



Sanctions



Pénalités

Disqualification

Perdre la valeur d'une flèche

Pénalité de temps pour tir en équipe

Avertissements

Livre 3 Chapitre 15 – Conséquences en cas d'effraction aux règlements



Disqualification

Un athlète **peut** être disqualifié si trouvé:

- Coupable d'enfreindre toute règle **d'éligibilité**
- Compétitionnant dans une classe sans remplir les exigences s'y rapportant
- Commettant une violation au règlement **Anti-Dopage**
- Utilisant du **matériel en infraction** du règlement de World Archery (WA)
- Tirant de façon **répétitive** un nombre de flèches **supérieur** à celui autorisé par volée
- Avoir sciemment transgressé une règle ou un règlement
- Avoir une conduite anti-sportive



Disqualification - suite

- Modifier ou falsifier un pointage
- Retirer de façon répétitive les flèches du ballot avant leur comptage
- Persister à utiliser une technique d'allonge considérée dangereuse

Les disqualifications sont données après consultations avec les autres juges et aussi avec des évidences.



Perdre la valeur d'une flèche

Un athlète peut perdre la valeur d'une flèche:

- En arrivant après le début du tir – perd le nombre de flèches déjà tirées
- Une flèche tirée avant le début du signal ou après la fin du signal de tir ou tirée hors séquence lors de tir en alternance :
 - L'athlète perd la valeur la plus élevée de cette volée et sera marquée manquée (M)
- Une flèche tirée sur le site de compétition après que le Directeur de Tir (DOS) a fermé officiellement la session de pratique ou durant les pauses
 - L'athlète perd la valeur la plus élevée de la volée suivante et sera marquée manquée (M)
- Si plus de flèches que le nombre requis se retrouvent:
 - Dans le ballot
 - Sur le sol
 - Dans les couloirs de tir
 - Alors seulement les valeurs de 3 plus basses (ou 6 plus basses) seront marquées.
- Voir les exemples de pointage sur blason multiple intérieur



Sanctions pour tir en équipe

Une équipe recevra un carton jaune si:

- Un membre de l'équipe traverse le ligne de 1 mètre trop tôt
- Un membre de l'équipe retire sa flèche de son carquois (la pointe est visible)
- Un membre de l'équipe à poulies accroche son déclencheur à sa corde avant de se tenir sur la ligne de tir

L'athlète devra retourner derrière la ligne de 1 mètre pour recommencer ou être remplacé par une autre athlète ayant encore des flèches à tirer qui devra commencer de derrière la ligne de 1 mètre.

Si l'équipe n'obéit pas au carton jaune et que l'athlète tire sa flèche, l'équipe perdra la valeur la plus haute de cette volée. Carton rouge.

Avertissements

Les athlètes qui ont été avertis **plus d'une fois** et qui continuent à enfreindre les règlements suivant ou qui **ne respectent pas les décisions et directives** (qui peuvent faire l'objet d'un appel) d'un juge peuvent être disqualifiés:

- Aucun athlète ne peut toucher l'équipement d'un autre athlète sans le consentement de celui-ci.
- Aucun athlète ne peut bander son arc avec ou sans flèche à moins d'être sur la ligne de tir.
- Un athlète ne peut lever son bras d'arc avant que le signal de départ ne soit donné.



Avertissements - suite

- Pendant le tir, seuls les athlètes dont c'est le tour de tirer peuvent être sur la ligne de tir à l'exception des athlètes souffrants d'un handicap classifié.
- Aucune flèche, blason et ballot ne peuvent être touchés avant que toutes les flèches du ballot ne soient marquées.
- Quand un athlète bande son arc, il ne peut pas utiliser de technique qui, de l'avis des juges, pourrait en cas de lâcher accidentel faire passer la flèche au-delà de la zone de sécurité ou de n'importe quel dispositif de sécurité (zone de dépassement, filets, parois etc...).



Questions?

