

II.7 – LE RUN-ARCHERY Sommaire

A. Généralités

- [A.1.](#) Présentation
- [A.2.](#) Matériel de tir
- [A.3.](#) Admission
- [A.4.](#) Formats de compétitions
- [A.5.](#) Le tir
- [A.6.](#) La course à pied
- [A.7.](#) Établissement des résultats
- [A.8.](#) Contrôle des équipements avant départ
- [A.9.](#) Arbitrage et suivi des résultats

B. Précisions techniques et réglementaires

- [B.1.](#) Aménagement des sites de compétition
- [B.2.](#) Entraînement et échauffement
- [B.3.](#) Organisation des départs
- [B.4.](#) La course
- [B.5.](#) Le tir
- [B.6.](#) Arrivée, temps réalisé et résultats
- [B.7.](#) Pénalités et sanctions
- [B.8.](#) Officiels du Run-Archery

C. Spécificités par format de compétition

- [C.1.](#) Individuel 4K
- [C.2.](#) Sprint
- [C.3.](#) Sprint avec finales
- [C.4.](#) Sprint relais et Sprint relais mixte
- [C.5.](#) Run-Archery Kids

D. Le Run-archery Tour

- [D.1.](#) Période
- [D.2.](#) Participation
- [D.3.](#) Déroulement
- [D.4.](#) Les scores et les récompenses

Annexes

- [Annexe 1](#) Exemple de site de compétition
- [Annexe 2](#) Terrain de tir à l'arc - Configuration
- [Annexe 3](#) Dimension des zones et distances
- [Annexe 4](#) Exemple de configuration sur stade
- [Annexe 5](#) Zones et distances Run-Archery Kids
- [Annexe 6](#) Exemple de fiche de suivi des tirs
- [Annexe 7](#) Exemple de Fiche de suivi des Boucles de Pénalité



A - GENERALITES

A.1. PRESENTATION

Le Run-Archery allie la course à pied et le tir à l'arc.

En principe, toutes les règles de FFTA s'appliquent, à moins que d'autres règlements ne soient détaillés dans ce chapitre.

A.2. MATERIEL DE TIR

Arcs :

Les arcs à poulies ou compound sont interdits.

Tout autre type d'arc est autorisé.

L'usage du décocheur est interdit.

Équipement des arcs:

- les accessoires autorisés, sous réserve qu'il ne dépassent pas de plus de 10 cm de l'arc, sont les mêmes que:
 - ceux de l'arc classique pour la discipline de tir en extérieur;
 - ceux de l'arc chasse ou l'arc droit en discipline de parcours;
 - ceux de l'arc nu en discipline de parcours;
- Le harnais fixé à l'arc est autorisé et fait partie des éléments qui peuvent dépasser de plus de 10 cm de l'arc. Les flèches peuvent être fixées sur le harnais.

Il y a trois façons de porter l'arc : à la main, avec un carquois dorsal ou avec un harnais. Dans le cas d'un harnais, les dispositions suivantes s'appliquent :

- Des sangles attachées directement à l'arc et avec un logement pour les flèches attaché à l'arc. L'arc doit être porté avec la fenêtre de visée tournée vers le dos de l'athlète ;
- un harnais souple qui doit maintenir fermement l'arc de manière à ce qu'il ne puisse pas glisser même en cas de chute, avec un logement pour les flèches fixé à l'arc. L'arc doit être porté avec la fenêtre de visée tournée vers l'arrière de l'archer ;
- Un harnais rigide qui doit maintenir fermement l'arc de manière à ce qu'il ne puisse pas glisser même en cas de chute, avec un logement pour les flèches qui peut être attaché soit à l'arc, soit au harnais. L'arc peut être glissé dans le harnais à la discrétion de l'athlète.

Harnais ou carquois d'arc.

Lorsqu'un athlète utilise un harnais ou un carquois d'arc, l'arc doit être porté sur le dos pendant toute la course. En cas de défaillance du harnais, le harnais doit être réparé et utilisé, ou retiré de l'arc avant que l'athlète ne coure en tenant l'arc.

Équipement de l'athlète :

- les protections de l'athlète autorisées sont les mêmes que sur les autres disciplines de la FFTA (plastron, protections des doigts);
- le carquois de dos est autorisé dans la mesure où les flèches sont protégées lors de la phase de course.

Vêtements autorisés pendant la compétition (protocole inclus) :

- chaussures adaptées à la course à pied
- vêtements de course adaptés aux conditions météorologiques, y compris shorts et débardeurs
- marquages publicitaires autorisés dans les limites fixées dans les règlements généraux de la FFTA.

Il est strictement interdit d'être torse nu sur toutes les zones du site de compétition.

Port des dossards :

Les dossards, fournis par l'organisateur avec leurs fixations (épingles de sûreté par exemple) doivent être portés par l'athlète sur le torse et dans le dos, de façon à être visibles et lisibles par les officiels à tout moment de la compétition.



A.3. ADMISSION

INSCRIPTION DES COMPETITEURS A LA COMPETITION

L'organisateur veille au contrôle des certificats médicaux conformément aux dispositions du code du sport.

L'inscription à la compétition suppose que le titulaire présente les titres (licences et ATP (Autre Titre de Participation)) et attestations comme indiqué ci-dessous.

a) Pour les licenciés

- une licence compétition en cours de validité délivrée par la FFTA et comportant la mention pratique du tir à l'arc en compétition et Pratique de la course à pied en compétition.

Ou

-une licence en cours de validité délivrée par la FFTA et comportant la mention pratique du Run-Archery en compétition.

b) Pour les ATP

-présentation d'un Pass'Run-Archery en cours de validité délivré par la FFTA et comportant la mention pratique du Run Archery en compétition

Dans les 2 cas, le certificat médical de non contre-indication «d'activités sportives en compétition» est valable pour établir la licence et l'ATP.

CATEGORIES RECONNUES

Les catégories sont les suivantes :

Catégorie d'âge	Catégories de classement			
	FEMMES		HOMMES	
Cadet(te)(U18)	JEUNE FEMME	JF	JEUNE HOMME	JH
Junior (U21)				
Seniors 1	Seniors Femme 1	S1F	Seniors Homme 1	S1H
Seniors 2	Seniors Femme 2	S2F	Seniors Homme 2	S2H
Seniors 3	Seniors Femme 3	S3F	Seniors Homme 3	S3H

Il n'y a pas de distinction par type d'arme.

A.3.1 PROMOTION DE LA DISCIPLINE, CATEGORIE "PROMOTION"

Au choix de l'organisateur, et seulement sur le format de compétition "Sprint", la catégorie "PROMOTION" peut être proposée. Dans ce cas, tous les athlètes de cette catégorie courent ensemble sans distinction de sexe, et leur résultat ne fait pas l'objet d'un classement officiel.

A.3.2 PRATIQUE DES MOINS DE 15 ANS

Les moins de 15 peuvent concourir en RUN-ARCHERY KIDS, dont les règles sont précisées à l'article C.5 des présents règlements.



A.4. FORMATS DE COMPETITIONS

Le participant fait plusieurs boucles de course et effectue un tir de 4 flèches à l'issue de chaque boucle (exception faite de la dernière boucle de course dans les compétitions individuelles).

Chaque flèche hors cible engendre une boucle de pénalité à courir avant de reprendre la boucle de course suivante.

TYPE DE COMPETITION	Longueur totale [+/- 5%]	Boucle de course [+/- 5%]	Nombre de boucles de course	Nombre et type de tir 4 Cibles à toucher / tir	Boucle de pénalité
Individuel 4K	4 km	1 km	4	2 tirs debout 1 tir genou au sol	150 m
Sprint	1,2 km	400 m	3	1 tir debout 1 tir genou au sol	60 m
Sprint relais	1,2 km par équipe	400 m	1er relayeur	1 Tir debout	60 m
			2e relayeur	1 Tir genou au sol	
			3e relayeur	1 Tir debout	
Sprint relais mixte	800 m par équipe	400 m	1er relayeur	1 Tir debout	60 m
			2e relayeur	1 Tir genou au sol	

Chaque organisateur compose le programme de la journée comme il le souhaite à partir des formats d'épreuves définis dans le tableau. Ce choix doit figurer sur le mandat.

A.5. LE TIR

Les tirs s'effectuent à 18 mètres, sur des cibles basculantes ou sur des cibles avec blasons en papier.

La zone de tir à atteindre (1 par flèche) est circulaire avec un diamètre de 16 centimètres.

Toutes les flèches (hormis les flèches de rattrapage lorsque toutes les cibles sont atteintes) doivent être tirées. Dans le cas contraire, une pénalité sera donnée à l'athlète concerné.

A.6. LA COURSE A PIED

La course s'effectue arc à la main ou fixé sur un harnais.

Les flèches sont

- soit portées dans un carquois de dos ou sur le harnais;
- soit posées à l'entrée de la zone de tir dans des plots, des tubes ou le carquois de l'athlète.

Les carquois portés à la ceinture sont interdits.

A.7. ETABLISSEMENT DES RESULTATS

Les résultats pour chacune des phases de compétition sont basés sur le temps écoulé entre le franchissement de la ligne de départ et la ligne d'arrivée

- par l'athlète dans les épreuves individuelles
- par le premier relayeur (départ) et le dernier relayeur (arrivée) pour les épreuves en relais

A.8. CONTROLES DES EQUIPEMENTS AVANT DEPART

Avant leur participation, les athlètes doivent se présenter auprès des arbitres pour faire contrôler :

- la conformité du matériel de tir (y compris l'arc de rechange si l'athlète en dispose);
- le matériel de portage (harnais, carquois);
- la tenue vestimentaire ;
- le port du dossard.

A.9. ARBITRAGE ET SUIVI DES RESULTATS

L'arbitrage, le contrôle des tirs, des courses et des temps réalisés sont effectués par plusieurs acteurs :

- les arbitres fédéraux:
 - Un arbitre responsable assisté par
 - Un arbitre des tirs en charge du terrain de tir ;
 - Un arbitre des courses en charge du contrôle des courses.
- les commissaires de course chargés de l'orientation des athlètes à l'entrée de la zone de tir (vers les cibles à tirer), dans la boucle de pénalité pour noter l'exécution des tours de pénalité et sur les boucles de course (aider à l'orientation ou éviter de prendre des raccourcis...);
- les spotters chargés de la vérification des cibles atteintes, du remplissage de la feuille de suivi des tirs, de la transmission de l'information aux athlètes, de la réinitialisation des cibles basculantes ;
- les chronomètres chargés de la mesure du temps des athlètes .

B. PRECISIONS TECHNIQUES ET REGLEMENTAIRES

B.1. AMENAGEMENT DES SITES DE COMPÉTITION

B.1.1. GENERALITES.

Le site de compétition est l'emplacement sur lequel se déroulent les épreuves et les entraînements de Run-Archery.

Le site doit être techniquement apte et doit offrir la meilleure visibilité possible aux spectateurs.

B.1.2. EXIGENCES GENERALES.

Les aires de départ et d'arrivée, le stand de tir, la boucle de pénalité et la zone de transfert des relais doivent être situés sur un terrain plat et à proximité de la plupart des spectateurs, avec une bonne visibilité des activités de la compétition. Ces zones et parties critiques du parcours doivent être délimitées afin d'éviter que les athlètes ne soient gênés ou ne s'égarer, et pour empêcher l'accès aux personnes non autorisées. Il doit y avoir suffisamment d'espace pour que les athlètes et les officiels de compétition puissent mener les activités requises.

B.1.3. AIRE DE DEPART

B.1.3.1 GENERALITES.

L'aire de départ de toutes les épreuves doit être visible par les spectateurs.

L'angle de la ligne de départ avec l'axe de la course doit s'approcher le plus possible des 90 degrés. La ligne de départ doit être matérialisée au sol.

L'aire de départ doit avoir une longueur entre 8m et 10 m et une largeur minimale de 4 m.

Elle doit être séparée de l'aire d'échauffement par une clôture avec une ouverture pour permettre un accès contrôlé.

B.1.3.2 INFORMATION

Il doit y avoir un tableau dans la zone de départ sur lequel la carte du parcours est affichée.

S'il y a plusieurs parcours, il doit y avoir un tableau qui montre l'ordre des couleurs de piste pour la compétition.

Les horaires de départ doivent être affichés au moins 15 minutes avant le début de la compétition.

Un chronomètre de départ doit être placé de façon à ce qu'il soit facilement lisible depuis la ligne de départ.

B.1.4. PARCOURS

B.1.4.1 LA BOUCLE DE PENALITE.

Pour les compétitions, une boucle de pénalité doit être mise en place immédiatement après la zone de tir (pas plus de 20 m de distance de course entre la sortie du pas de tir et l'entrée de la boucle de pénalité).

La boucle doit être un anneau de 3 m de large. La longueur de la boucle est mesurée le long du périmètre intérieur de l'anneau. L'entrée et la sortie de la boucle de pénalité doivent être clairement marquées au moyen de panneaux pour éviter les erreurs.

B.1.4.2 ZONE DE PASSAGE DE RELAIS

Il doit y avoir une zone de passage de relais bien marquée, longue de 15 m et large de 6 m au minimum, située en ligne droite.

La zone de passage de relais doit commencer à la ligne de chronométrage. Le début et la fin de la zone doivent être matérialisés par une ligne au sol et une signalisation au début : "Zone de Relais"

B.1.5. STAND DE TIR



B.1.5.1 GENERALITES.

Le stand de tir doit être situé dans la zone centrale du site, les cibles et la ligne de tir doivent être visibles pour la majorité des spectateurs. Le stand de tir doit présenter une sécurité adéquate sur les côtés et à l'arrière des cibles. Le stand de tir doit être mis en place dans le strict respect de la sécurité par rapport aux diverses boucles.

B.1.5.2 SPECIFICATIONS ET CONFIGURATIONS.**B.1.5.2.1** Distance de tir.

La distance entre la cible et la ligne de tir doit être de 18m (+/- 10 cm). Le terrain doit être mis à l'équerre et la mesure est effectuée avec précision à partir d'un point partant de la verticale du centre de chaque cible jusqu'à la ligne de tir.

B.1.5.2.2 Ligne de tir.

Chaque athlète disposera d'un espace d'une largeur de 1,75m minimum, nettement matérialisé sur la forme d'un rectangle (appelé « zone de tir de l'athlète »).

Le centre de cet espace, directement opposé au centre de chaque cible, sera marqué du n° correspondant à cette cible et placé 1 à 2 m devant la ligne de tir.

B.1.5.2.3 Tapis de tir.

Si des tapis de tir sont utilisés, ils sont placés derrière ligne de tir. Leur surface ne doit pas être glissante.

B.1.5.2.4 Configurations spatiales.

À l'arrière du pas de tir, une zone clôturée de 7,5 à 8,5 m, s'étendant sur toute la longueur du pas de tir est réservée aux athlètes et aux officiels. L'espace réservé au public et aux entraîneurs doit être défini à un minimum de 10 mètres derrière la position des observateurs. L'entrée et la sortie du stand de tir doivent être clairement délimitées.

L'entrée et la sortie de la zone de tir doivent être clairement délimitées.

À l'entrée de la zone de tir des plots doivent être mis à disposition des athlètes qui ne possèdent pas un carquois de dos adapté. Ces plots doivent porter le numéro de départ de l'athlète propriétaire des flèches qui y sont déposées.

Des plots doivent être disposés à chaque couloir de tir pour y déposer les flèches lors des épreuves finales et les relais.

Lorsque l'arc est porté dans le dos, il ne doit être retiré et replacé dans le dos que dans la zone de tir de l'athlète, sans déranger les athlètes qui se trouvent sur les cibles adjacentes.

Placé convenablement sur le stand de tir, il doit y avoir des supports pour les arcs de rechange pour les athlètes pendant les compétitions et les entraînements. Chaque arc doit porter le numéro de départ de l'athlète à qui il appartient.

B.1.5.3 CIBLES.

Il y a deux types de cibles utilisées :

- cibles à bascule ;
- cibles avec blasons papier.

Le même type de cibles doit être utilisé pour tous les athlètes d'une même compétition dans la zone de tir. Les cibles à bascule doivent être vérifiées avant la compétition.

B.1.5.3.1 Cibles avec blasons papier.

Les blasons doivent être fixés sur un support adapté pour arrêter les flèches.

La zone à atteindre est circulaire d'un diamètre de 16cm (+/- 1 mm) et avec un centre d'un diamètre de 3cm (+/- 1mm). La limite de zone à atteindre est délimitée par un trait de 1 à 2 mm d'épaisseur qui doit se trouver entièrement dans la zone de 16 cm (+/- 1 mm). L'écart des zones marquantes d'un blason est de 25 cm maximum (+/- 2 mm) de centre de zone à centre de zone.

Dans l'attente d'une disponibilité de blasons homologués, les organisateurs doivent respecter les points suivants :

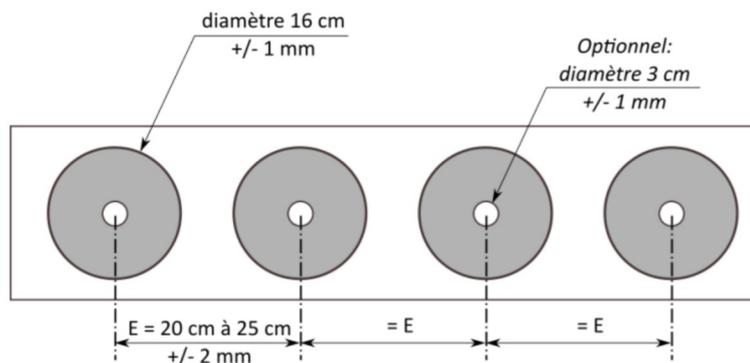
- le contraste de couleur entre le fond et la zone à toucher doit être suffisant pour que l'athlète puisse appréhender la zone à viser et que les spotters puissent juger les points dans les meilleures conditions ;

- la couleur de la zone doit permettre de distinguer facilement les flèches qui l'ont touchées (le noir n'est pas autorisé) ;
- les matières utilisées pour le fond et la zone à toucher ne doivent pas être brillantes (risque d'éblouir l'athlète au moment de la visée).

B.1.5.3.2 Cibles à bascule

Les cibles basculantes sont composées d'éléments rabattables en matériaux qui n'endommagent pas les flèches.

La forme et les dimensions des deux cibles sont indiquées dans le diagramme suivant :



B.1.5.3.3 Installation des cibles.

Les cibles doivent être placées de façon à ce que le centre du support de cible (et du blason si utilisé) soit (soient) aligné(s) avec le milieu de l'espace correspondant matérialisé sur la ligne de tir. Les cibles doivent former une ligne visuellement droite, le centre des cibles étant en moyenne à 105 cm (+/- 2 cm) du sol.

B.1.5.3.4 Protection à l'arrière de cibles.

Derrière les cibles, il doit y avoir un filet ou un dispositif pour arrêter les flèches qui ont manqué les cibles.

B.1.5.3.5 Numérotation des cibles.

Les espaces de la ligne de tir et les cibles correspondantes doivent avoir les mêmes numéros, facilement visibles, et commençant au plus loin de l'entrée. La taille des numéros de cibles est au minimum de 30 cm de haut. Les numéros de cible doivent être placés à la verticale du centre du support de cible, en-dessous de chaque cible.

B.1.5.3.6 Indication du vent.

Un dispositif de visualisation du vent (manche à air, drapeau, etc.) doit être installé de part et d'autre de la zone des cibles.

B.1.6. AIRE D'ARRIVEE

L'aire d'arrivée de toutes les compétitions doit être visible par les spectateurs.

Les 50 derniers mètres avant la ligne d'arrivée doivent être en ligne droite et d'une largeur minimale de 4m.

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

La ligne d'arrivée doit être matérialisée au sol.

B.1.7 ÉQUIPEMENT DE CHRONOMETRAGE

Pour le chronométrage manuel, il faut utiliser des chronomètres qui permettent de prendre autant d'enregistrements de temps consécutifs (au 1/10 de seconde ou au 1/100 selon la compétition organisée) qu'il y a de compétiteurs sur la course.

B.2. ENTRAINEMENT ET ECHAUFFEMENT

Les athlètes doivent avoir la possibilité et les installations nécessaires pour se préparer à la compétition. À cette fin, l'organisateur doit fournir des temps d'entraînement officiel.

B.2.1 EXCEPTIONS.

Dans des circonstances extraordinaires, l'arbitre responsable de la compétition peut fermer l'ensemble de l'installation ou limiter la pratique de l'installation à certaines parties et à certains moments.

B.2.2 ACCES AU TERRAIN DE COMPETITION.

Les athlètes qui se sont inscrits à une épreuve peuvent utiliser les installations de compétition pendant l'entraînement officiel. Les athlètes participent à l'entraînement officiel de leur catégorie. Tous les athlètes qui participent à l'entraînement officiel doivent porter leur dossard.

B.2.3 L'ENTRAINEMENT.

B.2.3.1 ENTRAINEMENT DE COURSE A PIED.

Le parcours de compétition pour l'entraînement officiel doit être ouvert et doit être marqué et clôturé ou barricadé comme pour la compétition.

B.2.3.2 ENTRAINEMENT DE TIR.

L'entraînement aura une durée minimum de 20 minutes et de 45 minutes maximum pour toutes les journées de l'épreuve de qualification.

Tous les entraînements doivent cesser 15 minutes avant le début de la compétition. L'entraînement prend fin avec le retrait des flèches d'entraînement.

Pour les phases éliminatoires et finales, les organisateurs peuvent décider de la durée de la période d'entraînement pour tenir compte du programme de chaque journée.

B.2.3.3 ATTRIBUTION DES CIBLES

B.2.3.3.1 Entraînement

- Individuel 4K voir [C.1.2.1](#)
- Sprint voir [C.2.2.1](#)
- Sprint relais et Sprint relais mixte voir [C.4.3.1](#)

B.2.3.3.2 Compétition

- Individuel 4K voir [C.1.2.2](#)
- Sprint voir [C.2.2.2](#)
- Sprint relais et Sprint relais mixte voir [C.4.2.2](#)

B.2.3.3.3 Échauffement sur terrain annexe

Chaque cible doit être installée avec les blasons au même niveau et à la même distance que les cibles de la compétition.

B.3. ORGANISATION DES DEPARTS

B.3.1. ATTRIBUTION DES NUMEROS DE DEPART

Pour les phases qualificatives, les athlètes ou les équipes sont choisis au hasard parmi les inscriptions à la compétition, par tirage au sort manuel ou par ordinateur, et leur numéro de départ est attribué en fonction de ce tirage au sort.

B.3.2. PRESENCE EN ZONE D'APPEL

Les athlètes doivent être présents dans la zone d'appel 10 minutes avant leur horaire de départ.

B.4. LA COURSE

B.4.1. GENERALITES.

B.4.1.1 BOUCLES DE PENALITE DE COURSE A PIED.

Les athlètes doivent exécuter une boucle de pénalité pour chaque cible manquée immédiatement après la fin du tir. Il n'est pas permis de terminer les boucles de pénalité plus tard.

Les athlètes sont responsables de l'exécution du nombre requis de boucles.



B.4.1.2 ERREUR DE BOUCLE DE PENALITE.

Si les athlètes, en raison d'une erreur de l'organisateur ou d'un mauvais fonctionnement d'une cible, courent trop de boucles de pénalité, une réduction de temps leur sera accordée par boucle de pénalité : 30 secondes par boucle de 60 m et 1 minute par boucle de 150 m.

Pour un chronométrage global de la course sans chronométrage des boucles de pénalités la réduction de temps accordée sera de 20 secondes par boucle de 60 m et 45 secondes par boucle de 150 m.

Pour un chronométrage global de la course avec chronométrage spécifique des boucles de pénalités la réduction de temps accordée sera celle de la ou des dernière(s) boucles de pénalités effectuée(s) en trop.

B.4.1.3 MAUVAISE PISTE.

Si un athlète prend le mauvais parcours, ce qui entraînerait un avantage de temps ou une séquence erronée, il doit revenir au point où il a fait la mauvaise bifurcation, le long de la partie du parcours qu'il a parcourue par erreur. Pour ce faire, l'athlète peut devoir courir contre la bonne direction de course et est entièrement responsable de s'assurer qu'il n'entrave pas ou ne met pas en danger d'autres athlètes. Il n'y a pas de pénalité pour avoir commis l'erreur tant qu'aucun avantage de temps n'a été gagné et qu'il n'y a pas eu d'interférence avec d'autres athlètes.

B.4.1.4 INCIDENT DE COURSE

Si un athlète constate qu'un autre athlète a un accident, il doit le signaler au prochain point de contrôle.

B.4.1.5 ABANDON

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

B.4.1.6 OBSTRUCTION.

Il est strictement interdit de gêner les autres athlètes à tout moment de la compétition. Cette interdiction inclut également le lancement ou dépôt d'objets sur les pistes de compétition ou le stand de tir de telle sorte qu'il gêne les autres athlètes.

B.4.1.7 RAVITAILLEMENT.

Les athlètes peuvent se ravitailler pendant la compétition. Les boissons peuvent être transportées par les athlètes ou leur être données dans une zone prévue à cet effet.

B.4.1.8 AUTRE ASSISTANCE.

Les athlètes ne sont pas autorisés à recevoir de l'aide d'une autre personne que celle indiquée dans les présentes règles.

B.5. LE TIR**B.5.1** GENERALITES.**B.5.1.1** REGLES DE TIR.

Tous les tirs pendant l'entraînement et la compétition ont lieu au stand de tir ou sur le terrain d'entraînement annexe uniquement en visant la cible. Dans une compétition, les athlètes tireront après avoir effectué la boucle de course, à l'exception de la dernière boucle en compétition individuelle qui rejoint directement l'arrivée.

B.5.1.2 COMMUNICATION AVEC L'ATHLETE

Pendant que l'athlète est sur la ligne de tir, il peut recevoir des conseils techniques, non électroniques, de la part des officiels de son équipe, pour autant que cela ne gêne pas les autres compétiteurs.

B.5.2 POSITION DE TIR.

Si un officiel avertit un athlète que sa position de tir n'est pas conforme aux règles, l'athlète doit immédiatement faire la correction.

B.5.2.1 POSITION DEBOUT.

Les athlètes doivent tirer à partir d'une position debout et sans appui, les deux pieds derrière la ligne de tir.



B.5.2.2 POSITION A GENOUX.

Les athlètes, lorsqu'ils tirent à genoux, ne doivent poser qu'un seul genou sur le sol en se plaçant derrière la ligne de tir.

B.5.2.3. FLECHES TIREES

L'athlète peut tirer sur les zones marquantes (spots) de la cible qui lui a été attribuée, dans l'ordre qu'il souhaite.

Si plusieurs flèches atteignent une même zone marquante (spots), seule la première sera considérée comme un tir réussi, les autres seront considérées comme des tirs manqués.

Les flèches tirées par l'athlète pendant la compétition restent dans la cible ou au sol jusqu'à la fin de la compétition.

B.5.3 REGLES DE SECURITE.**B.5.3.1 GENERALITES.**

Le tir n'est permis sur le stand de tir que pendant les phases de compétition ou les entraînements officiels. Il est interdit de faire des mouvements avec un arc qui pourraient mettre en danger des personnes ou que d'autres pourraient percevoir comme dangereux. Lorsque le stand de tir est ouvert, personne ne peut se trouver entre la ligne de tir et la zone de sécurité derrière les cibles.

Le tir ne peut être effectué que dans la direction de ses cibles, et non sur le sol. En tout temps, l'athlète est responsable de la sécurité de ses actions et de son arc.

B.5.3.2 PLACEMENT DE LA FLECHE.

Une flèche ne peut être placée sur l'arc que si la flèche pointe dans le sens des cibles.

B.5.4 INCIDENTS MATERIELS ET DEPANNAGE**B.5.4.1 ARCS ET FLECHES ENDOMMAGES.**

Tous les officiels du stand de tir doivent être attentifs à observer une main levée d'un athlète pour des flèches de rechange ou un échange d'arc. Les officiels de tir doivent réagir avec un sentiment d'urgence et agir rapidement pour minimiser le temps nécessaire pour amener les flèches ou échanger l'arc.

B.5.4.2 REPARATION OU ECHANGE DE L'ARC.

Les athlètes peuvent réparer leurs arcs pendant une compétition tout au long du parcours, à condition de ne recevoir aucune aide de personne.

B.5.4.3 ARCS DE RECHANGE.

Un arc endommagé pendant la compétition, peut être échangé contre l'arc de rechange de l'athlète.

B.5.4.4 PROCEDURE DE CHANGEMENT D'ARC.

S'il n'est pas déjà au pas de tir, l'athlète lui-même peut aller chercher son arc de rechange dans la zone du stand de tir.

Pendant le tir, l'athlète doit indiquer que son arc doit être remplacé en levant la main. Lorsqu'un officiel répond, le compétiteur pointe son arc et prononce "Arc", et son numéro de départ, à haute voix. L'officiel récupérera l'arc de rechange désigné et l'apportera à l'athlète.

B.5.4.5 FLECHES ENDOMMAGEES.

Un athlète qui endommage une ou plusieurs flèches pendant une compétition peut les remplacer à partir des flèches de rechange dans les plots à l'entrée de la zone de tir. Si l'athlète découvre une flèche endommagée sur la ligne de tir, il peut obtenir des flèches de remplacement d'un officiel en levant la main et en disant "Flèche", et son numéro de départ, à haute voix. L'officiel qui répond récupérera la/les flèche(s) de rechange et la/les donnera à l'athlète.

B.5.4.6 INCIDENCE SUR LE TEMPS DECOMPTE

Il n'y a pas de compensation de temps pour un incident matériel comme un changement d'arc ou de flèches.

B.5.4.7 DYSFONCTIONNEMENTS DE LA CIBLE.

Si une cible ne fonctionne pas, l'athlète doit être dirigé vers une autre cible sur laquelle il devra toucher les zones marquantes non encore atteintes sur la cible qui dysfonctionne.



B.5.4.8 TIR CROISE ET CIBLE TOUCHÉE PAR UN AUTRE ATHLÈTE.

Si une cible sur laquelle un athlète tire est touchée par un autre tireur, le tireur fautif doit être immédiatement averti.

Si aucune zone basculante n'est tombée, l'athlète affecté à cette cible peut continuer à tirer.

Si une zone basculante a été touchée, la cible doit être immédiatement remontée et l'athlète poursuit le tir. Avant qu'une telle remise à zéro de la cible ne soit effectuée, les touches et leur position doivent être enregistrées. Dans un tel cas, le spotter doit indiquer à l'athlète le nombre de boucles de pénalité à effectuer.

B.5.4.9 AJUSTEMENT DU TEMPS ET RESPONSABILITÉ.

Dans les cas où un athlète perd du temps en raison d'une erreur qui ne lui est pas imputable, l'arbitre responsable fera un ajustement de temps approprié.

B.5.4.10 LA VALIDATION DU TIR.

Pour tout tir en compétition, un système de validation du tir doit être mis en place par l'organisateur. Chaque flèche tirée dans une compétition doit être observée et jugée par un spotter, qui devra inscrire les résultats sur la feuille de relevé des tirs.

Après chaque tir, le spotter doit annoncer le résultat de chaque tir à l'athlète.

Au moment où l'athlète quitte le pas de tir, le spotter annonce le nombre de tours de pénalités à effectuer. Si l'athlète est en désaccord avec l'annonce du spotter il doit en informer le spotter avant de quitter le pas de tir.

Le spotter l'inscrit sur la feuille de relevé des tirs et avertit immédiatement l'arbitre des tirs qui jugera de la validité du tir à la fin de l'épreuve.

Dans le cas de cibles avec blasons papier, le cordon est à « l'avantage » (compté si la flèche touche le cordon par l'extérieur de la zone).

Dans le cas de cibles basculantes, le mouvement de bascule indique si la cible est atteinte.

Si l'arbitre peut juger que :

- la flèche a rebondi (refus) sur la zone marquante
- la flèche est passée à travers la zone marquante
- la flèche a atteint la zone marque de la cible basculante sans la faire basculer
- la flèche a percuté une flèche déjà en cible et a été déviée hors zone marquante
- la cible basculante revient en position initiale après avoir basculé alors l'arbitre responsable fera un ajustement de temps approprié. Cf. [B.4.1.2](#)

B.5.4.11 ARRÊT DES TIRS PAR L'ARBITRE POUR DES RAISONS DE SÉCURITÉ

Si l'arbitre doit arrêter les tirs pour des raisons de sécurité, il doit mettre en marche le chronomètre pour mesurer le temps perdu.

Ce temps sera déduit du temps final de chaque athlète qui tirait à ce moment.

B.6. DEPART, ARRIVEE, TEMPS REALISE ET RESULTATS

B.6.1 TEMPS DE COMPETITION

Le temps de compétition est la période de temps écoulé pendant la compétition sur laquelle est basé le classement d'un athlète ou d'une équipe de relais dans les résultats de la compétition. Le temps inclut toujours les pénalités ou ajustements imposés ou accordés par l'arbitre responsable.

- Individuel 4K voir [C.1.3.1](#)
- Sprint voir [C.2.4.1](#)
- Sprint relais et Sprint relais mixte voir [C.4.5.](#)

B.6.2 UNITES DE MESURE

- Individuel 4K voir [C.1.3.2](#)
- Sprint voir [C.2.4.2](#)
- Sprint relais et Sprint relais mixte voir [C.4.5.2](#)

B.6.3 ORGANISATION DU DEPART.

- Individuel 4K voir [C.1.4.1](#)
- Sprint voir [C.2.5.1](#)
- Sprint relais et Sprint relais mixte voir [C.4.7.1](#)

B.6.4 L'ARRIVEE

- Individuel 4K voir [C.1.4.2](#)
- Sprint voir [C.2.5.2](#)
- Sprint relais et Sprint relais mixte voir [C.4.7.2](#)

B.6.5 DEPARTAGE DES EGALITES

- Individuel 4K voir [C.1.5](#)
- Sprint voir [C.2.6](#)
- Sprint relais et Sprint relais mixte voir [C.4.8.2](#)

B.6.6 PHOTO FINISH.

Lors des compétitions avec un départ groupé, une caméra de photo-finish peut être installée sur la ligne d'arrivée pour enregistrer l'arrivée. La caméra doit être placée dans une position telle que la caméra voit toute la ligne d'arrivée. Si la visualisation de la photo-finish est requise pour décider de l'ordre d'arrivée, l'ordre dans l'enregistrement déterminera le classement. La décision est fondée sur la première partie de la ligne des épaules franchissant la ligne d'arrivée.

B.7. PENALITES ET SANCTIONS

B.7.1 TYPES DE PENALITES

Les athlètes sont passibles de pénalités.

Les sanctions qui peuvent être imposées sont les suivantes

- interdiction de départ ;
- pénalités de temps ;
- disqualification.

B.7.1.1 INTERDICTION DE DEPART

Les actions entraînant l'interdiction à un athlète ou à une équipe de prendre le départ sont :

- se présenter au départ avec de l'équipement ou des vêtements non conformes au règlement ;
- se présenter au départ avec un mauvais numéro de départ, ou sans de numéro de départ, en raison d'une erreur commise par l'athlète ou son équipe ;
- violer les règlements concernant les entraînements officiels, les réglages, l'échauffement.

L'interdiction s'applique à la compétition dans laquelle la violation a eu lieu.



B.7.1.2 PENALITES DE TEMPS ET DISQUALIFICATION

Les conditions pour imposer une pénalité de temps ou pour disqualifier un athlète sont :
(voir : Pénalités de tir à l'arc)

	1 mn	2 mn	Disq.
- Commettre une violation très mineure des principes du fair-play ou des exigences de l'esprit sportif.	X		
- Ne pas céder le passage à la première demande d'un athlète qui dépasse.	X		
- Pour chaque flèche non tirée par un athlète avant de reprendre la course.		X	
- Pour chaque boucle de pénalité non exécutée immédiatement après la phase de tir.		X	
- Pour chaque flèche tirée volontairement dans le sol.		X	
- Tirer une flèche de plus que le nombre autorisé dans une séquence de tir.		X	
- Persister à tirer plus de flèches que le nombre autorisé dans une séquence de tir après avoir été averti.			X
- En compétition de relais, toucher le prochain athlète en dehors de la zone de relais (avant que l'athlète qui arrive ne franchisse la ligne d'entrée ou si l'athlète qui part franchit la ligne de sortie avant d'être touché)			X
- Tirer dans une position de tir incorrecte ou à une place incorrecte derrière la ligne de tir après avoir été averti.			X
- Ne pas suivre délibérément la séquence de tir spécifiée pour cette compétition			X
- Gêner un autre athlète sur le parcours ou au stand de tir par une obstruction grave.			X
- Faire volontairement un écart de parcours ou prendre volontairement un mauvais parcours pour obtenir un avantage en temps pour lui ou son équipe.			X
- Participé à un concours pour lequel il n'est pas éligible			X
- Recevoir de l'aide interdite.			X
- Éviter les contrôles de départ.			X
- Modifier de manière prohibée l'équipement ou les vêtements qui ont été inspectés lors du contrôle de départ.			X
- Participer à une compétition avec un numéro de départ qui ne lui a pas été attribué pour la liste de départ de la compétition, délibérément ou en raison d'une erreur de sa part ou de celle de son équipe.			X
- Accepter l'assistance non autorisée de toute personne lors de la réparation de l'équipement.			X
- Enfreindre les règles de sécurité de la FFTA.			X
Les comportements peu loyaux, manquant de "fair-play", ne seront pas tolérés. Un tel comportement de la part d'un athlète, ou d'une personne considérée comme aidant un athlète, aura pour conséquence la disqualification de cet athlète, ou de la personne en question, et pourra entraîner sa suspension pour la fin de la compétition.			x

B.7.1.3 Retard au départ d'une épreuve

Si un athlète n'est pas présent au moment prévu pour son départ, bien que les horaires aient été correctement affichés et que le départ ne soit pas donné en avance, le départ sera donné sans l'attendre. L'arbitre de course déclenchera alors son chronomètre :

Si l'athlète se présente au départ dans les 3 minutes qui suivent, il prendra alors le départ de sa course et son temps de retard sera ajouté à son temps de course.

Si l'athlète se présente au départ avec plus de 3 minutes de retard, il ne prendra pas le départ et sera alors disqualifié.

B.7.2 INTERDICTIONS ET SANCTIONS POUR LES PERSONNES NON-CONCURRENTES**B.7.2.1** GENERALITES.

Il est interdit d'apporter aux athlètes une aide ou une assistance déloyale non autorisée par les présentes règles pendant une compétition.

B.7.2.2 INTERDICTIONS SPECIFIQUES.**B.7.2.2.1** Sur le parcours.

Il est interdit de courir avec les athlètes.

Il est interdit de toucher les athlètes.

B.7.2.2.2 Sanctions.

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

Une violation de ces règles peut entraîner l'expulsion du contrevenant hors du site de compétition

B.8. OFFICIELS DU RUN-ARCHERY

Les fonctions des officiels sont :

Officiel	Fonctions principales	Sous l'autorité de...
Spotter	Contrôle des scores en cible	Arbitre de tir
	Transmission des résultats de tir	Arbitre de tir
	Remplissage de la feuille de suivi des tirs	Arbitre de tir
Commissaire de course	Régulation/suivi des boucles de pénalité	Arbitre responsable
	Entrée au pas de tir et répartition des cibles	Arbitre de tir
	Point de contrôle sur le parcours	Arbitre de course
Chronométreur	Relevé des temps de courses	Arbitre responsable
Arbitre de tir	Responsabilité de la zone de tir	Arbitre responsable
Arbitre de course	Responsable des zones de course	Arbitre responsable
Arbitre responsable	Responsabilité générale	

C. SPECIFICITES PAR FORMAT DE COMPETITION**C.1. INDIVIDUEL 4K****C.1.1 GÉNÉRALITÉS :**

L'individuel 4K est une compétition individuelle.

Les catégories proposées sont celles prévues à l'article [A3](#)

L'athlète doit faire 2 séquences de tir debout, et 1 séquence de tir un genou à terre.

- dans l'ordre de son choix lorsqu'une cible ne lui a pas été attribuée en particulier pour la durée de la course
- le premier tir debout, le deuxième un genou à terre, puis le troisième debout lorsqu'une cible en particulier lui a été attribuée pour la durée de la course

:

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

- séquence 1 : 1^{ère} Course sur boucle de course ;
- séquence 2 : tir de 4 flèches ;
- séquence 3 : course des boucles de pénalité éventuelles ;
- séquence 4 : 2^e course sur boucle de course ;
- séquence 5 : tir de 4 flèches ;
- séquence 6 : course des boucles de pénalité éventuelles ;
- séquence 7 : 3^e course sur boucle de course ;
- séquence 8 : tir de 4 flèches ;
- séquence 9 : course des boucles de pénalité éventuelles ;
- séquence 10 : 4^e course sur boucle de course ;
- séquence 11 : course d'arrivée.

C.1.2 ATTRIBUTION DES CIBLES**C.1.2.1 CIBLES D'ENTRAÎNEMENT**

L'attribution des cibles sera déterminée par tirage au sort.



C.1.2.2 CIBLES DES TIRS DE COMPETITION

La cible sur laquelle l'athlète doit tirer lui est indiquée par le commissaire de course à l'entrée de la zone de tir.

C.1.3 **MESURE DU TEMPS****C.1.3.1** TEMPS DE COMPETITION

Le temps de compétition de l'athlète est le temps écoulé entre le départ et l'arrivée.

C.1.3.2 UNITES DE MESURE

Les temps de compétition mesurés électroniquement ou manuellement doivent être enregistrés au 1/10 de seconde [0,1].

C.1.4 **DEPART ET ARRIVEE****C.1.4.1** ORGANISATION DU DEPART

Les départs ont lieu en individuel ou en pelotons. En individuel, ils s'effectuent au rythme d'un départ toutes les 30 secondes ou 45 secondes ou toutes les minutes au choix de l'organisateur. En peloton, ils s'effectuent au rythme d'un départ toutes les 2 à 5 minutes en fonction de la taille du peloton. Leur taille dépend du nombre total d'athlètes dans la catégorie.

C.1.4.2 ARRIVEE

L'arrivée est le moment où le temps de compétition d'un athlète se termine.

Lorsque le chronométrage électronique est utilisé, l'arrivée a lieu lorsqu'elle est validée par le capteur électronique.

Lorsque le chronométrage manuel est utilisé, l'arrivée a lieu lorsque la ligne des épaules de l'athlète franchit la ligne d'arrivée.

C.1.5 **DEPARTAGE DES EGALITES**

Si deux ou plusieurs athlètes d'une même catégorie ont le même temps final, ils seront placés dans les résultats avec un rang égal (égalité).

C.2. SPRINT

C.2.1 GÉNÉRALITÉS

Le "Sprint" est une compétition individuelle.

Les catégories proposées sont celles prévues à l'article [A3](#)

La catégorie PROMOTION est autorisée sur cette compétition.

L'athlète doit faire 1 séquence de tir debout, et 1 séquence de tir un genou à terre

- dans l'ordre de son choix lorsqu'une cible ne lui a pas été attribuée en particulier pour la durée de la course

le premier tir debout et le second un genou à terre lorsqu'une cible en particulier lui a été attribuée pour la durée de la course.

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

- séquence 1 : 1^{ère} Course sur boucle de course ;
- séquence 2 : tir de 4 flèches +2 flèches de rattrapage si besoin ;
- séquence 3 : course des boucles de pénalité éventuelles ;
- séquence 4 : 2^e course sur boucle de course ;
- séquence 5 : tir de 4 flèches + 2 flèches de rattrapage si besoin ;
- séquence 6 : course des boucles de pénalité éventuelles ;
- séquence 7 : 3^e course sur boucle de course ;
- séquence 8 : course d'arrivée.

C.2.2. ATTRIBUTION DES CIBLES

C.2.2.1 CIBLES D'ENTRAÎNEMENT

L'attribution des cibles sera déterminée par tirage au sort.

C.2.2.2 CIBLES DES TIRS DE COMPÉTITION

La cible sur laquelle l'athlète doit tirer lui est indiquée par le commissaire de course à l'entrée de la zone de tir.

C.2.3 FLECHES DE RATTRAPAGE

Chaque athlète doit tirer les 4 premières flèches et si toutes les zones marquantes ne sont pas atteintes, il doit utiliser les flèches de rattrapage [seulement deux pour chaque tir].

Si l'athlète choisit de laisser ses flèches dans un plot à l'entrée du stand de tir, il laissera simplement les flèches inutilisées à la ligne de tir.

C.2.4 MESURE DU TEMPS

C.2.4.1 TEMPS DE COMPÉTITION

Le temps de compétition est le temps écoulé entre le départ et l'arrivée.

C.2.4.2 UNITES DE MESURE

Les temps de compétition mesurés électroniquement et manuellement doivent être enregistrés au 1/10 de seconde [0,1].

C.2.5 DEPART ET ARRIVEE

C.2.5.1 ORGANISATION DU DEPART

Les départs ont lieu en individuel ou en pelotons. En individuel, ils s'effectuent au rythme d'un départ toutes les 30 secondes ou 45 secondes ou toutes les minutes au choix de l'organisateur. En peloton, ils s'effectuent au rythme d'un départ toutes les 2 à 5 minutes en fonction de la taille du peloton. Leur taille dépend du nombre total d'athlètes dans la catégorie.

C.2.5.2 ARRIVEE

L'arrivée est le moment où le temps de compétition d'un athlète se termine.

Lorsque le chronométrage électronique est utilisé, l'arrivée a lieu lorsque l'athlète casse le faisceau du capteur électronique à la ligne d'arrivée.

Lorsque le chronométrage manuel est utilisé, l'arrivée a lieu lorsque la ligne des épaules de l'athlète franchit la ligne d'arrivée.



C.2.6 DEPARTAGE DES EGALITES

Lorsque le Sprint ne constitue pas une phase éliminatoire, finale, deux ou plusieurs athlètes d'une même catégorie qui ont le même temps de compétition seront placés dans les résultats avec un rang égal (égalité).

C.3. SPRINT AVEC PHASES FINALES**C.3.1 GÉNÉRALITÉS**

La compétition consiste en :

- une phase qualificative organisée selon les modalités du "Sprint" ;
- des phases de classement et finales organisées selon les modalités du "Sprint".

C.3.2 DEROULEMENT DES QUALIFICATIONS ET DE LA PHASE FINALE

Ces épreuves sont organisées par catégorie dès lors que le nombre de participants le permet.

C.3.2.1 LA PHASE QUALIFICATIVE

Les qualifications se déroulent sous la forme d'un Sprint Cf. [C.2](#)

C.3.2.2 LES SPECIFICATIONS

A l'issue des qualifications un classement de l'ensemble des athlètes est réalisé quel que soit leur catégorie d'âge.

Des groupes au nombre d'athlètes équivalent sont constitués pour les finales en fonction du niveau. Selon le nombre de compétiteurs et le nombre de cibles disponibles le nombre de finales pourra varier.

Exemple : pour 30 compétiteurs et 10 cibles, 3 finales sont organisées A B et C.

Chaque athlète se voit attribuer une cible pour la durée de la course lors des phases éliminatoires et finales.

C.3.3 DEPARTAGE DES EGALITES

Il n'y aura pas d'égalité lors de la phase de finale. Les athlètes seront départagés par la photo finish ou par la décision de l'arbitre de course.

C.3.4 ORGANISATION DU DEPART DES FINALES

Chaque finale est courue l'une après l'autre. La finale A est toujours courue en dernier.

Les courses se courent de la moins rapide à la plus rapide : finale C puis B puis A par exemple.

C.3.5 REGROUPEMENT DE CATEGORIES

Si moins de 3 athlètes dans une catégorie, ces athlètes sont regroupés avec une autre catégorie. L'ensemble des participants doit en être informé avant le démarrage de la compétition.

C.4. SPRINT RELAIS ET SPRINT RELAIS MIXTE

C.4.1 GENERALITES

Ces compétitions se déroulent par équipes.

Les équipes sont constituées librement à l'inscription au greffe auprès duquel elles doivent déclarer :

- les membres de l'équipe ;
- l'ordre de course des relayeurs ;
- un nom d'équipe (celui-ci doit rester convenable et peut être soumis à changement à la demande de l'arbitre responsable si ce dernier le juge contraire à la bienséance) ;
- le capitaine d'équipe qui est l'interlocuteur des officiels en cas de besoin durant la compétition.

C.4.1.1 TERRAIN

La configuration du terrain est la même que pour le Sprint augmentée d'une zone spécifique au passage de relais.

C.4.1.2 ZONE DE PASSAGE DE RELAIS

Il doit y avoir une zone de passage de relais bien marquée, longue de 15 m et large de 4 m au minimum, située en ligne droite.

La zone de passage de relais doit commencer à la ligne de chronométrage. Le début et la fin de la zone doivent être matérialisés par une ligne au sol et une signalisation au début : "Zone de Relais"

C.4.2 CONSTITUTION DES EQUIPES ET DEROULEMENT DE LA COMPETITION

C.4.2.1 LES COMPETITIONS SPRINT RELAIS

Dans l'épreuve "SPRINT RELAIS" les équipes sont constituées de 3 athlètes sans distinction de sexe

Les séquences de la compétition sont les suivantes :

- séquence 1 : Course du 1^{er} relayeur sur la boucle de course ;
- séquence 2 : tir debout du 1^{er} relayeur : 4 flèches + 2 flèches de rattrapage si besoin ;
- séquence 3 : course du 1^{er} relayeur des boucles de pénalité éventuelles ;
- séquence 4 : puis passage de relais au 2^e relayeur ;
- séquence 5 : Course du 2^e relayeur sur la boucle de course ;
- séquence 6 : tir à genou du 2^e relayeur : 4 flèches + 2 flèches de rattrapage si besoin ;
- séquence 7 : course du 2^e relayeur des boucles de pénalité éventuelles ;
- séquence 8 : puis passage de relais au 3^e relayeur ;
- séquence 9 : Course du 3^e relayeur sur la boucle de course ;
- séquence 10 : tir debout du 3^e relayeur : 4 flèches + 2 flèches de rattrapage si besoin ;
- séquence 11 : course du 3^e relayeur des boucles de pénalité éventuelles ;
- séquence 12 : course du 3^e relayeur dans le couloir d'arrivée.

C.4.2.2 LES COMPETITIONS SPRINT RELAIS MIXTE

Dans l'épreuve "SPRINT RELAIS MIXTE" les équipes sont constituées de 2 athlètes, 1 homme et 1 femme

Les séquences de la compétition sont les suivantes :

- séquence 1 : Course du 1^{er} relayeur sur la boucle de course ;
- séquence 2 : tir debout du 1^{er} relayeur : 4 flèches + 2 flèches de rattrapage si besoin ;
- séquence 3 : course du 1^{er} relayeur des boucles de pénalité éventuelles ;
- séquence 4 : puis passage de relais au 2^e relayeur ;
- séquence 5 : Course du 2^e relayeur sur la boucle de course ;
- séquence 6 : tir à genou du 2^e relayeur : 4 flèches + 2 flèches de rattrapage si besoin ;
- séquence 7 : course du 2^e relayeur des boucles de pénalité éventuelles ;
- séquence 8 : course du 2^e relayeur dans le couloir d'arrivée.



C.4.3 ATTRIBUTION DES CIBLES**C.4.3.1 DOSSARDS**

Le numéro de départ est donné par équipe.

Pour différencier les relayeurs et faciliter le suivi de la compétition, les dossards sont distingués soit par des numéros d'ordre de départ (ex. 32-1, 32-2, 32-3), soit par des couleurs de fonds différentes :

	Relais	Relais mixte
1 ^{er} relayeur	Bleu	Rouge
2 ^e relayeur	Rouge	Jaune
3 ^e relayeur	Jaune	

C.4.3.2 CIBLES D'ENTRAÎNEMENT

Le numéro de cible attribué est le même que le numéro de départ.

C.4.4 FLECHES DE RATTRAPAGE

Les flèches de rattrapage se tirent sur le même principe que pour le Sprint. Cf. [C.2.3](#)

C.4.5 MESURE DU TEMPS**C.4.5.1 TEMPS DE COMPÉTITION**

Le temps de compétition d'un relayeur est le temps écoulé entre le départ ou la remise de relais et le transfert ou l'arrivée. Le temps du relayeur entrant s'arrête lorsqu'il franchit la ligne de chronométrage dans la zone de relais et le temps du relayeur sortant commence au même moment.

Le temps de compétition total d'une équipe de relais est le temps écoulé entre le départ du premier relayeur et l'arrivée du dernier relayeur.

C.4.5.2 UNITES DE MESURE

Les temps de compétition mesurés électroniquement et manuellement doivent être enregistrés au 1/100 de seconde [0,01].

C.4.6 PASSAGE DE RELAIS

Seuls les relayeurs en attente (1 par équipe) se positionnent dans la zone de relais quand le relayeur précédent a fait son départ.

Ils devront se mettre en mouvement avant d'être touchés par le relayeur de leur équipe entrant dans la zone de relais.

C.4.7 DEPART ET ARRIVEE**C.4.7.1 ORGANISATION DU DEPART**

Les premiers relayeurs partent tous simultanément.

C.4.7.2 ARRIVEE

L'arrivée est le moment où le temps de compétition final d'une équipe se termine. Lorsque le chronométrage électronique est utilisé, l'arrivée a lieu lorsque l'athlète déclenche le signal électronique au passage de la ligne.

Lorsque le chronométrage manuel est utilisé, l'arrivée a lieu lorsque la ligne des épaules du dernier relayeur de l'équipe franchit la ligne d'arrivée.

C.4.8 RESULTATS**C.4.8.1. ÉTABLISSEMENT DES CLASSEMENTS**

Le classement des équipes dans les résultats sera déterminé par l'ordre d'arrivée de leur dernier relayeur, sauf si l'arbitre responsable de la compétition a imposé des pénalités de temps ou fait des ajustements de temps.

C.4.8.2 DEPARTAGE DES EGALITES

Il n'y aura pas d'égalité lors de la finale de relais. En cas d'égalité de temps final le classement sera déterminé par la photo finish ou par l'arbitre lors du franchissement de la ligne d'arrivée des athlètes.



C.5 RUN-ARCHERY KIDS

C.5.1 GÉNÉRALITÉS

Le "Run-Archery Kids" est une compétition individuelle.

Les catégories proposées sont les suivantes : \$

Catégorie d'âge	Catégories de classement			
	FEMMES		HOMMES	
Benjamin(e) [U13]	KID FEMME	KF	KID HOMME	KH
Minime [U15]	ou U15 Fille		ou U15 Garçon	

- La distance de tir est de 12 mètres, mesurée à l'aplomb de la face avant des spots avec une tolérance de plus ou moins 10 cm.
- Le diamètre des spots à atteindre est de 16 cm.
- Les boucles de course sont de 250 mètres avec une tolérance de plus ou moins 12 mètres.
- La partie de circuit avant la ligne d'arrivée doit être d'au moins 20 mètres en ligne droite.
- La boucle de pénalité est de 35 mètres (périmètre intérieur) avec une tolérance de plus ou moins 1 mètre.
- Le temps de rattrapage de boucles de pénalités (dans les conditions du B.4.1.2) est de 15 secondes
- Les flèches sont laissées au pas de tir. Leur portage, par quelque moyen, est interdit pendant la course.
- La course se fait uniquement avec l'arc à la main, Aucun autre moyen de portage de l'arc n'est autorisé.
- Tous les tirs s'effectuent debout.
- La ligne des spotters doit se situer 6m derrière la ligne de tir.

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

- séquence 1 : 1^{re} Course
- séquence 2 : 1^{er} tir debout de 4 flèches
- séquence 3 : course des éventuelles boucles de pénalité
- séquence 4 : 2^e course
- séquence 5 : 2^e tir debout de 4 flèches
- séquence 6 : course des éventuelles boucles de pénalité
- séquence 7 : 3^e course
- séquence 8 : course d'arrivée.

C.5.2. ATTRIBUTION DES CIBLES

C.5.2.1 CIBLES D'ENTRAÎNEMENT

Lors des tirs d'entraînement officiel, l'athlète tire sur la cible qui lui est attribuée pour la compétition.

C.5.2.2 CIBLES DES TIRS DE COMPÉTITION

La cible sur laquelle l'athlète doit tirer est déterminée par l'organisateur avec avis de l'arbitre responsable et lui est indiquée avant le départ de la compétition.

C.5.3 MESURE DU TEMPS

C.5.3.1 TEMPS DE COMPÉTITION

Le temps de compétition est le temps écoulé entre le départ et l'arrivée.

C.5.3.2 UNITÉS DE MESURE

Les temps de compétition mesurés électroniquement et manuellement doivent être enregistrés au 1/10 de seconde [0,1].

C.5.4 DÉPART ET ARRIVÉE

C.5.4.1 ORGANISATION DU DÉPART

Les départs ont lieu en pelotons. Les groupes de courses ne peuvent comporter plus de partants que le nombre de cibles.

Les règles pour une présentation tardive à la ligne de départ sont ceux applicables pour les autres types de compétitions Run-Archery.

C.5.4.2 ARRIVÉE



L'arrivée est le moment où le temps de compétition d'un athlète se termine.

Lorsque le chronométrage électronique est utilisé, l'arrivée a lieu lorsque l'athlète casse le faisceau du capteur électronique à la ligne d'arrivée.

Lorsque le chronométrage manuel est utilisé, l'arrivée a lieu lorsque la ligne des épaules de l'athlète franchit la ligne d'arrivée.

C.5.5 DEPARTAGE DES EGALITES

Si deux ou plusieurs athlètes d'une même catégorie ont le même temps de compétition, ils seront placés dans les résultats avec un rang égal (égalité).

D. RUN ARCHERY TOUR

D.1. PERIODE

Le Run Archery Tour se dispute en 4 étapes qui ont lieu entre début Avril et fin Octobre.

Il comprend deux classements officiels : un classement individuel et un classement par équipes de club mixtes (1 Femme et 1 homme)

D.2. PARTICIPATION

D.2.1 CATEGORIES

D.2.1.1 COMPETITION INDIVIDUELLE

Les manches du Run-Archery Tour sont ouvertes aux licenciés de la FFTA détenteurs d'une licence de compétition ou aux détenteurs d'un Pass'Run-Archery valide, délivré par la FFTA.

Les catégories sont celles décrites dans le présent règlement : Voir [A.3](#)

D.2.1.2 COMPETITION PAR EQUIPES (RELAIS)

Les équipes mixtes (1 Femme et 1 Homme) sont constituées par des athlètes ayant leur licence FFTA dans un même club affilié à la FFTA, sans distinction d'âge dans l'équipe.

Les membres du club constituant les équipes peuvent être différents à chacune des étapes.

A titre de promotion, les organisateurs des manches peuvent proposer :

- l'ouverture à des équipes mixtes composées librement (athlètes ne faisant pas partie du même club) ;
- une compétition par équipes (de 3 membres) constituées librement. Dans ce cas, l'organisateur doit indiquer dans le mandat les conditions de constitution et organiser les phases d'élimination et de finales après les phases des équipes mixtes.

D.2.2 INSCRIPTION

Les inscriptions se font directement auprès de l'organisateur.

D.3. DEROULEMENT

D.3.1 LE FORMAT DE LA COMPETITION

Une épreuve du Run Archery Tour est une épreuve cumulant un Run Archery long et un Run Archery court. Les deux courses sont dissociées et doivent permettre une participation sur une seule course. Le résultat de la manche se fait sur le cumul des résultats des deux courses.



D.3.2 LE PROGRAMME

Une manche du Run Archery Tour se déroule sur une journée et demie. Elle commence le samedi après-midi pour se terminer dans l'après-midi du dimanche.

Le programme type d'une épreuve de Run Archery Tour est :

Samedi :	
Greffe	
Échauffement	
Individuel 4K	
Cérémonie podiums	
Dimanche	
Greffe	
Échauffement	
Qualifications Sprint	
Run Archery Kids et animation	
Phases Finales	
pause	
Sprint Relais Mixtes	
Sprint Relais Équipes (facultatif)	
Podiums Sprint	
Podiums Classement Général Manche	

D.3.3 LES CIBLES

Les étapes du Run Archery Tour se déroulent exclusivement sur des cibles à bascules spécifiques à la discipline.

D.3.4 LES SPECIFICATIONS DES QUALIFICATIONS DE LA COURSE COURTE

Les catégories, femmes et hommes, seront regroupées pour les départs de la phase de qualification. La distinction par catégories se fera au moment des classements.

Le départ des qualifications se fait par petits groupes d'athlètes d'environ 5 personnes en fonction du nombre total de participants. Chaque départ de groupe se fait à un intervalle de 3 minutes afin de fluidifier l'arrivée sur le pas de tir.

Ces groupes sont constitués de niveau homogène. Lors des étapes 2, 3 et 4 ils seront basés sur le classement intermédiaire du Run Archery Tour.

D.3.5 LES SPECIFICATIONS DES PHASES FINALES

A l'issue des qualifications sur le format court un classement de l'ensemble des athlètes est réalisé quel que soit leur catégorie d'âge.

Des groupes au nombre d'athlètes équivalent sont constitués pour les finales en fonction du niveau. Selon le nombre de compétiteurs le nombre de finales pourra varier.

D.3.6 LES SPECIFICATIONS DES RELAIS

Le relais mixte est organisé à chaque manche et donne lieu à une remise des prix.

D.4. LES SCORES ET LES RECOMPENSES**D.4.1. GENERALITE**

Un système de points est utilisé pour refléter la performance des participants et des équipes.

D.4.2. LES DIFFERENTS CLASSEMENTS

Différents classements seront établis sur l'ensemble des 4 étapes du Run Archery Tour :

- le classement d'une étape ;
- le Challenge par équipe mixte de Club ;
- le classement général du Run Archery Tour.



D.4.2.1 CLASSEMENT D'UNE ETAPE

Le classement de l'étape est le classement à l'issue des finales et des phases de classement du combiné, par catégorie.

Il comprend tous les participants, licenciés FFTA et détenteurs d'un Pass'Run-Archery délivré par la FFTA.

D.4.2.2 CLASSEMENT DU RUN-ARCHERY TOUR

Les classements du Run-Archery Tour (individuel et équipes) sont réservés aux athlètes licenciés à la FFTA. Sont exclus les athlètes détenteurs d'un Pass'Run-Archery.

D.4.3. ATTRIBUTION DES POINTS**D.4.3.1 INDIVIDUELS**

Le nombre de points gagnés par un athlète lors d'une épreuve est égal à sa place parmi les licenciés FFTA dans le classement de cette épreuve. L'athlète doit avoir participé à au moins trois étapes de la saison en cours.

Le classement général du Run Archery Tour est basé sur la somme des points gagnés lors de 3 manches du Run Archery Tour. Si l'athlète a participé aux 4 épreuves, les 3 meilleurs classements sont pris en compte.

Le gagnant du Run Archery Tour dans une catégorie est celui qui a le plus petit nombre de points à l'issue des 4 manches.

D.4.3.2 ÉQUIPES MIXTES

Le nombre de points gagnés par une équipe mixte lors d'une épreuve est égal à sa place parmi les équipes de clubs FFTA dans la course relais de cette épreuve. Le club doit avoir participé en équipe mixte à au moins trois étapes de la saison.

Le classement du challenge par Équipe mixte de Club est basé sur la somme des points gagnés par l'équipe mixte lors de trois épreuves du Run Archery Tour. L'équipe mixte d'un club sera classée à condition que l'équipe mixte ait été identique et classée sur au moins deux manches du Run Archery Tour.

Le gagnant du Challenge par Équipe mixte de Club est celui qui a le plus petit nombre de points à l'issue des 4 épreuves.

D.4.4. DEPARTAGE DES EGALITES

En cas d'égalité de points entre deux participants le départage se fera au nombre de premières places gagnées par chacun des participants. Si l'égalité persiste alors le départage se fera au nombre de secondes places, etc. Si l'égalité persiste alors les participants seront déclarés à égalité.

Des classements intermédiaires seront établis après chacune des étapes du Run Archery Tour et diffusés à l'ensemble des participants.

D.4.5. LES RECOMPENSES**D.4.5.1. LES RECOMPENSES LORS DE CHACUNE DES ETAPES**

Lors d'une étape du Run Archery Tour seront récompensés les :

- les trois meilleures Femmes et les trois meilleurs Hommes du classement de l'épreuve pour chacune des catégories ;
- les trois meilleures équipes de clubs de la course en relais.

D.4.5.2. LES RECOMPENSES DU TOUR

A la fin du Run Archery Tour, lors de la dernière étape, seront récompensés :

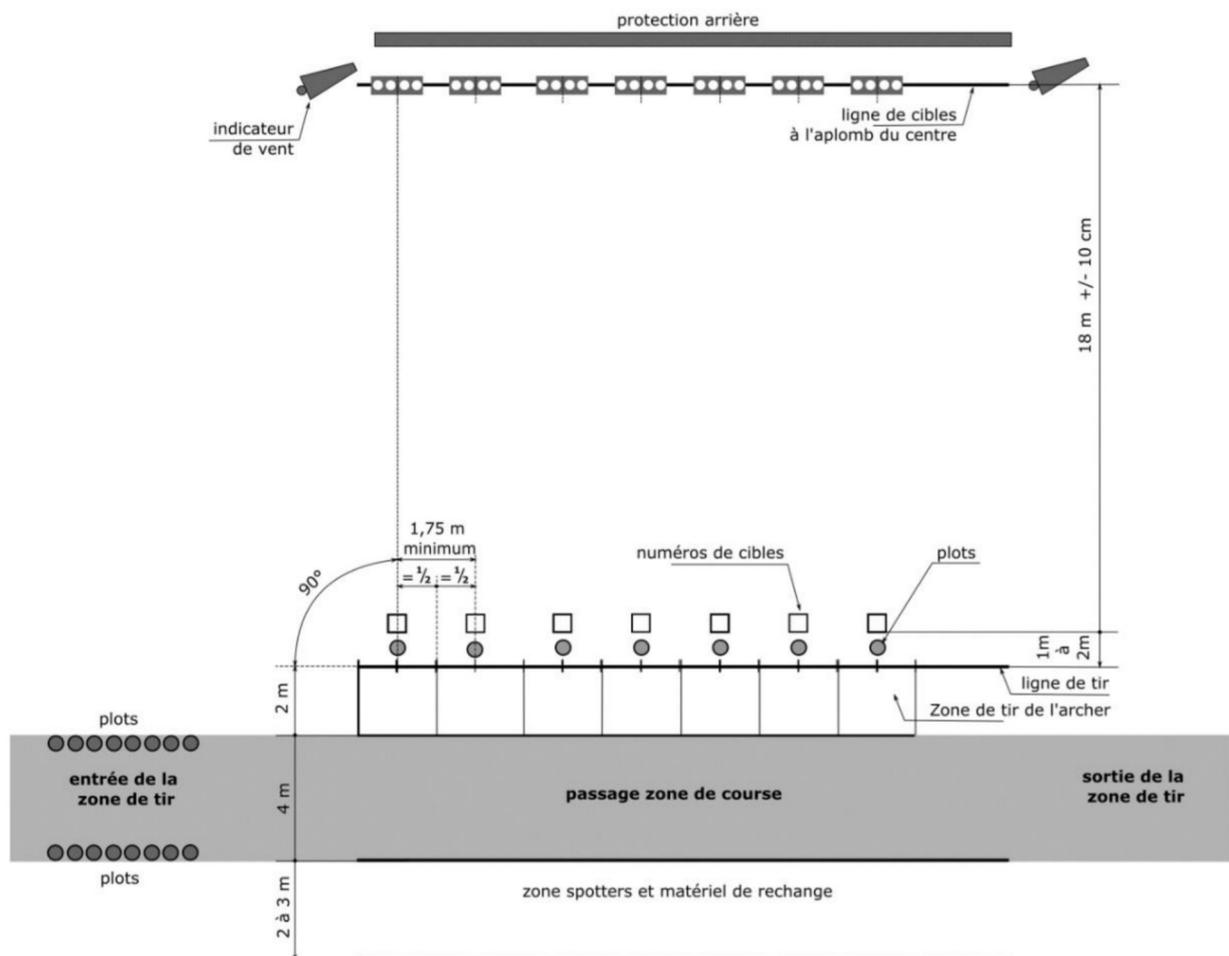
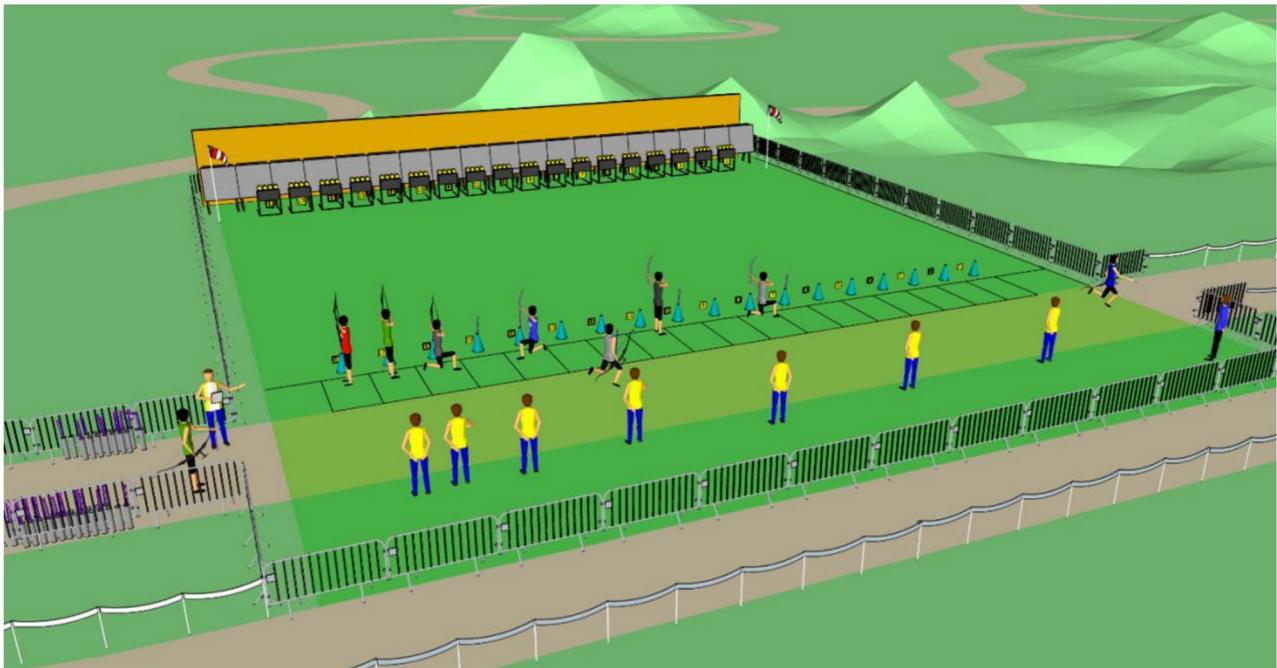
- les trois meilleures Femmes et les trois meilleurs Hommes par catégorie du classement général du Tour ;
- la meilleure équipe mixte de club.



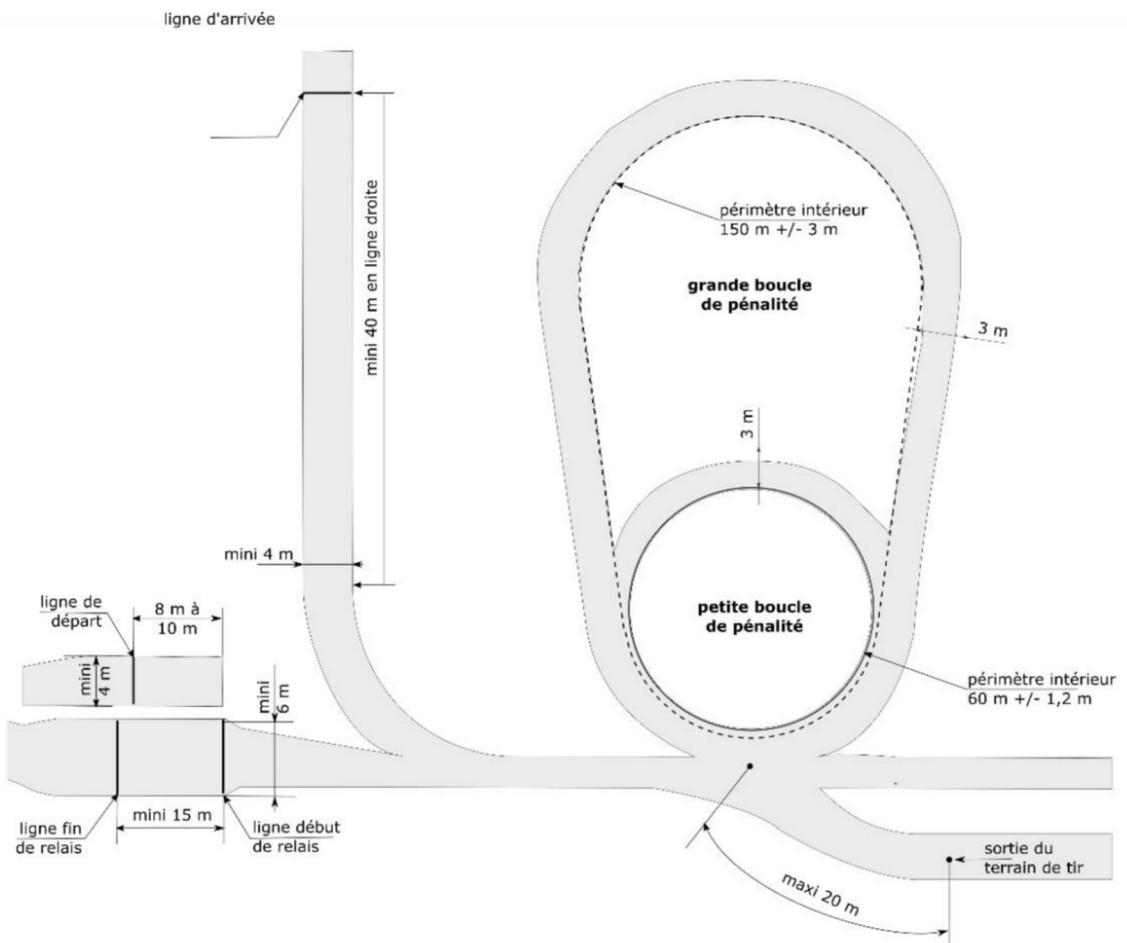
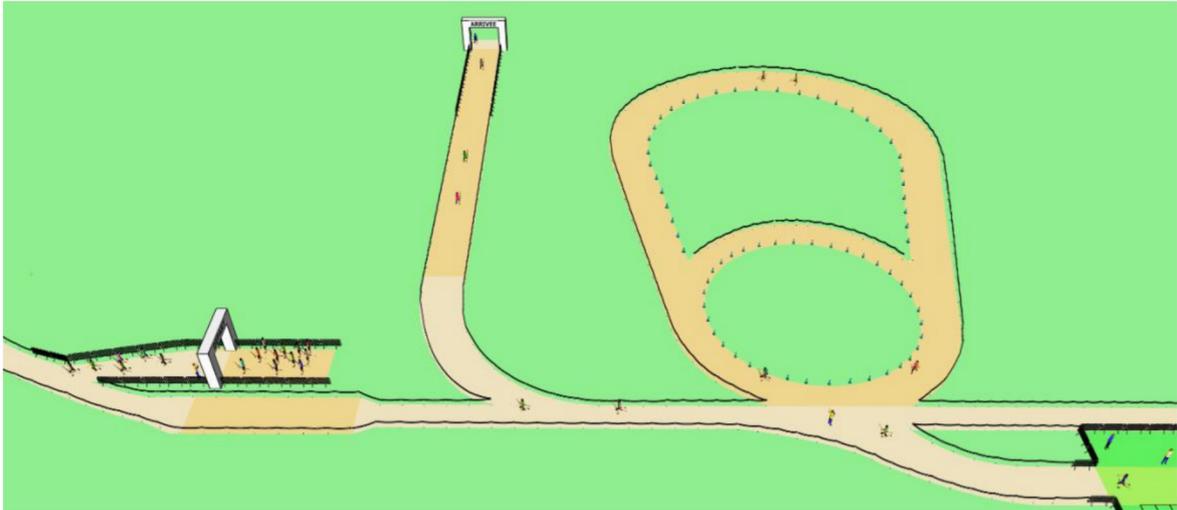
ANNEXE 1 : Exemple de site de compétition

Repère	Zone	Format de compétition concerné		
		Individuel 4K	Sprint	Sprint Relais Sprint Relais mixte
1	Zone de départ	✓	✓	✓
2a	Boucle de course 400 mètres		✓	✓
2b	Boucle de course 1000 mètres	✓		
2c	Dégagement dernière boucle de course	✓	✓	
3	Terrain officiel de tir à l'arc tir à 18 mètres	✓	✓	✓
4a	Boucle de pénalité 60 mètres		✓	✓
4b	Boucle de pénalité 150 mètres	✓		
5	Zone d'arrivée (40 m en ligne droite)	✓	✓	✓
6	Zone de relais			✓
7	Terrain d'entraînement	✓	✓	✓

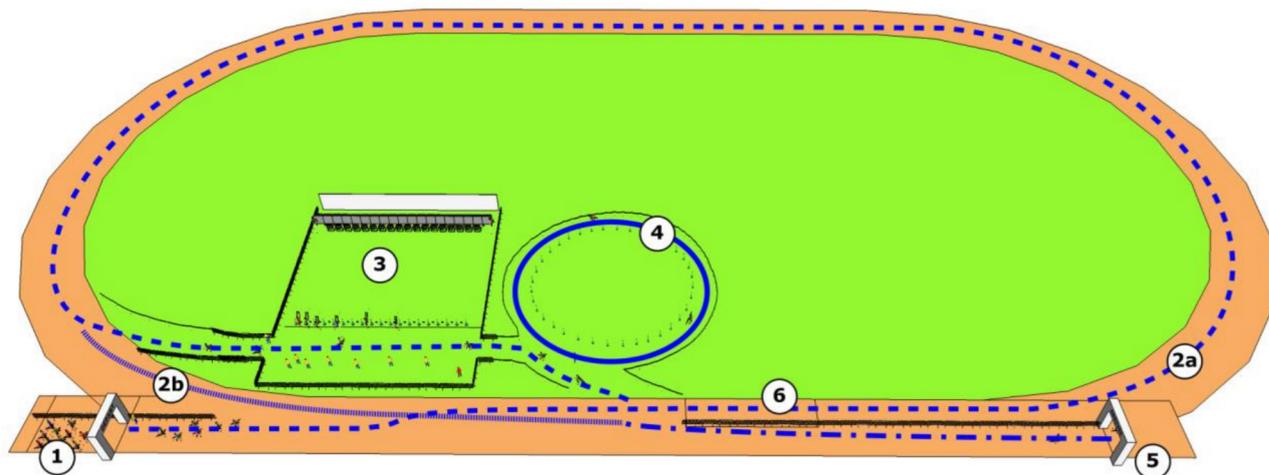
ANNEXE 2 : Terrain de tir à l'arc – Configuration



ANNEXE 3 : Dimensions des zones et distances

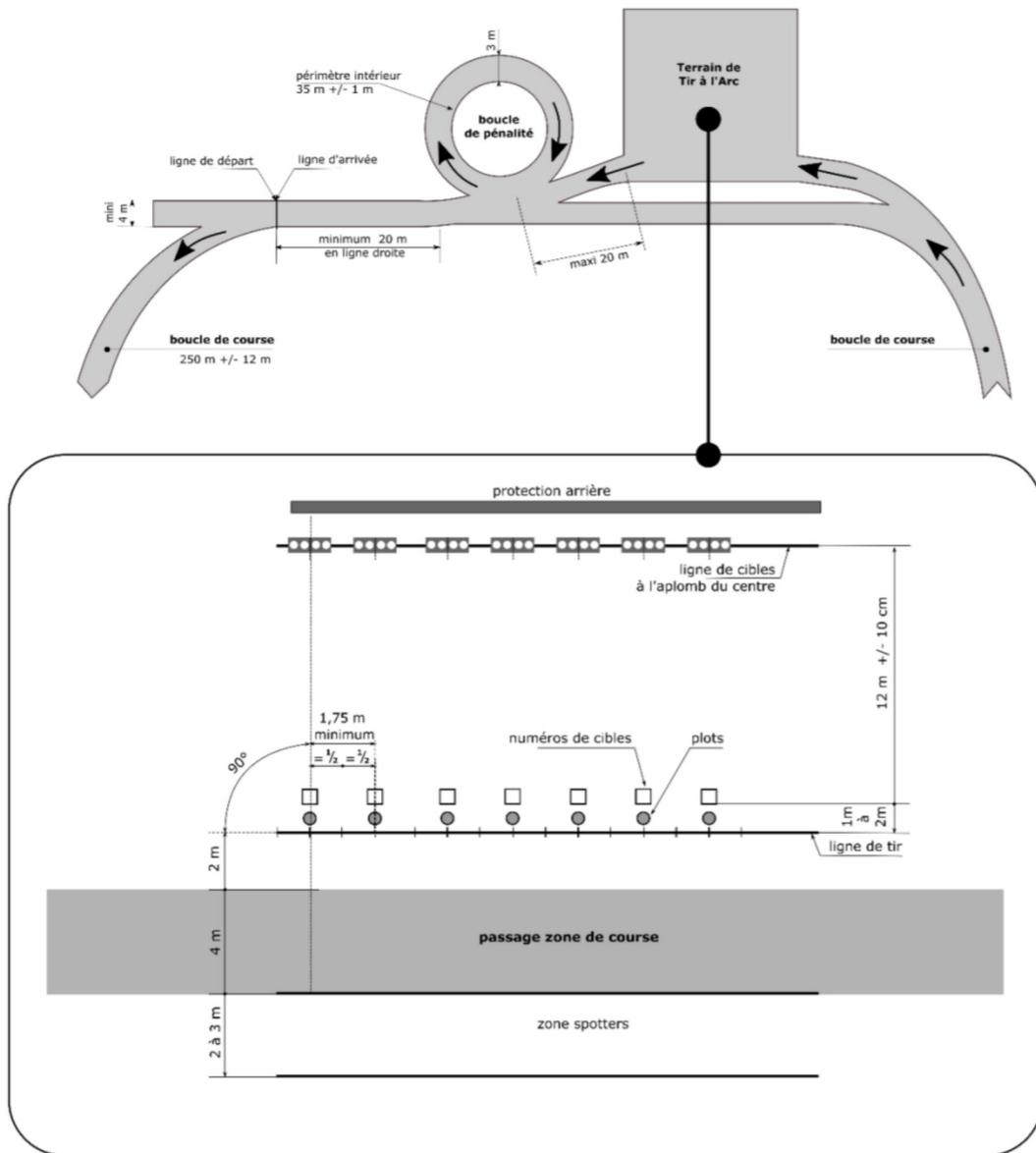


ANNEXE 4 : Exemple de configuration sur stade
Pour SPRINT, SPRINT RELAIS ou SPRINT RELAIS MIXTE



Repère	Zone	Formats concernés	
		Sprint	Sprint Relais Sprint Relais mixte
1	Zone de départ	✓	✓
2a	Boucle de course 400 mètres	✓	✓
2b	Dégagement dernière boucle de course	✓	
3	Terrain officiel de tir à l'arc tir à 18 mètres	✓	✓
4	Boucle de pénalité 60 mètres	✓	✓
5	Zone d'arrivée (50 mètres en ligne)	✓	✓
6	Zone de relais		✓

ANNEXE 5 : ZONES ET DISTANCES RUN-ARCHERY KIDS



ANNEXE 6 :

FICHE DE SUIVI DES TIRS

Compétition : _____

Date : ___/___/___ Lieu : _____

Course N° ___ Format : _____

Nom de la course : _____

Nom SPOTTER : _____

Cibles attribuées : _____

Dossard	Position 	Cibles touchées	Nb de flèches tirées	Nb de pénalités annoncées	OBSERVATIONS
		○ ○ ○ ○			
		○ ○ ○ ○			
		○ ○ ○ ○			
		○ ○ ○ ○			
		○ ○ ○ ○			
		○ ○ ○ ○			
		○ ○ ○ ○			
		○ ○ ○ ○			

Compétition : _____

Date : ___/___/___ Lieu : _____

Course N° ___ Format : _____

Nom de la course : _____

FICHE DE SUIVI DES TIRS

Nom SPOTTER : _____

Cibles attribuées : _____

Dossard	Position 	Cibles touchées	Nb de flèches tirées	Nb de pénalités annoncées	OBSERVATIONS
		○ ○ ○ ○			
		○ ○ ○ ○			
		○ ○ ○ ○			
		○ ○ ○ ○			
		○ ○ ○ ○			
		○ ○ ○ ○			
		○ ○ ○ ○			
		○ ○ ○ ○			



