusieurs fois les flèches de la cible avant qu'elles ne soient marquées, il peut être disqualifié.
- Un athlète qui persiste à utiliser une méthode dangereuse pour tirer sa corde de la part des arbitres se verra demander par le président de la commission des arbitres du tournoi ou par le directeur du tir de cesser de tirer immédiatement et sera disqualifié.

Perte des valeurs de flèches.

- Un athlète qui arrive après le début du tir perd le nombre de flèches déjà tirées, à moins que le président de la commission des juges du tournoi ne soit convaincu que l'athlète a été retardé par des circonstances indépendantes de sa volonté.
- En cas de défaillance de l'équipement ou de problème médical imprévu, un athlète ne peut tirer que le nombre de flèches pouvant être tirées en moins de 15 minutes tout en suivant l'ordre de tir standard. Toutes les autres flèches seront perdues.
- Une flèche tirée avant le signal de départ ou après le signal d'arrêt, ou hors séquence en tir alterné, sera considérée comme faisant partie de cette volée et fera perdre à l'athlète la flèche ayant le score le plus élevé de cette volée et sera marqué comme un manqué.
- Une flèche tirée sur le terrain de compétition après que le directeur de tir ait officiellement fermé la séance d'entraînement sur le terrain de compétition (c'est-à-dire après le tir des flèches d'entraînement) ou pendant les pauses entre les distances ou les séries entraînera la perte de la flèche ayant le score le plus élevé.
- Dans l'épreuve par équipe, si l'un des athlètes d'une équipe tire une flèche avant ou après le signal approprié pour commencer ou terminer la volée, cette flèche comptera comme faisant partie de cette volée et fera perdre à l'équipe le meilleur score. La flèche de cette volée sera marquée comme un manqué.

- Si plus que le nombre requis de flèches est être trouvé dans la cible ou sur le sol près du chevalet de la cible, ou dans les couloirs de tir, seuls les trois plus basses (ou six plus basses, selon le cas) doivent être marquées.
- Si un membre d'une équipe ne tire pas ses deux flèches dans une volée, le nombre de flèches non tirées doit toujours faire partie de cette volée. Une flèche non tirée doit être enregistrée comme un manqué.
- Si le nombre total de flèches, y compris toutes les flèches non tirées d'une même volée, dépasse six (ou quatre) flèches, seules les six (ou quatre flèches) les plus basses seront marquées.
- Si un membre de l'équipe tire plus que le nombre de flèches requis en tir alterné avant de revenir derrière la ligne du 1m, l'équipe perd la flèche ayant le score le plus élevé de cette volée.
- Une flèche ne touchant pas une zone de pointage, ou frappant un blason autre que le celui de l'athlète, sera considérée comme faisant partie de cette volée et inscrite comme manquée.
- Lorsque des trispots sont utilisés et que plusieurs flèches sont tirées dans la même zone de pointage, les deux (ou toutes) les flèches comptent pour cette volée, mais seule la flèche dont la valeur est la plus basse marque.
- Pour les matchs en équipe, si plus de trois flèches (deux pour l'équipe mixte) sont tirées dans la même zone de score, seules les trois flèches dont la valeur est la plus faible (deux inférieures pour l'équipe mixte) doivent marquer. L'autre flèche, ou les flèches, situées dans la même zone de pointage doivent être marquées comme manquées.

Pénalités dans le tir par équipes.

- Si un membre d'une équipe franchit la ligne du 1 m trop tôt, le juge lèvera le carton jaune. Cette carte indique que l'athlète devra revenir derrière la ligne du 1m pour recommencer ou être remplacé par un autre athlète muni de flèches pour tirer, qui partira derrière la ligne de 1m.
- Si l'équipe n'obéit pas au carton jaune et que l'athlète tire sa flèche, l'équipe perd la flèche ayant le score le plus élevé pour cette volée.
- La même procédure s'applique si un membre de l'équipe retire une flèche du carquois avant de se placer sur la ligne de tir.

Avertissements.

- Les athlètes qui ont été avertis plus d'une fois et qui continuent à enfreindre les règles suivantes ou qui ne suivent pas les décisions et les directives (qui peuvent faire l'objet d'un appel) des arbitres assignés seront traités selon :
 - Aucun athlète ne peut toucher l'équipement d'un autre sans le consentement de ce dernier ;
 - Aucun athlète ne peut tirer son arc, avec ou sans flèche, que s'il se trouve sur la ligne de tir.
 - Pendant le tir en cours, seuls les athlètes dont c'est le tour de tirer peuvent se trouver sur la ligne de tir, à l'exception des athlètes ayant un handicap classifié.
- Un athlète ne peut pas lever son bras d'arc tant que le signal de départ n'a pas été donné.
- Aucune des flèches ainsi que le blason ne doit être touché avant que toutes les flèches sur ce blason n'aient été marquées.
- Lorsqu'il tire la corde de son arc, un athlète ne doit utiliser aucune technique qui, de l'avis des arbitres, permettrait à la flèche, si elle est relâchée accidentellement, de voler au-delà d'une zone ou de dispositifs de sécurité (zone de dépassement, filet, mur). etc.).

Conséquences d'un test d'alcoolémie positif :

Si le résultat d'un test d'alcool sur une personne soumise au test est positif avant la fin d'une épreuve, cette personne sera retirée de la manifestation et l'affaire sera transmise au Conseil de la justice et de la déontologie pour qu'elle soit sanctionnée.

ANNEXE G

Le terrain de compétition doit respecter les dispositions suivantes :

- Le terrain de compétition doit être établi avec des angles de 90 degrés. Chaque distance doit être mesurée avec précision à partir d'un point situé verticalement sous le centre de chaque cible et avec la ligne de tir.
- La tolérance pour les distances est de ± 30 cm à 70 ; ± 15 cm à 50 m.
- Une ligne d'attente doit être marquée à au moins 5 m derrière la ligne de tir en extérieur. Une ligne média doit être marquée un mètre devant la ligne d'attente.
- Chaque cible en plein air doit être placée à un angle compris entre 10 et 15 degrés par rapport à la verticale, mais une rangée de cibles doit être placée dans le même angle.
- La hauteur des centres des blason sur une ligne de cibles doit toujours être droite.
- Tous les athlètes d'une catégorie doivent être affectés à un même terrain de compétition.
- Dans la mesure du possible, trois athlètes doivent être affectés par cible. Si le terrain de compétition ne le permet pas, le nombre maximum d'athlètes par cible doit être de quatre athlètes.
- Il doit y avoir une marque sur la ligne de tir directement en face de chaque cible. Il doit également y avoir un numéro correspondant à cette cible située entre 1 et 2 m devant la ligne de tir. Si deux athlètes ou plus tirent au même moment et en même temps, les positions de tir doivent être marquées sur la ligne de tir. Un espace minimum de 80 cm par athlète sera garanti. Lorsque des athlètes en fauteuil roulant sont en compétition, un espace supplémentaire est nécessaire.
- Le terrain de compétition doit être divisé en couloirs de tir contenant un à quatre chevalets. Ces couloirs doivent être marqués par des lignes perpendiculaires allant de la ligne de tir à la ligne des cibles.
- Une ligne parallèle à la ligne de tir doit être marquée 3 m devant la ligne de tir.
- Des barrières adaptées au public doivent être érigées pour assurer la sécurité des spectateurs. Toute distraction causée aux athlètes par les mouvements de personnes, etc., derrière les buttes de tir doit être prise en compte.
- Ces barrières doivent se situer à au moins 10 m au-delà de la ligne des cibles et à au moins 5 m en arrière de la ligne d'attente. Aucun spectateur n'est autorisé au-delà de la ligne des cibles.

Dans les épreuves éliminatoires, les cibles doivent être disposées par paires par couloir.

Pour les épreuves classique et à poulies, un terrain d'entraînement doit être disponible à côté du terrain de compétition, où les athlètes encore en compétition peuvent s'entraîner pendant les épreuves d'élimination et de finales.

Pour les épreuves par équipes, une ligne clairement visible doit être marquée à 1 m derrière la ligne de tir. Cette ligne doit avoir au moins 3 cm de large.

Pour les épreuves par équipes, il doit y avoir une zone réservée aux athlètes située derrière la ligne d'un mètre, offrant un espace raisonnable pour trois athlètes et leur équipement, ainsi qu'une zone réservée aux entraîneurs derrière la zone réservée aux athlètes. Si l'espace le permet, il doit également y avoir une petite zone marquée pour l'arbitre entre les deux équipes en compétition.