

# Règlements Sportifs de Tir à l'Arc Sport Adapté

Règlements applicables jusqu'au 31/08/2009

# Règlements Sportifs Tir à l'Arc

## Sommaire

### **Article 1 : classification**.....1

- A. Les catégories d'âge
- B. Les divisions et niveaux
- C. Les arcs utilisés
- D. Distances et blasons
- E. Les épreuves par divisions

### **Article 2 : déroulement de la compétition en salle**.....2

- A. Les 3 divisions
- B. Le classement
- C. Le règlement de tir

### **Article 3 : arbitrage**.....8

- A. L'arbitre
- B. Les marqueurs
- C. Le directeur des tirs
- D. Points à contrôler
- E. Réclamation appels et litiges

### **Article 4 : organisation matérielle**.....9

Aménagement de la salle pour une compétition officielle

### **Article 5 : présentation du matériel de tir**.....10

- A. Arc recurve ou classique
- B. Arc à poulies

**Article 6 : championnats de France**.....**12**

- A. Inscription
- B. Catégories d'âge
- C. Les résultats
- D. Records de France
- E. Blasons utilisés
- F. Cérémonie des récompenses
- G. Rôle du DSF lors des championnats de France

**Article 7 : annexe**.....**18**

- A. Disposition des blasons
  - 1. arc à poulies D1
  - 2. arc à poulies D1 variante 2
  - 3. arc à poulies D2
  - 4. arc classique D1
    - qualification
    - finale
  - 5. arc classique D2 D3
- B. Feuille de marque.....
  - 1. Division 1
  - 2. Division 2 et 3



## Article 1 : Le TIR en salle FFSA

### A. LES CATÉGORIES D'ÂGE OFFICIELLES

Les archers seront inscrits dans les trois divisions en fonction de :

- leur sexe (masculin et féminin)
- leur catégorie d'âge. Le tableau ci-dessous est à retenir pour la durée de validité de ce règlement :

Années de période de référence	CATÉGORIES OUVERTES		AUX CHPTS DÉPARTEMENTAUX ET RÉGIONAUX			
	Benjamin (e) né(e) en	Minime né(e) en	CATÉGORIES OUVERTES AUX CHPTS DE FRANCE			
			Cadets (e) né(e) en	Junior né(e) en	Senior né(e) en	Vétéran né(e) en
2005-2006	1993-1994	1991-1992	1989-1990	1987-1988	1956-1986	1955 et avant
2006-2007	1994-1995	1992-1993	1990-1991	1988-1989	1957-1987	1956 et avant
2007-2008	1995-1996	1993-1994	1991-1992	1989-1990	1958-1988	1957 et avant
2008-2009	1996-1997	1994-1995	1992-1993	1990-1991	1959-1989	1958 et avant

**IMPORTANT : Le simple Surclassement est autorisé (ex : Minime à Cadet)**

### B. LES DIVISIONS

Les différentes rencontres sont organisées dans les 3 divisions compétitives proposées par la FFSA (voir règlements généraux).

### C. LES ARCS UTILISÉS (championnats départementaux, régionaux, chpts de France)

- Division 1 : Arcs classiques, Arcs à poulies
- Division 2 : Arcs classiques, Arcs à poulies
- Division 3 : Arcs classiques

**IMPORTANT : La puissance des arcs à poulies est limitée à 50 livres (vérification effectuée par l'arbitre lors du contrôle du matériel)**

### D. DISTANCES ET BLASONS

	BENJAMINS/MINIMES	CADETS À VÉTÉRANS	CADETS À VÉTÉRANS
	ARCS CLASSIQUES	ARCS CLASSIQUES	ARCS À POULIES
D1 – 18M	60 CM	40 CM	40 CM
D2 – 15M	60 CM	60 CM	60 CM
D3 – 12M	60 CM	60 CM	
BLASONS ARCS CLASSIQUES	CIBLE UNIQUE D1-D2-D3	CIBLE UNIQUE D2-D3 TRISPOTS POUR LES PHASES FINALES D1	
BLASONS ARCS À POULIES			Qualifications et finales TRISPOTS EN D1 TRISPOTS EN D2

Les blasons trispots peuvent être soit triangulaires, soit verticaux (choix de l'organisateur).

## E. LES ÉPREUVES PAR DIVISION (Arcs Classiques + Arcs à Poulies)

D1	NOMBRE DE FLÈCHES		TYPE DE CONCOURS EN PHASE FINALE	MINIMAS D'ENTRÉE	MAXIMA
	QUALIFICATION	PHASES FINALES			
	2 (10X3 flèches)	4X3 Flèches en 1/4 et 1/2	ÉLIMINATION DIRECTE	ARC CLASSIQUE 400/600	
	TOTAL 60 FLÈCHES	PETITE FINALE / FINALE		ARC À POULIES 420/600	

D2	NOMBRE DE FLÈCHES		TYPE DE CONCOURS	MINIMAS D'ENTRÉE	MAXIMA
	QUALIFICATION	PHASES FINALES			
	2 (10X3 flèches)		CLASSEMENT DIRECT	ARC CLASSIQUE + ARC À POULIES	ARC CLASSIQUE + ARC À POULIES
	TOTAL 60 FLÈCHES			360/600	484/600

D3	NOMBRE DE FLÈCHES		TYPE DE CONCOURS	MINIMAS D'ENTRÉE	MAXIMA
	QUALIFICATION	PHASES FINALES			
	2 (10X3 flèches)		CLASSEMENT DIRECT	300/600	484/600
	TOTAL 60 FLÈCHES				

### IMPORTANT :

- Les maximas dépassés lors des différentes rencontres officielles Tir à l'Arc FFSA, entraîneront la non prise en compte des résultats lors du classement final.
- Une phase finale en D1 n'est maintenue que s'il y a au moins 4 participants,
- Le classement final sera celui des phases qualificatives.

## Article 2 : Déroulement de la compétition en salle

### A. LES 3 DIVISIONS

#### ▪ DIVISION 1

##### a) Épreuves de qualification

PRINCIPE : Chaque archer tire 2 séries de 10 volées de 3 flèches soit 60 flèches au total. À l'issue de cette épreuve un classement général est effectué.

Les 8 meilleurs archers par arme, catégorie d'âge et sexe sont qualifiés pour la 1<sup>ère</sup> partie de la phase finale.

TEMPS DE TIR : Chaque archer dispose de 2 minutes par volée. Le feu orange apparaît pour signaler les 30 dernières secondes.

EN CAS D'ÉGALITÉ : Au classement général, les égalités sont résolues en comptant le plus grand nombre de flèches marquant des points, puis le plus grand nombre de flèches valant 10, puis 9. Si l'égalité subsiste, l'on procède à un tirage au sort avec une pièce de monnaie, le pile ou le face déterminera la position des ex aequo.

INCIDENTS DE TIR : En cas d'incident matériel, le temps de rattrapage est fixé à 40 secondes par flèche.

**b) Phases finales :** 1/4, 1/2, Petite Finale et Finale.

PRINCIPE : à partir du classement général et après la gestion des ex aequo (cf ci-dessus « Epreuves de qualification »), les phases finales se déroulent sur le principe, de l'élimination directe (ou match en duel) : le 1<sup>er</sup> du classement rencontre le 8<sup>ème</sup>, le 2<sup>ème</sup> rencontre le 7<sup>ème</sup>, etc. Les vaincus de chaque duel sont directement éliminés.

NOMBRE DE FLÈCHES : 4 volées de 3 flèches par archer.

TEMPS DE TIR : 2 minutes par volée. Le feu orange apparaît pour signaler les 30 dernières secondes.

EN CAS D'ÉGALITE :

- ⇒ Une flèche dite de barrage sera tirée, le score le plus élevé l'emporte
- ⇒ Si l'égalité subsiste, une 2<sup>ème</sup> flèche de barrage sera tirée, le score le plus élevé l'emporte
- ⇒ Si l'égalité subsiste, une 3<sup>ème</sup> flèche de barrage sera tirée, le score le plus élevé l'emporte
- ⇒ Si les deux archers sont encore à égalité, celui ayant la flèche la plus près du centre l'emporte
- ⇒ Si les arbitres ne peuvent pas déterminer la flèche la plus près du centre, les archers tireront d'autres flèches de barrage au plus près du centre jusqu'à ce que l'égalité soit résolue.

INCIDENTS DE TIR : il n'y a pas de rattrapage possible. En cas d'incident matériel, l'archer peut réparer et terminer son tir dans le temps accordé (2 minutes). L'archer peut disposer, s'il l'a prévu par avance, d'un arc de rechange.

#### ▪ **DIVISION 2 et 3 /Classement direct**

PRINCIPE : Chaque archer tire 2 séries de 10 volées de 3 flèches soit 60 flèches au total. À l'issue de cette épreuve un classement général est effectué. Il déterminera les podiums par arme, catégorie d'âge et sexe.

EN CAS D'ÉGALITE : les égalités sont résolues en comptant...(idem qu'en D1 pour les épreuves de qualification)

## **B. LE CLASSEMENT**

Les compétitions de tir à l'arc FFSA sont proposées en épreuves masculines et féminines. Un classement par sexe, armes et catégories d'âges sera établi, même s'il n'y a qu'un seul participant.

Les arcs classiques et les arcs à poulies font l'objet d'un classement différent.

Il n'y a pas de différence de classement entre les arcs avec viseur ou sans viseur.

## **C. LE RÉGLEMENT DE TIR**

### **1. Généralités**

Chaque compétiteur doit tirer ses flèches par volée de 3 flèches. Le temps maximal autorisé pour une volée de 3 flèches est de 2 minutes. Tout archer tirant une flèche avant ou après les signaux délimitant le temps de tir perdra le bénéfice de la flèche ayant fait le meilleur score au cours de cette volée.

Toutefois, s'il s'avère nécessaire pour l'archer de changer sa corde ou de procéder à un réglage essentiel de son équipement, les arbitres devront être informés et un temps de 40 secondes par flèches non tirées doit être accordé. S'il y a incident de ce type, l'archer ne doit pas quitter le pas de tir mais se faire remarquer en levant l'arc au-dessus de sa tête.

À l'exception des personnes handicapées physiques, les compétiteurs doivent tirer debout et sans un quelconque soutien, un pied de chaque côté de la ligne de tir.

Une ligne sera tracée 3 m devant la ligne de tir, elle servira à indiquer la distance maximale pour un tir manqué ou une flèche tombée pouvant être considérée comme n'ayant pas été tiré. Toute partie de la flèche se trouvant dans la zone des 3 m doit être considérée comme une flèche non tirée.

Il reste interdit de maintenir le bras d'arc du tireur ou de l'accompagner près du corps (soutien du dos par exemple) pendant la séquence de tir.

**Dispositif particulier concernant la division 3:** il est possible pour l'archer présentant des problèmes physiques ne lui permettant pas d'encocher seul sa flèche avant le tir, d'être aidé dans ce geste (encochage et placement sur repose flèche) par un entraîneur (toujours la même personne), qui en informera l'arbitre et le responsable du concours lors de l'inscription et avant le début des tirs.

1 entraîneur pour 4 archers d'un même club est autorisé pendant la compétition à se trouver derrière la ligne d'attente. Il peut donner de conseils pour d'éventuels réglages, mais uniquement lorsque l'archer est au repos.

## 2. L'échauffement

- **1<sup>er</sup> cas :** l'échauffement s'effectue sur le terrain du concours pendant 45 minutes. Toutes les flèches sont tirées sous le contrôle des arbitres. Les volées sont rythmées par les feux ou tout autre signal de remplacement. Le nombre de flèches est limité à 3 en 2 minutes. Arrêt de l'échauffement 15 minutes avant le début de la compétition. Plus de flèches d'essais supplémentaires.
- **2<sup>ème</sup> cas :** si la compétition prévoit des phases finales et si celles-ci se déroulent le même jour que l'épreuve de qualification, les archers ont droit à 1 fois 3 flèches d'essai avant le 1<sup>er</sup> tour uniquement. Il n'y a pas d'autres flèches d'essai pour la suite des phases finales.  
Si les phases finales se déroulent le lendemain veuillez vous référer au 1<sup>er</sup> cas énoncé ci-dessus.

Pendant la période d'échauffement, l'entraîneur peut et cela est valable pour les 3 divisions, accompagner l'archer jusqu'aux cible (1 entraîneur pour 4 archers).

## 3. Ordre de tir

Chaque compétiteur est représenté sur le pas de tir par une lettre : A, B, C ou D, ainsi qu'un numéro de dossard qu'il porte au milieu du dos, ou sur son carquois.

Sur chaque pas de tir, il ne peut y avoir au maximum que 4 archers.

S'il n'y a que 2 archers, ils tirent simultanément.

Lorsque 4 compétiteurs tirent deux par deux simultanément, ils tirent chacun sur un blason selon la rotation suivante : AB/CD, CD/AB, AB/CD ...

Lors de l'utilisation de blason de 60 ou trispots de 60, A tire sur le blason de gauche et B sur le blason de droite. C tirera sur le blason de gauche et D sur le blason de droite.

Lors de l'utilisation de blason de 40 et de blasons triples de 40 placés à deux hauteurs différentes, A tire sur le blason du haut à gauche, B sur le blason du haut à droite, C sur le blason du bas à gauche et D sur le blason du bas à droite.

Lorsqu'une flèche atteint un autre blason que celui du compétiteur, elle ne doit pas être comptée.

Lors de l'utilisation de blasons triples verticaux de 40 cm :

Par 2 compétiteurs : A tire sur la colonne de gauche, B tire sur la colonne de droite

Par 4 compétiteurs : à partir de la gauche A tire sur la première colonne, B sur la troisième, C sur la deuxième, D sur la quatrième.

Lorsque des blasons triples sont utilisés, chaque compétiteur tire ses flèches dans n'importe quel ordre, mais une flèche dans chaque zone score.

Si plus d'une flèche se trouve dans la même zone de score, seule la flèche ayant la valeur la plus basse est considérée. La ou les autres flèches seront marquées comme manquées (M).

En règle générale l'ordre de tir doit figurer sur la cible et au pas de tir.

#### 4. Le tir/ tenue des archers

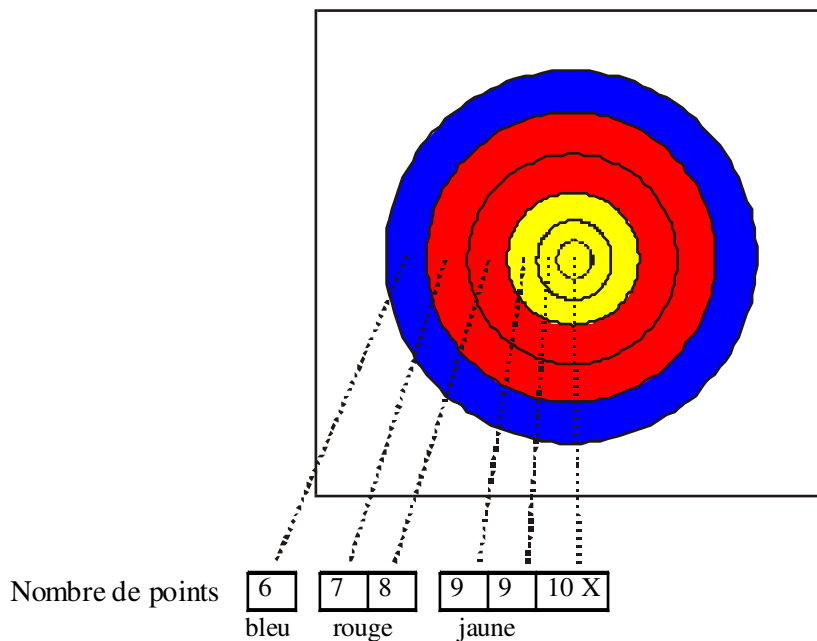
Tenue blanche ou tenue de club uniforme. Les bermudas, jeans, chaussures autres que des chaussures de sport sont interdits.

#### 5. Décompte des points

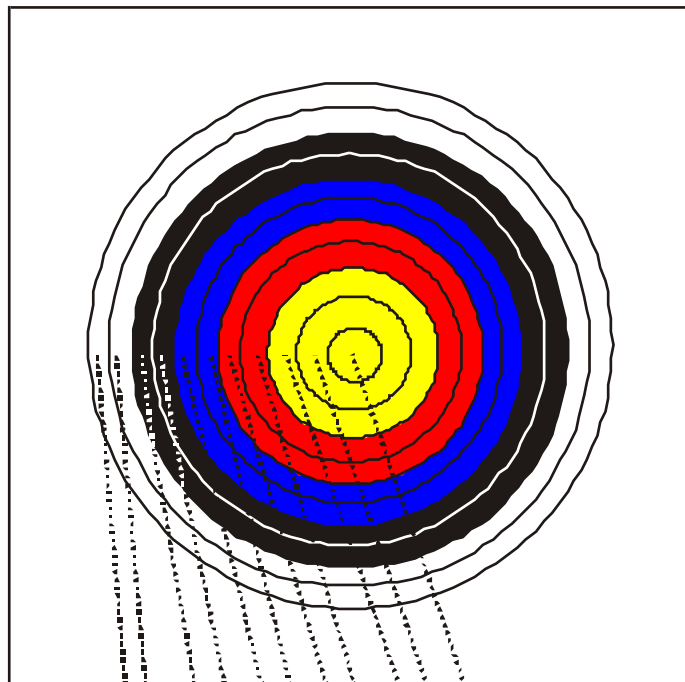
Après chaque volée et après avoir reposé les arcs, les archers vont aux cibles pour participer au marquage de leurs points et retirer leurs flèches.

**Il est interdit de toucher aux flèches et à la cible avant que le marqueur n'ait coché les impacts et relevé les points.**

**Le décompte des points sur trispots de 40 ou 60 pour les arcs à poulies s'effectue de la façon suivante :**



**Le décompte des points sur blasons de 40 ou 60 pour les arcs classiques s'effectue de la façon suivante :**



Nombre de points :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10x
Zones de couleur :	blanc		noir		bleu		rouge		orange		

Le jaune est partagé en 3, mais il n'y a que 2 valeurs le 9 et le 10. Le 10 X ne sert que pour des disciplines de tir en extérieur pour départager les ex-aequo.

#### **Cas particuliers :**

- si le fût d'une flèche touche deux couleurs, ou le cordon de séparation des zones de score, elle obtient la valeur la plus élevée des zones concernées
- lorsqu'une flèche atteint la cible et rebondit, elle doit être comptée en fonction de son point d'impact en cible, à condition que tous les impacts précédents aient été cochés et qu'un impact ou un repère d'impact sans pointage puisse être identifié
- lorsqu'une flèche atteint la cible et la traverse de part en part, elle doit être comptée en fonction de son point d'impact en cible à condition que tous les impacts antérieurs aient été convenablement cochés et qu'un impact sans pointage puisse être identifié
- lorsqu'une flèche atteint l'encoche d'une autre flèche et y reste encastrée, elle doit être comptée à la valeur de la flèche atteinte
- lorsqu'une flèche atteint une autre flèche et rebondit ensuite de la cible, elle doit être comptée à la valeur de la flèche heurtée, à condition que la flèche endommagée puisse être identifiée
- lorsqu'une flèche atteint une autre flèche et se plante ensuite en cible après avoir été déviée, elle doit être comptée suivant sa position en cible
- lorsqu'une flèche atteint un autre blason que celui du compétiteur, elle ne doit pas être comptée

Si plus de 3 flèches appartenant au même archer se trouvent dans la cible ou sur le sol dans les couloirs de tir, seules les 3 flèches ayant les valeurs les plus basses sont comptabilisées.

## **Article 3 : L'arbitrage**

### **A. L'ARBITRE**

- ⇒ En attendant la mise en place d'un corps arbitral FFSA, les arbitres de la FFTA seront sollicités pour officier les rencontres officielles du calendrier fédéral Sport Adapté.
- ⇒ La fonction d'arbitre est indispensable par la garantie qu'elle apporte au sérieux des compétitions.
- ⇒ Le règlement applicable est celui de la FFSA. L'organisateur devra mettre à disposition ce règlement aux arbitres FFTA au moins une semaine avant la compétition.
- ⇒ Pour les archers du Sport Adapté, la compétition est souvent crispante. Les arbitres seront des « guides » pour que la rencontre puisse se dérouler dans de bonnes conditions.
- ⇒ Il doit y avoir une justice absolue sans compromettre les règlements.
- ⇒ Lors d'un championnat de France, il faut au minimum trois arbitres. En règle générale un arbitre pour 7 cibles.
- ⇒ L'arbitre effectue toutes les vérifications nécessaires (terrain, distances, blasons, feuilles de marques...) au bon déroulement du concours.
- ⇒ L'arbitre contrôle l'affectation des cibles.
- ⇒ L'arbitre dirige l'échauffement en concertation avec le directeur des tirs.
- ⇒ L'arbitre contrôle la tenue vestimentaire des archers, le port correct du dossard.
- ⇒ L'arbitre contrôle les équipements des archers.

### **B. LES MARQUEURS**

- ⇒ Les compétiteurs de la FFSA ayant quelques difficultés pour remplir d'une manière autonome les fiches de marques, l'organisateur devra prévoir un marqueur par cible.
- ⇒ Les marqueurs sont placés sous l'autorité des arbitres.
- ⇒ Les marqueurs cochent l'impact après chaque volée.
- ⇒ Les marqueurs portent la valeur des flèches en ordre décroissant sur la feuille de marque. S'il y a litige sur un point l'arbitre est appelé, il est le seul habilité à définir la valeur de cette flèche.
- ⇒ Lors d'un championnat de France, les entraîneurs des archers ne peuvent pas être marqueurs.

### **C. LE DIRECTEUR DES TIRS**

- ⇒ Le directeur des tirs (championnats de France) devrait être de préférence un arbitre assistant ou un arbitre fédéral FFTA.
- ⇒ Il veille au respect des règles de sécurité sur le terrain de compétition.
- ⇒ Il gère les différentes séquences de tir aux moyens des feux, du chronomètre, des horloges digitales, du klaxon ou du sifflet.
- ⇒ Les arbitres s'entendent avec lui pour la procédure à adopter en ce qui concerne les incidents de tir, les défaillances d'équipement, les interruptions de tir.

### **D. POINTS À CONTROLER**

- ⇒ Equerrage du terrain
- ⇒ Distances de tir
- ⇒ La sécurité derrière les cibles, à gauche, à droite.
- ⇒ Vérifier les lignes d'attente, d'arc, de tir, des cibles.
- ⇒ Vérifier les couloirs de cible ainsi que le numérotage des pas de tir.
- ⇒ Vérifier la signalisation : feux, horloge digitale, panneaux rayés, rythme de tir.
- ⇒ Vérifier le matériel de rechange : blasons, agrafeuses, stramits, renforts de stramits.
- ⇒ Vérifier l'éclairage, tables, chaises, repose arcs, tableaux de marquages de résultats, sonorisation, toilettes, poubelles.

### **E. RÉCLAMATION, APPELS ET LITIGES**

#### **La commission technique**

Elle est composée de l'arbitre responsable de la compétition qui sera le président de la commission, assisté de deux autres arbitres. La fonction de cette commission est de veiller au bon déroulement des épreuves, à la bonne application des règlements FFSA Tir à l'Arc.

## **Le jury d'appel**

Le jury d'appel est composé de 3 membres :

- Le directeur sportif fédéral tir à l'arc FFSA (ou son représentant délégué)
- L'arbitre responsable de la manifestation
- Le directeur technique national FFSA (ou son représentant délégué).

Les décisions du jury d'appel sont définitives et sans appel possible.

Le jury d'appel ne peut jamais se prononcer sur la valeur d'une flèche. Cette décision est du seul ressort de l'arbitre.

Les trophées et récompenses qui pourraient faire l'objet d'une contestation ne doivent pas être remis tant que la décision du jury n'a pas été communiquée.

## **Article 4 : l'organisation matérielle**

### **AMÉNAGEMENT DE LA SALLE POUR UNE COMPÉTITION OFFICIELLE**

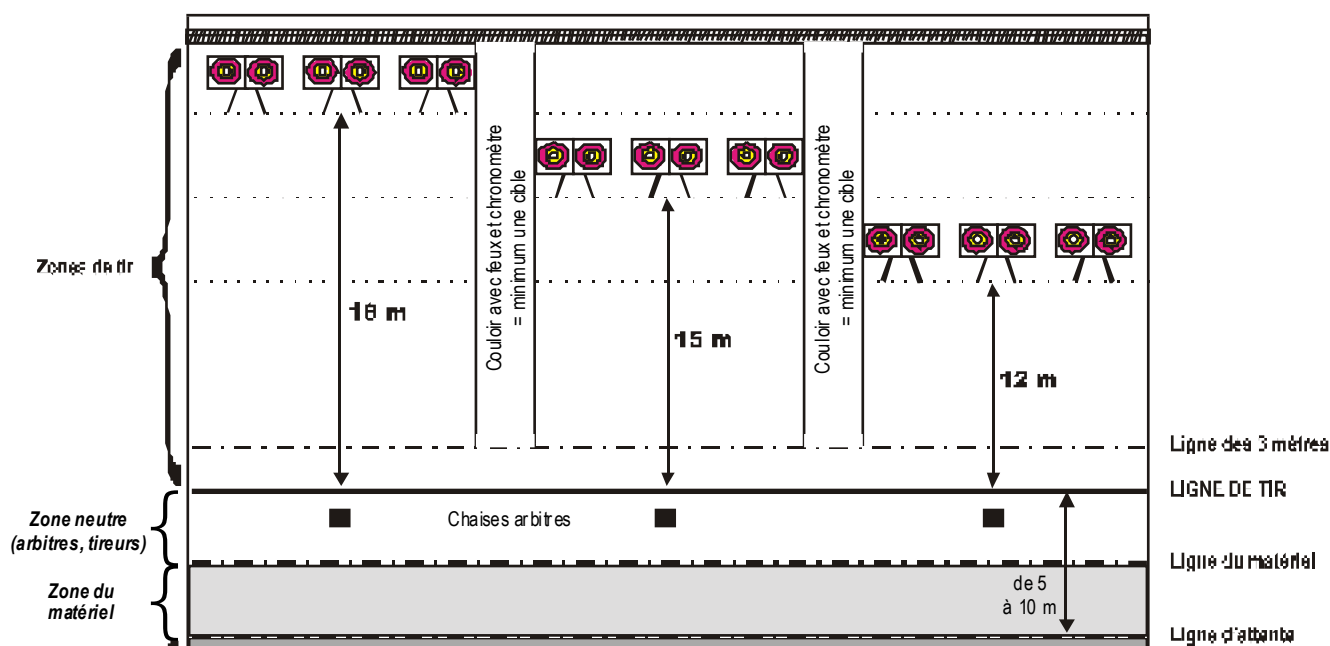
1. **La zone de tir** : elle devra être équerrée et chaque distance doit être mesurée avec précision à partir d'un point situé verticalement sous le centre de l'or de la cible jusqu'à la ligne de tir. La tolérance sur la distance sera de  $\pm 10$  cm à 12, 15 et 18 mètres.
2. **La ligne d'attente** : matérialisée à 3 m au moins en arrière de la ligne marquant le pas de tir. La zone comprise entre ces deux lignes est libre de tout objet ou personne, sauf les arbitres.
3. **La ligne d'arcs** : située à 3 m au moins derrière la ligne d'attente. La zone comprise entre ces deux lignes est prévue pour les arcs. Derrière la ligne d'arc sont placés les archers en attente ainsi que les entraîneurs des archers (1 pour 4 archers du même club).
4. **Les blasons** : 2 types de blasons
  - simples : diamètre de 40, 60
  - trispots : diamètre de 40, 60
5. **Les buttes de tir** : elles doivent être installées de manière à ce qu'elles fassent un angle quelconque entre 0 et 15 ° par rapport à la verticale. Toutes les buttes doivent être inclinées du même angle. Chaque butte devra être numérotée.
6. **Les cibles** : les cibles utilisées sont des stramits de 130cm au minimum (côté ou diamètre).
7. **La hauteur des centres** : le centre de l'or doit se trouver à 130 cm au-dessus du sol. Lorsque des trispots verticaux sont utilisés, cette hauteur s'applique au spot du milieu. Si on utilise des trispots disposés en carré, la hauteur de 100 cm s'applique aux centres inférieurs. L'espacement entre les blasons placés à la même hauteur devra être au moins de 15 cm entre leurs plus proches zones de scores. Tandis que la hauteur de 160 cm s'applique aux centres supérieurs. La tolérance de positionnement ne devra pas excéder  $\pm 2$  cm.
8. **Les couloirs** : devront avoir une largeur d'au moins 160 cm et ne pas comporter plus de 2 compétiteurs tirant en même temps, de manière à ce que chaque archer dispose d'au moins 80 cm. Le point correspondant au centre de chaque cible devra être matérialisé sur le pas de tir.
9. **Le contrôle des temps de tir** :
  - matériel acoustique → le directeur de tir doit contrôler le tir, le début et la fin du temps sont indiqués au moyen d'un sifflet ou de tout autre dispositif donnant des signaux sonores audibles
  - le matériel optique → en plus du matériel acoustique ci-dessus, chaque limite de temps sera indiquée au moyen de :
    - feux et ou d'horloges digitales synchronisées

- fanions, panneaux ou tout autre dispositif simple. Le matériel acoustique à la priorité en cas de désaccord entre le matériel acoustique et le matériel optique.

#### 10. Equipements divers :

- mise en place d'un dispositif pour indiquer l'ordre des tirs (AB – CD, etc.). Les lettres doivent être assez grandes pour être lisibles par tous les compétiteurs depuis leur position de tir
- mise en place d'un tableau d'affichage des résultats
- des chaises ou des bancs en nombre suffisant, voire des tables derrière la ligne d'attente pour les compétiteurs, les entraîneurs et les officiels
- un podium pour la remise des récompenses
- chaque compétiteur doit porter un dossard dont le numéro doit être visible en toute circonstance
- numérotation des buttes de tir (1, 2, 3, ....)

#### organisation matérielle d'une salle de compétition



### Article 5 : Présentation du matériel de tir

Ce chapitre définit le type d'équipement que les compétiteurs sont autorisés à utiliser lorsqu'ils souhaitent participer à des compétitions de tir à l'arc en sport adapté.

Les archers peuvent indifféremment utiliser des arcs recourbés (classiques), ou à poulies (compounds), équipés ou non de stabilisateurs et viseurs.

Chaque compétition sera précédée d'une inspection du matériel, effectuée par l'arbitre, qui s'assurera de sa conformité et pourra prendre si nécessaire, toutes dispositions qu'il jugera utiles.

#### A. L'arc recourbé

1. Un arc de n'importe quel type peut être utilisé à condition qu'il réponde au principe et à la définition dûment approuvée du mot arc, à savoir :

- une poignée rigide comprenant un point de prise
- deux branches souples aux extrémités desquelles se trouve une poupée avec une gorge pour recevoir une corde
- l'arc est mis sous tension par une seule corde fixée directement et uniquement aux deux poupées et lors de l'utilisation est tenue d'une main par sa poignée pendant que les doigts de l'autre main tirent, retiennent et lâchent la corde

2. **Une corde** d'arc qui peut-être faite d'un nombre quelconque de brins dans la matière choisie à cet effet avec :

- une garniture centrale ou tranche fil pour placer les doigts tirant sur la corde
- un point d'encochage pour y ajuster l'encoche de la flèche
- un ou deux repères d'encoche pour localiser le point d'encochage
- à chaque extrémité de la corde, une boucle qui sera placée dans la gorge de la poupée au montage de l'arc

En outre un accessoire et un seul est autorisé sur la corde pour servir de repère à la lèvre ou au nez (sucette).

Le tranche fil de la corde ne doit pas se terminer dans un champ de vision de l'archer en position de plein armement. La corde de l'arc ne doit en aucun cas aider à viser au moyen d'œilleton, marque ou de tout autre dispositif.

3. **Un repose flèche** qui peut-être réglable à condition qu'il ne soit ni électrique ou électronique. Les reposes flèches propres aux arcs à poulies sont interdits. Le berger button est autorisé (règle la sortie de la flèche).

4. **Un seul contrôleur d'allonge** ou dicker sonore ou visuel, autre qu'électrique ou électronique peut-être utilisé.

5. **Un viseur ou un repère sur l'arc** pour viser sont autorisés mais en aucun moment on ne peut utiliser plus d'un seul de ces dispositifs.

Un viseur destiné à orienter l'arc vers la cible et permettant un réglage tant latéral que vertical est soumis aux exigences suivantes :

- il ne doit comporter aucun prisme, lentille, verres grossissants, dispositif de pointage électrique ou électronique, ni procurer plus d'un seul point de visée. Une extension à laquelle le viseur est fixé est autorisée
- un repère est une marque simple faite sur l'arc pour viser. Cette marque peut être faite au crayon, avec un ruban adhésif ou toute autre matière de marquage adéquate
- une plaquette ou ruban adhésif avec les marques de distances peut être fixé sur l'arc comme aide mémoire, mais ne doit en aucun cas offrir une aide supplémentaire de visée

6. **Des stabilisateurs et des amortisseurs** sont autorisés.

7. **Des flèches** de tout type peuvent être utilisées. Une flèche comporte un tube avec une pointe, une encoche, un empennage. Les flèches de chaque compétiteur doivent être marquées sur le tube à son nom ou à ses initiales. Toutes les flèches utilisées doivent être de même modèle et de même couleur d'empennage, d'encoches identiques.

Une protection des doigts est autorisée sous forme de protège doigts, de gants, de palette pour tirer, retenir et décocher pour éviter de pincer la flèche peut-être utilisée.

Un décocheur est interdit.

Des jumelles peuvent être utilisées par l'archer pour localiser les flèches.

8. **Brassards, dragonne, carquois de ceinture** sont obligatoires.

## B. L'arc à poulies

Cet arc est encore appelé compound ou à cames ou arc moderne de précision.

1. **Un arc à poulies** est un arc où la traction de la corde est mécaniquement assistée par un système de cames et ou de poulies. La puissance maximale autorisée pour le tir en salle Sport Adapté est de 50 livres.
2. **Une corde d'arc** peut être faite de n'importe quel nombre de brins avec un tranche fil central pour supporter la traction des doigts ou du décocheur. Un point d'encochage peut être ajouté pour tenir correctement la flèche. Pour localiser ce point, un ou deux repères d'encochage de

la flèche peuvent être installés. Sucette et nasette permettant un repère sur les lèvres est autorisée, ainsi qu'une visette avec ou sans rappel élastique de maintien en ligne.

3. **Un repose flèche** réglable est autorisé pourvu qu'il ne soit pas électrique ou électronique.
4. **Un viseur** fixé sur l'arc, permettant un réglage latéral et vertical est autorisé. Le système de visée peut comporter un système de niveau et ou des prismes et ou des lentilles grossissantes. Une extension sur laquelle le viseur est fixé est autorisée. Les systèmes électriques ou électroniques sont interdits.
5. **Autres données :**
  - des stabilisateurs et amortisseurs sont autorisés
  - les flèches → idem que les dispositions concernant l'arc recourbé
  - protection des doigts → idem que pour l'arc recourbé plus possibilité d'utiliser un décocheur à décoche mécanique
  - les jumelles → idem que pour l'arc recourbé
  - brassards, dragonne, carquois de ceinture sont obligatoires

## **Article 6 : Les championnats de France**

### **A. Inscriptions**

- Pour être sélectionné aux championnats de France D1-D2-D3 Tir à l'Arc, chaque archer doit avoir participé à un championnat départemental et régional de la saison en cours.
- Les résultats officiels des championnats départementaux et régionaux auxquels les archers ont participé doivent être joints au dossier d'inscription.
- Les résultats devront être validés par les instances responsables (CD-CR).
- Au cas où la région ou le département d'origine du sportif n'organise pas de championnat en tir à l'arc, les conditions d'inscription du sportif concerné seront étudiées par la commission tir à l'arc en début de saison sportive.
- En l'absence de ces documents les inscriptions ne seront pas pris en compte par l'organisateur.

### **B. Catégories d'âges**

- Les catégories d'âges ouvertes vont de cadet à vétéran, masculins et féminins dans les trois divisions.
- Un simple surclassement est possible. Le classement de l'archer se fera dans la catégorie de son surclassement. ex : un minime peut participer s'il a un simple surclassement.

### **C. Résultats**

- A l'issue des épreuves il y aura un classement par sexe, catégorie d'âge, arme, même s'il n'y a qu'un seul participant.
- **Les maximas dépassés (484 points) entraîneront la non prise en compte des résultats lors du classement final de la rencontre.**
- **Les archers des D2 et D3 qui dépasseront 470 points seront orientés vers la division immédiatement supérieure pour la saison suivante.**

### **D. Records de France**

- La FFSA reconnaît comme record de France toute performance améliorée ou établie dans une catégorie ouverte aux championnats de France. Cette homologation ne concerne que les archers évoluant en division 1.

### **E. Blasons utilisés**

- Voir article distances et blasons.
- Le choix des trispots (verticaux ou triangulaires) en D1 doit être annoncé par l'organisateur dans le dossier d'inscription.

## **F. Cérémonie des récompenses**

- Les championnats de la FFSA sont des circonstances solennelles. Il est de ce fait normal que les compétiteurs portent soit des tenues blanches ou une tenue de club uniforme. Les bermudas, le short, le jean ainsi que les chaussures autres que les chaussures de sports sont interdits.
- Sur le podium la tenue sportive est de rigueur.

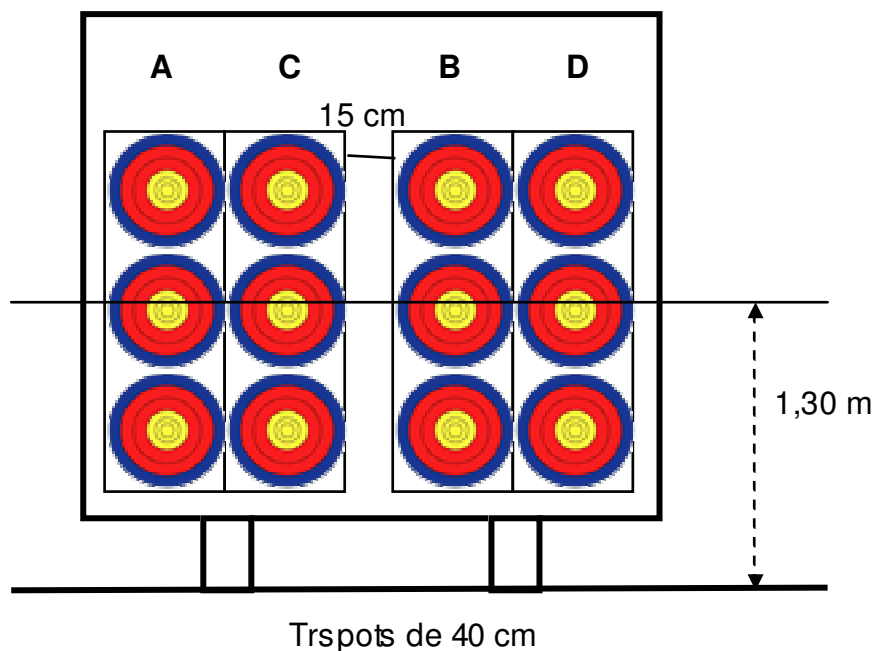
## **G. Rôle du directeur sportif fédéral tir à l'arc lors des championnats de France**

Son rôle sera de :

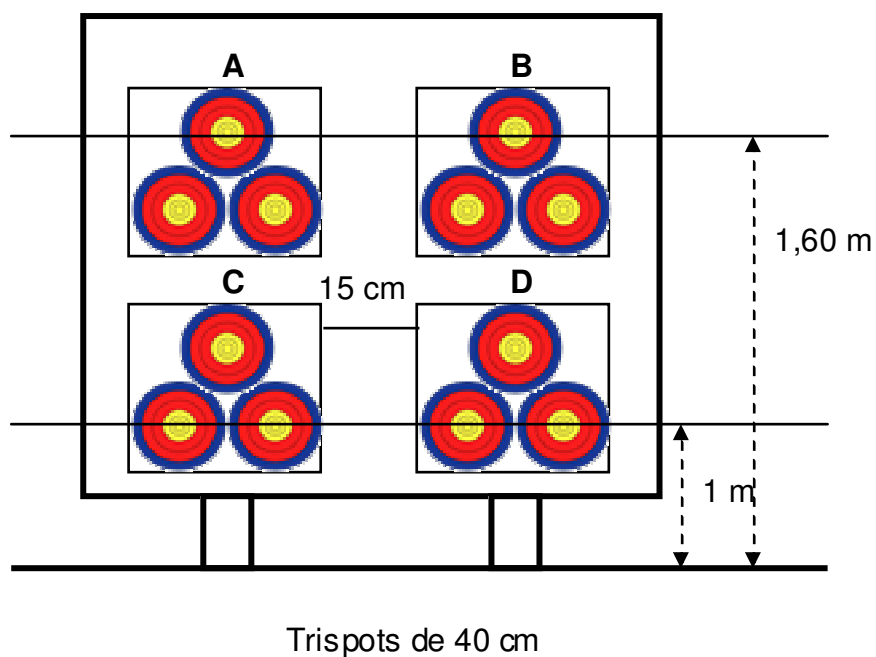
- Maintenir une collaboration étroite entre l'organisateur et la FFSA
- Présenter le cahier des charges du championnat à l'organisateur
- Prévoir au moins une visite sur le site du championnat quelques mois avant la compétition afin de s'assurer que les terrains et le matériel à utiliser sont conformes aux règlements ainsi qu'aux vœux de la FFSA
- Être présent sur les lieux du championnat dès la veille, afin de prendre les dernières décisions, si nécessaire
- Superviser l'attribution des cibles
- Organiser et présider la réunion des entraîneurs ou responsables de clubs FFSA à la veille du championnat
- Superviser la cérémonie des remises de récompenses
- Résoudre tout problème qui ne concerne pas l'arbitrage

## DISPOSITIONS DES BLASONS

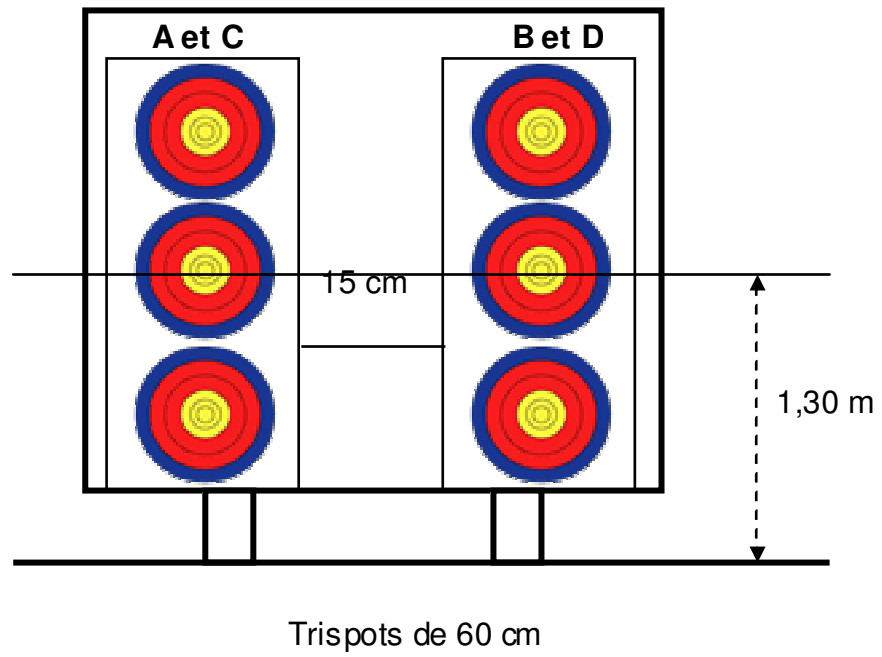
### 1. ARC À POULIES D1 Variante 1 (Qualifications + Finales)



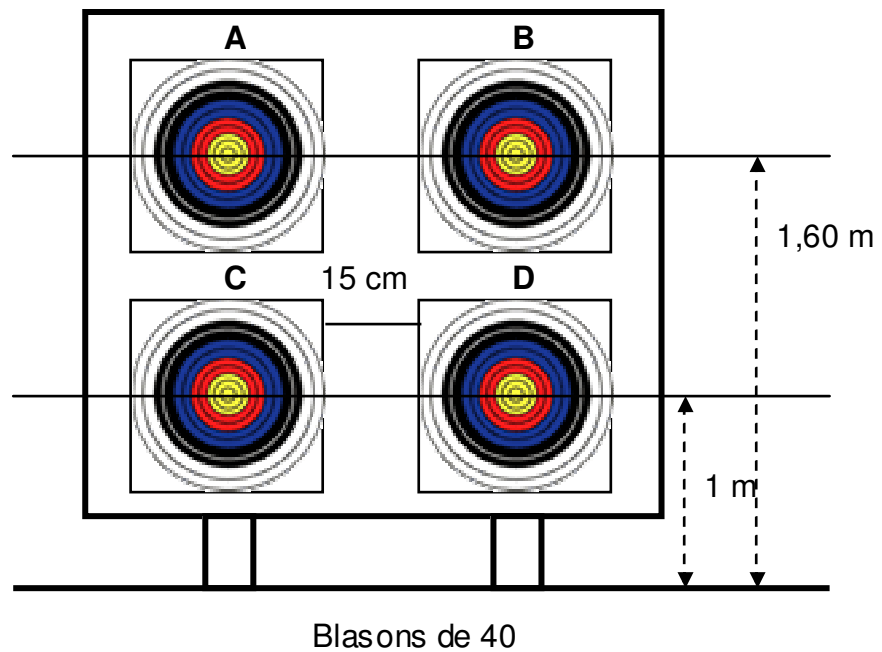
### 2. ARC À POULIES D1 Variante 2 (Qualifications + Finales)



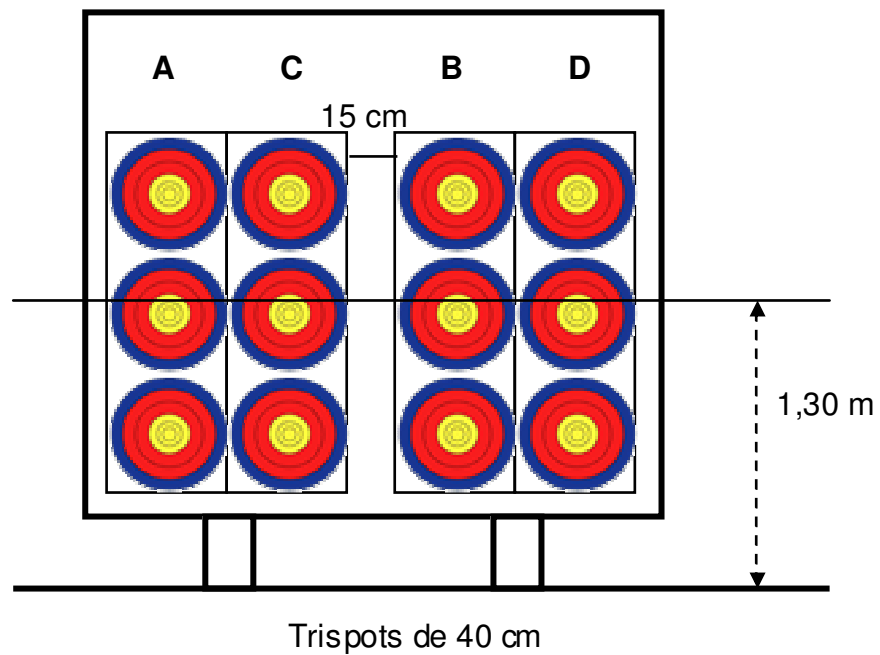
### 3. ARC À POULIES D2



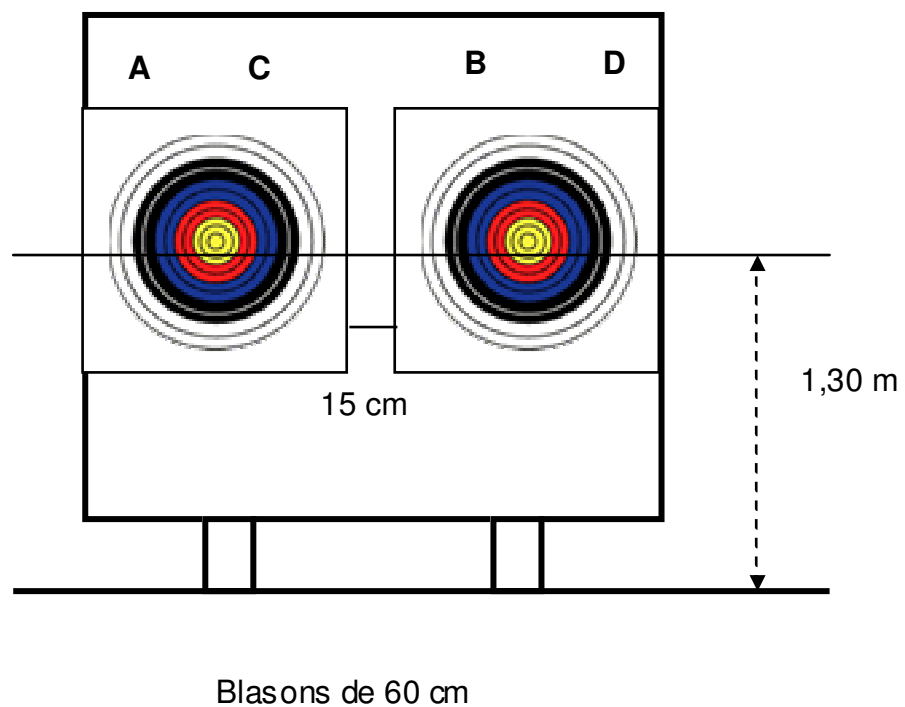
### 4. ARC CLASSIQUE D1 (Qualifications)



**ARC CLASSIQUE FINALES D1 (Idem arc à poulies D1)**



**5. ARC CLASSIQUE D2-D3**









QUALIFICATIONS

SERIE 1					CIBLE N°	SERIE 2				
1 <sup>ère</sup> Flèche	2 <sup>ème</sup> Flèche	3 <sup>ème</sup> Flèche	Total Volée	Cumul		1 <sup>ère</sup> Flèche	2 <sup>ème</sup> Flèche	3 <sup>ème</sup> Flèche	Total Volée	Cumul
1						1				
2						2				
3						3				
4						4				
5						5				
6						6				
7						7				
8						8				
9						9				
10						10				
Total Série :						Total Série :				
M/	10/	9/				M/	10/	9/		

TOTAL 1 + 2

CLASSEMENT

FINALES


1/4 de FINALE						
	F1	F2	F3	TOTAL VOLÉE	TOTAL 6 FLÈCHES	TOTAL
1						
2						
3						
4						
TOTAL						
BARRAGE				1	2	3
GAGNÉ				PERDU		
DEMI FINALE						
	F1	F2	F3	TOTAL VOLÉE	TOTAL 6 FLÈCHES	TOTAL
1						
2						
3						
4						
TOTAL						
BARRAGE				1	2	3
GAGNÉ				PERDU		

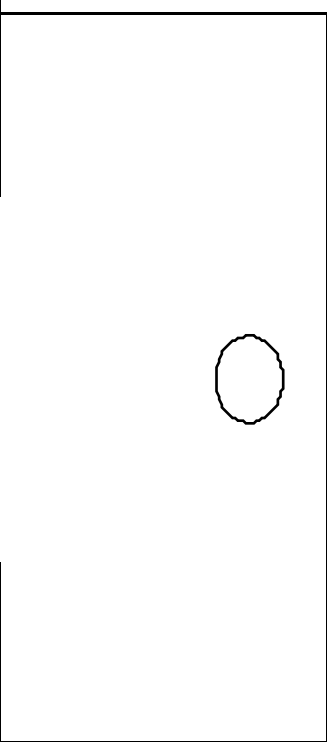
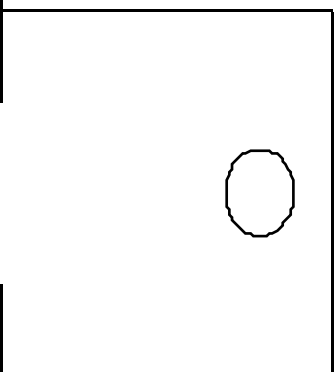
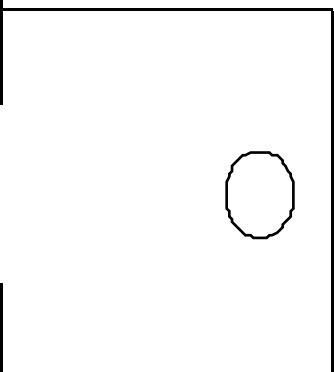
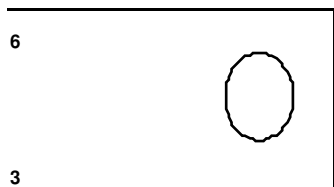
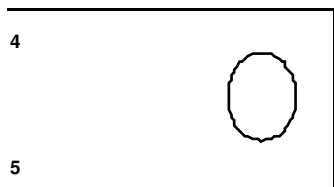
PETITE FINALE						
	F1	F2	F3	TOTAL VOLÉE	TOTAL 6 FLÈCHES	TOTAL
1						
2						
3						
4						
TOTAL						
BARRAGE				1	2	3
GAGNÉ				PERDU		
FINALE						
	F1	F2	F3	TOTAL VOLÉE	TOTAL 6 FLÈCHES	TOTAL
1						
2						
3						
4						
TOTAL						
BARRAGE				1	2	3
GAGNÉ				PERDU		



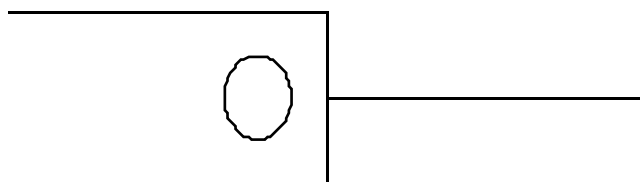
**GRILLE DE RÉPARTITION POUR LES PHASES FINALES**

DIVISION

 = N° CIBLE



**PETITE FINALE**



**SPORT ADAPTÉ**  
**TIR à l'ARC**



**NOM DE L'ARCHER**

**CLUB**

**DIVISION**

**CATÉGORIE**

**FEUILLE DE MARQUE D2**

**CIBLE N°**

SERIE 1					
	1 <sup>ère</sup> Flèche	2 <sup>ème</sup> Flèche	3 <sup>ème</sup> Flèche	Total Volée	Cumul
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
<b>Total Série :</b>					
<b>M/</b>	<b>10/</b>	<b>9/</b>			

SERIE 2					
	1 <sup>ère</sup> Flèche	2 <sup>ème</sup> Flèche	3 <sup>ème</sup> Flèche	Total Volée	Cumul
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
<b>Total Série :</b>					
<b>M/</b>	<b>10/</b>	<b>9/</b>			

**TOTAL 1 + 2**

**CLASSEMENT**

**SPORT ADAPTÉ**

**TIR à l'ARC**



**NOM DE L'ARCHER**

**CLUB**

**DIVISION**

**CATÉGORIE**

**FEUILLE DE MARQUE D3**

**CIBLE N°**

SERIE 1					
	1 <sup>ère</sup> Flèche	2 <sup>ème</sup> Flèche	3 <sup>ème</sup> Flèche	Total Volée	Cumul
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
<b>Total Série :</b>					
<b>M/</b>	<b>10/</b>		<b>9/</b>		

SERIE 2					
	1 <sup>ère</sup> Flèche	2 <sup>ème</sup> Flèche	3 <sup>ème</sup> Flèche	Total Volée	Cumul
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
<b>Total Série :</b>					
<b>M/</b>	<b>10/</b>		<b>9/</b>		

**TOTAL 1 + 2**

**CLASSEMENT**