



*Truc du métier de juge en tir à l'arc*

***La prise de pointage lorsque plus de flèches  
que celles autorisées sont tirées***

Lors des tournois intérieurs, il arrive que des archers ne tirent plus de flèches qu'ils sont autorisés à le faire. Les juges sont familiers avec les règles qui stipulent que :

*8.6.2.2. Si on retrouve plus que le nombre de flèches adéquat dans la butte de tir ou sur le sol dans les couloirs de tir, seules les trois(ou six selon le cas) ayant les valeurs les plus basses seront comptabilisées. Les athlètes (ou les équipes) répétant cet incident peuvent être disqualifiés.*

*8.6.2.3 Lorsque des blasons triples sont utilisés, les flèches peuvent être tirées dans n'importe quel ordre, mais si plus d'une flèche se trouvent dans la même zone marquante, les deux (ou toutes les) flèches seront comptées au nombre des flèches de cette volée, mais seule la flèche ayant la valeur la plus basse sera comptabilisée. La ou les autres flèches dans la même zone marquante sont marquées comme manquée(s). Chaque flèche hors de la zone extérieure bleue (6) sera marquée comme manquée.*

Notons de plus les articles 8.7.3.1 et 8.8.2.3. concernant les flèches tirées avant ou après le signal sonore :

*8.7.3.1 Si un athlète armant son arc avec une flèche, avant le signal de début de tir ou durant les interludes entre les distances, lâche une flèche, intentionnellement ou non, il perdra la flèche avec le score le plus élevé de la volée suivante.*

*8.8.2.3 Une flèche tirée avant ou après le signal de contrôle du temps ou hors de la séquence sera considérée comme faisant partie de la volée et entraînera pour l'athlète la perte de la valeur de la flèche ayant le plus haut score de cette volée et elle sera marquée comme flèche manquée. Cette infraction sera signalée par un juge levant un carton rouge.*

La difficulté vient de l'interprétation et l'application de la règle.

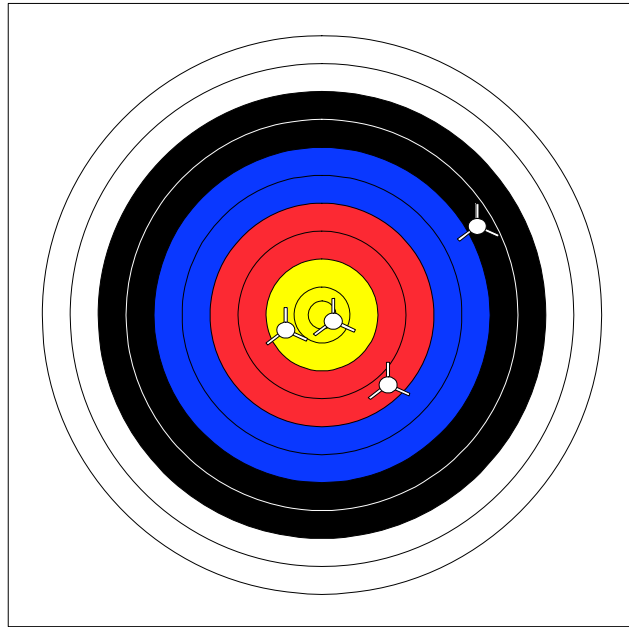
## ***Les blasons de 40 cm***

Dans le cas des blasons de 40 cm, la situation est généralement facile, et ce, peu importe le nombre de flèches présentes dans la cible. Mais, pour tous les cas, la procédure est la même :

1. Il faut marquer toutes les flèches qui ont été tirées, même si la carte de pointage ne compte que 3 cases (au dos de la carte, au bas de la carte, peu importe, mais en autant que le texte soit clair). Les flèches à l'extérieur des zones marquantes seront marquées comme manquées,
2. Les trois plus bas pointages seront conservés.
3. Si l'une des flèches a été tirée hors séquence, marquer la flèche ayant la plus haute valeur comme manquée. C'est le juge qui effectuera cette correction avec un crayon rouge en apposant un trait diagonal sur le pointage et en apposant un M. Il paraphera cette correction.
4. Les archers font le total de la volée.

### Exemple 1

L'archer tire plus de flèches que le nombre permis. Aucune flèche n'est tirée hors séquence.



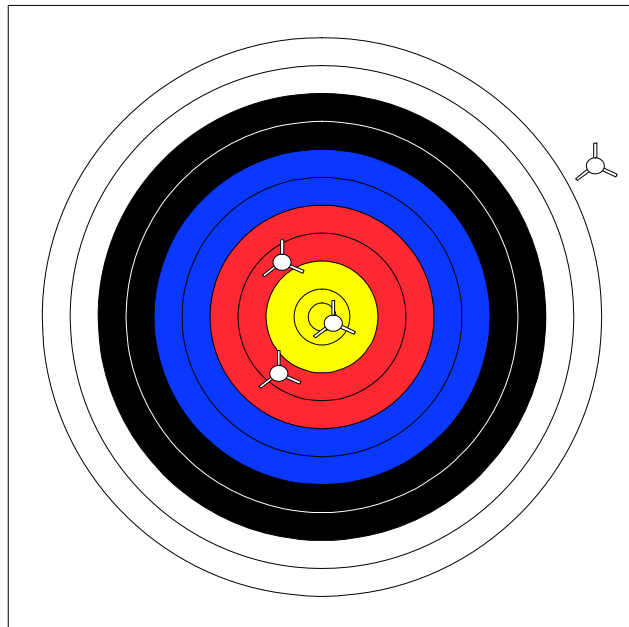
**Figure 1**

**Le pointage donne donc :**

1. On indique la valeur des flèches tirées par ordre décroissant. Les flèches à l'extérieur des zones marquantes seront marquées comme manquées (non applicable dans ce cas) : 10 – 9 – 7 – 4.
2. On conserve les trois flèches ayant les plus basses valeurs : 9 – 7 – 4.
3. Si l'une des flèches a été tirée hors séquence, marquer la flèche ayant la plus haute valeur comme manquée (non applicable dans ce cas),
4. Les archers font le total de la volée : 9 – 7 - 4

## Exemple 2

L'archer tire plus de flèches que le nombre permis. Aucune flèche n'est tirée hors séquence.



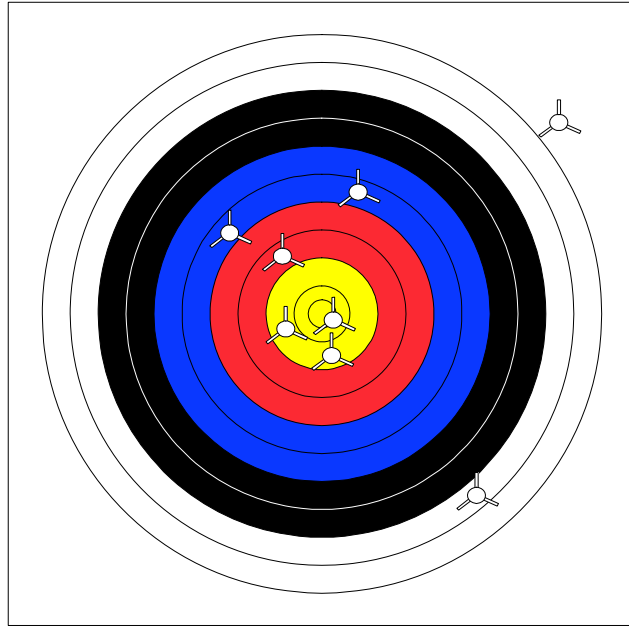
**Figure 2**

**Le pointage donne donc :**

1. On indique la valeur des flèches tirées par ordre décroissant. Les flèches à l'extérieur des zones marquantes seront marquées comme manquées : 10 – 8 – 8 – M.
2. On conserve les trois flèches ayant les plus basses valeurs : 8 – 8 - M.
3. Si l'une des flèches a été tirée hors séquence, marquer la flèche ayant la plus haute valeur comme manquée (non applicable dans ce cas),
4. Les archers font le total de la volée : 8 – 8 - M

### Exemple 3

L'archer tire plus de flèches que le nombre permis. Aucune flèche n'est tirée hors séquence.



**Figure 3**

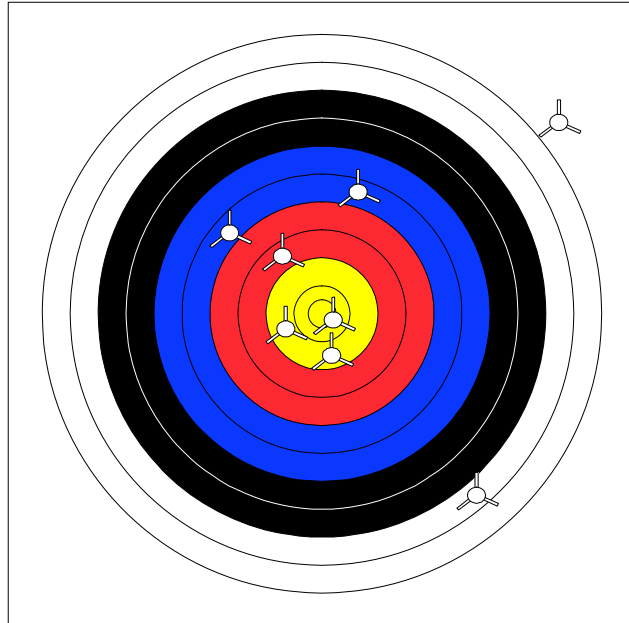
Malgré le nombre de flèches présentes dans la cible, le travail de l'officiel est le même et n'est guère plus difficile.

**Le pointage donne donc :**

1. On indique la valeur des flèches tirées par ordre décroissant. Les flèches à l'extérieur des zones marquantes seront marquées comme manquées : 10 – 9 – 9 – 8 – 6 – 6 – 2 – M.
2. On conserve les trois flèches ayant les plus basses valeurs : 6 – 2 – M.
3. Si l'une des flèches a été tirée hors séquence, marquer la flèche ayant la plus haute valeur comme manquée (non applicable dans ce cas),
4. Les archers font le total de la volée : 6 – 2 – M.

#### Exemple 4

Reprenons l'exemple précédent où l'archer tire plus de flèches que le nombre permis mais l'une d'elles a été tirée après le signal sonore.



**Figure 4**

**Le pointage donne donc :**

1. On indique la valeur des flèches tirées par ordre décroissant. Les flèches à l'extérieur des zones marquantes seront marquées comme manquées : 10 – 9 – 9 – 8 – 6 – 6 – 2 – M.
2. On conserve les trois flèches ayant les plus basses valeurs : 6 – 2 – M.
3. Si l'une des flèches a été tirée hors séquence, marquer la flèche ayant la plus haute valeur comme manquée : le 6 est transformé en M par le juge.
4. Les archers font le total de la volée : 2 – M – M.

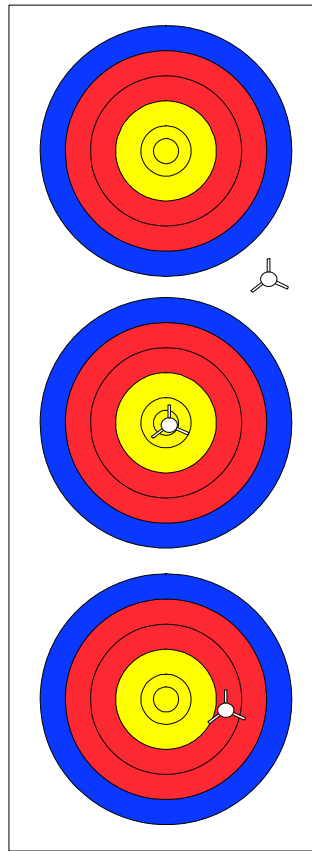
### ***Les blasons triples verticaux ou triangulaires***

Dans le cas des blasons triples, la situation se complexifie car les zones de pointage sont plus nombreuses. La procédure présentée plus haut devient donc :

1. Il faut marquer toutes les flèches qui ont été tirées, même si la carte de pointage ne compte que 3 cases (au dos de la carte, au bas de la carte, peu importe, mais en autant que le texte soit clair).
2. Si plus d'une flèche se trouvent dans la même zone marquante, les deux (ou toutes les) flèches seront comptées au nombre des flèches de cette volée, mais seule la flèche ayant la valeur la plus basse sera comptabilisée. La ou les autres flèches dans la même zone marquante sont marquées comme manquée(s). C'est le juge qui effectuera cette correction avec un crayon rouge en apposant un trait diagonal sur le pointage et en apposant un M. Il paraphera cette correction.
3. Les flèches à l'extérieur des zones marquantes seront marquées comme manquées,
4. Les flèches seront ordonnées par ordre décroissant de valeur (pas nécessairement sur la carte de pointage, mais faites le sur un calepin de note ou un bout de papier...),
5. Les trois plus bas pointages seront conservés.
6. Si l'une des flèches a été tirée hors séquence, marquer la flèche ayant la plus haute valeur comme manquée. C'est le juge qui effectuera cette correction avec un crayon rouge en apposant un trait diagonal sur le pointage et en apposant un M. Il paraphera cette correction.
7. Les archers font le total de la volée.

### Exemple 5

L'archer tire 3 flèches seulement. Aucune flèche n'est tirée hors séquence.



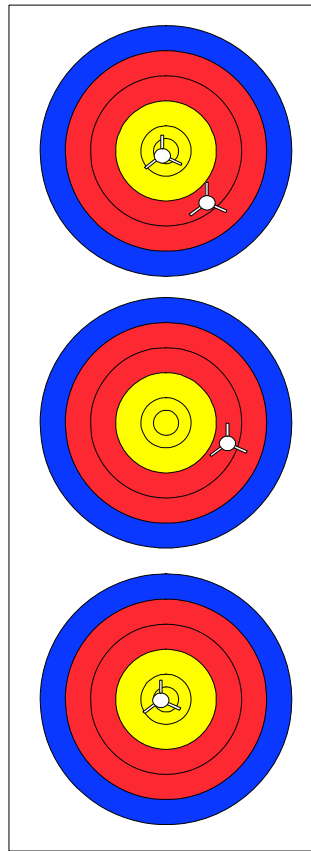
**Figure 5**

1. Il faut marquer toutes les flèches qui ont été tirées.
2. Si plus d'une flèche se trouvent dans la même zone marquante [...] la ou les autres flèches dans la même zone marquante sont marquées comme manquée(s).
3. Les flèches à l'extérieur des zones marquantes seront marquées comme manquées:
  - zone du haut : aucune flèche
  - zone du centre : 10
  - zone du bas : 8
  - Extérieur des zones marquantes : M
4. Les flèches seront ordonnées par ordre décroissant de valeur (pas nécessairement sur la carte de pointage, mais faites le sur un calepin de note ou un bout de papier...), 10 – 8 – M.
5. Les trois plus bas pointages seront conservés : 10 – 8 – M.
6. Si l'une des flèches a été tirée hors séquence, marquer la flèche ayant la plus haute valeur comme manquée (non applicable dans ce cas),
7. Les archers font le total de la volée: 10 – 8 – M.



### Exemple 6

L'archer tire plus de flèches que le nombre permis. Aucune flèche n'est tirée hors séquence.

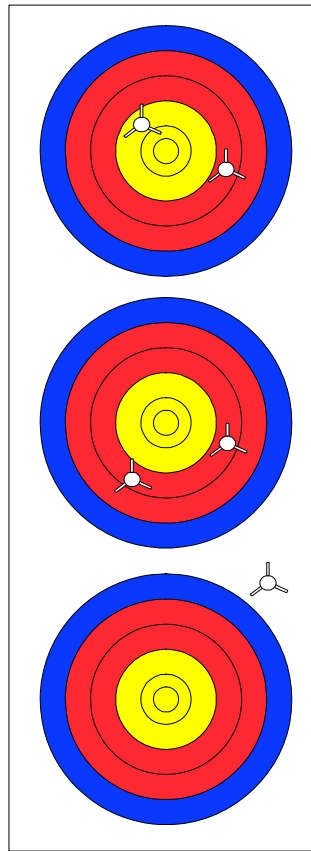


**Figure 6**

1. Il faut marquer toutes les flèches qui ont été tirées.
2. Si plus d'une flèche se trouvent dans la même zone marquante [...] la ou les autres flèches dans la même zone marquante sont marquées comme manquée(s).
3. Les flèches à l'extérieur des zones marquantes seront marquées comme manquées:
  - zone du haut : 10 – 8, le 10 est marqué comme M, il reste 8 – M
  - zone du centre : 8
  - zone du bas : 10
  - Extérieur des zones marquantes : aucune flèche
4. Les flèches seront ordonnées par ordre décroissant de valeur (pas nécessairement sur la carte de pointage, mais faites le sur un calepin de note ou un bout de papier...), 10 – 8 – 8 – M
5. Les trois plus bas pointages seront conservés : 8 – 8 – M.
6. Si l'une des flèches a été tirée hors séquence, marquer la flèche ayant la plus haute valeur comme manquée (non applicable dans ce cas),
7. Les archers font le total de la volée: 8 – 8 – M.

### Exemple 7

L'archer tire plus de flèches que le nombre permis. Aucune flèche n'est tirée hors séquence.

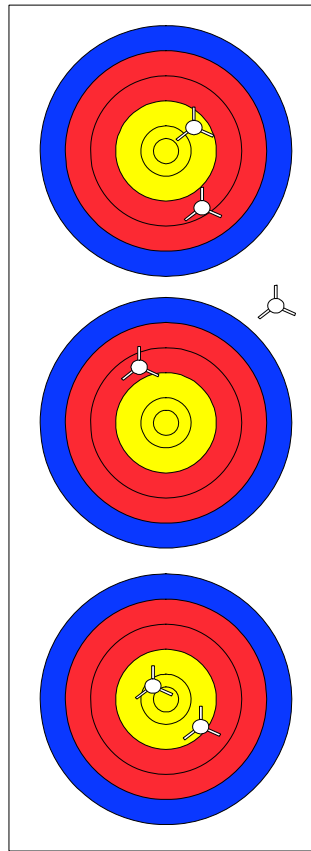


**Figure 7**

1. Il faut marquer toutes les flèches qui ont été tirées.
2. Si plus d'une flèche se trouvent dans la même zone marquante [...] la ou les autres flèches dans la même zone marquante sont marquées comme manquée(s).
3. Les flèches à l'extérieur des zones marquantes seront marquées comme manquées:
  - zone du haut : 9 - 8, le 9 est marqué comme M, il reste 8 - M
  - zone du centre : 8 - 8, un 8 est marqué comme M, il reste 8 - M
  - zone du bas : aucune flèche
  - Extérieur des zones marquantes : M
4. Les flèches seront ordonnées par ordre décroissant de valeur (pas nécessairement sur la carte de pointage, mais faites le sur un calepin de note ou un bout de papier...), 8 - 8 - M - M - M,
5. Les trois plus bas pointages seront conservés : M - M - M.
6. Si l'une des flèches a été tirée hors séquence, marquer la flèche ayant la plus haute valeur comme manquée (non applicable dans ce cas),
7. Les archers font le total de la volée: M - M - M.

### Exemple 8

L'archer tire plus de flèches que le nombre permis. Aucune flèche n'est tirée hors séquence.

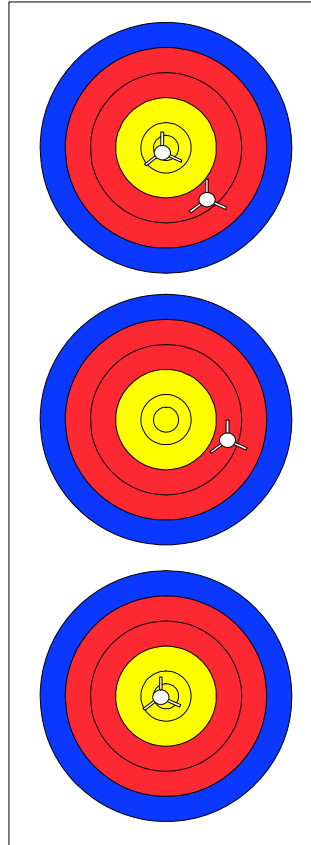


**Figure 8**

1. Il faut marquer toutes les flèches qui ont été tirées.
2. Si plus d'une flèche se trouvent dans la même zone marquante [...] la ou les autres flèches dans la même zone marquante sont marquées comme manquée(s).
3. Les flèches à l'extérieur des zones marquantes seront marquées comme manquées:
  - zone du haut : 9 - 8, le 9 est marqué comme M, il reste 8 - M
  - zone du centre : 8
  - zone du bas : 10 - 9, le 10 est marqué comme M, il reste 9 - M
  - Extérieur des zones marquantes : M
4. Les flèches seront ordonnées par ordre décroissant de valeur (pas nécessairement sur la carte de pointage, mais faites le sur un calepin de note ou un bout de papier...), 9 - 8 - 8 - M - M - M,
5. Les trois plus bas pointages seront conservés : M - M - M.
6. Si l'une des flèches a été tirée hors séquence, marquer la flèche ayant la plus haute valeur comme manquée (non applicable dans ce cas),
7. Les archers font le total de la volée: M - M - M.

### Exemple 9

Reprenons l'exemple 6, l'archer tire plus de flèches que le nombre permis et l'une d'elles est tirée après le signal sonore de la fin du tir.

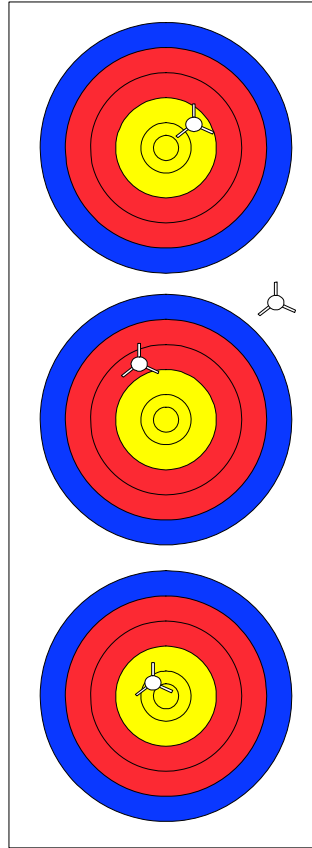


**Figure 9**

1. Il faut marquer toutes les flèches qui ont été tirées.
2. Si plus d'une flèche se trouvent dans la même zone marquante [...] la ou les autres flèches dans la même zone marquante sont marquées comme manquée(s).
3. Les flèches à l'extérieur des zones marquantes seront marquées comme manquées:
  - zone du haut : 10 - 8, le 10 est marqué comme M, il reste 8 - M
  - zone du centre : 8
  - zone du bas : 10
  - Extérieur des zones marquantes : aucune flèche
4. Les flèches seront ordonnées par ordre décroissant de valeur (pas nécessairement sur la carte de pointage, mais faites le sur un calepin de note ou un bout de papier...), 10 - 8 - M.
5. Les trois plus bas pointages seront conservés : 8 - 8 - M.
6. Si l'une des flèches a été tirée hors séquence, marquer la flèche ayant la plus haute valeur comme manquée : un 8 est transformé en M par le juge.
7. Les archers font le total de la volée: 8 - M - M.

### Exemple 10

L'archer tire plus de flèches que le nombre permis et l'une d'elles est tirée après le signal sonore de la fin du tir. L'officiel et les archers savent que la flèche tirée hors séquence est le M près de la zone centrale.



**Figure 10**

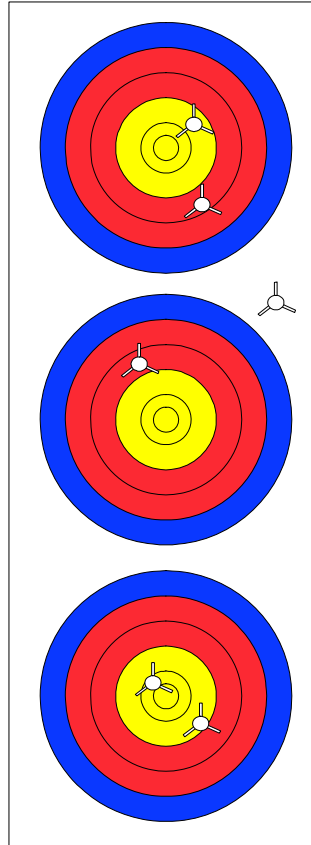
1. Il faut marquer toutes les flèches qui ont été tirées.
2. Si plus d'une flèche se trouvent dans la même zone marquante [...] la ou les autres flèches dans la même zone marquante sont marquées comme manquée(s).
3. Les flèches à l'extérieur des zones marquantes seront marquées comme manquées:
  - zone du haut : 9
  - zone du centre : 8
  - zone du bas : 10
  - Extérieur des zones marquantes : M
4. Les flèches seront ordonnées par ordre décroissant de valeur (pas nécessairement sur la carte de pointage, mais faites le sur un calepin de note ou un bout de papier...), 10 -9 -8 – M.
5. Les trois plus bas pointages seront conservés: 9 – 8 – M.
6. Si l'une des flèches a été tirée hors séquence, marquer la flèche ayant la plus haute valeur comme manquée (et ce, peu importe que les archers ou le juge aient vu la

flèche tirée hors séquence) de ces pointage en M. Le 9 est transformé en M par le juge.

7. Les archers font le total de la volée:  $8 - M - M$ .

### Exemple 11

Exemple ultime au résultat prévisible: l'archer tire plus de flèches que le nombre permis et l'une d'elles est tirée après le signal sonore de la fin du tir.

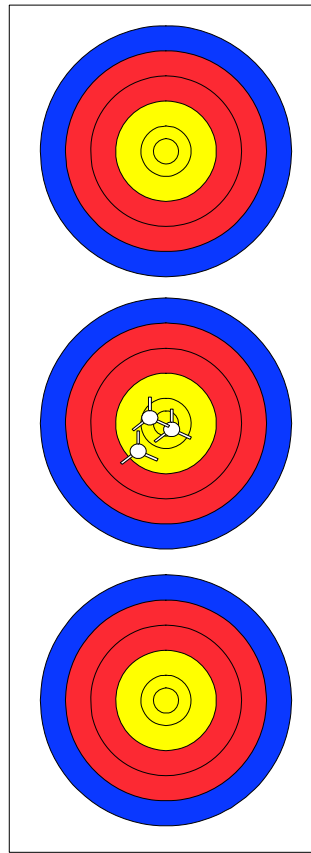


**Figure 11**

1. Il faut marquer toutes les flèches qui ont été tirées.
2. Si plus d'une flèche se trouvent dans la même zone marquante [...] la ou les autres flèches dans la même zone marquante sont marquées comme manquée(s).
3. Les flèches à l'extérieur des zones marquantes seront marquées comme manquées:
  - zone du haut : 9 - 8, le 9 est marqué comme M, il reste 8 - M
  - zone du centre : 8
  - zone du bas : 10 - 9, le 10 est marqué comme M, il reste 9 - M
  - Extérieur des zones marquantes : M
4. Les flèches seront ordonnées par ordre décroissant de valeur (pas nécessairement sur la carte de pointage, mais faites le sur un calepin de note ou un bout de papier...), 9 - 8 - 8 - M - M - M.
5. Les trois plus bas pointages seront conservés: M - M - M.
6. Si l'une des flèches a été tirée hors séquence, marquer la flèche ayant la plus haute valeur comme manquée : l'archer a déjà M - M - M, rien ne sert de transformer un de ces pointage en M.
7. Les archers font le total de la volée: M - M - M.

### Exemple 12

L'archer tire 3 flèches seulement. Aucune flèche n'est tirée hors séquence.



**Figure 12**

1. Il faut marquer toutes les flèches qui ont été tirées.
2. Si plus d'une flèche se trouvent dans la même zone marquante [...] la ou les autres flèches dans la même zone marquante sont marquées comme manquée(s).
3. Les flèches à l'extérieur des zones marquantes seront marquées comme manquées:
  - zone du haut : aucune flèche
  - zone du centre : 10 – 10 – 9, les deux 10 sont marqués M
  - zone du bas : aucune flèche
  - Extérieur des zones marquantes : aucune flèche
4. Les flèches seront ordonnées par ordre décroissant de valeur (pas nécessairement sur la carte de pointage, mais faites le sur un calepin de note ou un bout de papier...), 9 – M – M.
5. Les trois plus bas pointages seront conservés: 9 – M – M.
6. Si l'une des flèches a été tirée hors séquence, marquer la flèche ayant la plus haute valeur comme manquée (non applicable dans ce cas),
7. Les archers font le total de la volée: 9 – M – M.