

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

### La procédure pour la prise de pointage et la correction des cartes de pointage

*par Ghislain Arsenault*  
*Juge international Émérite*

#### **Note préliminaire**

Ces différentes façons de faire sont basées sur les différents règlements en vigueur et l'expérience des différents auteurs de ces textes. Il est possible, malgré les efforts mis pour conserver ces documents à jour, que des changements dans les règlements ou une nouvelle jurisprudence amène des modifications et une nouvelle façon de faire.

Le règlement à jour a toujours préséance sur ces textes explicatifs

#### **A) PROCÉDURE NORMALE**

**a.** Lorsqu'il y a un groupe de quatre tireurs, ce sont habituellement les archers "b" et "c" qui sont les marqueurs. L'archer "a" est celui qui appelle les points et l'archer "d" vérifie le tout. Cependant, une entente entre les archers du groupe peut faire en sorte que les rôles soient différents.

**b.** La prise de pointage peut se faire à toutes les trois ou six flèches lors d'une FITA 1440

**c.** La prise de pointage lors des rondes intérieures se fait à toutes les trois flèches.

**d.** Les flèches sont appelées par ordre décroissant selon la position du tube dans le blason. Même si le trou fait par une flèche touche la zone supérieure, c'est le tube de la flèche qui détermine sa position.

**e.** La flèche n'a qu'à toucher la ligne de séparation pour être comptabilisée dans la zone supérieure. Il est extrêmement important de noter qu'il n'y a pas de lignes de séparation entre les zones 2 et 3 ainsi que les zones 4 et 5. La flèche doit alors toucher la couleur de la zone supérieure pour enregistrer le plus haut pointage.

**f.** C'est la responsabilité de groupe d'archers de faire l'appel des flèches et d'essayer d'en venir à un accord. Advenant l'impossibilité d'en venir à un accord, on demandera à un juge de se prononcer et sa décision est sans appel.

**g.** Un juge peut toucher une cible lorsque nécessaire, mais avec d'innombrables précautions et réellement lorsqu'il n'y a pas moyen de faire autrement. Il devrait alors demander que toutes les autres flèches de cette cible soient comptabilisées avant de s'exécuter. Aucune flèche ne doit être touchée avant d'être comptabilisée.

**h.** Il est possible qu'un archer soit en désaccord et qu'il décide d'aller en appel pour prouver un pointage en utilisant la cible (exemple: Une flèche inscrite sur la carte de pointage est un 7 alors qu'aucun trou ne se retrouve dans cette zone, ou encore, pour prouver que le marqueur s'est trompé de cartes de pointage). Celle-ci doit être identifiée et retirée par le juge qui doit prendre toutes les notes susceptibles d'éclairer le jury d'appel.

**i.** L'archer ne peut jamais aller en appel quant au jugement d'une flèche douteuse. **j.** Lorsqu'une flèche brise une autre flèche et dévie dans une autre zone, elle devra être comptabilisée selon sa nouvelle position dans la cible.

**k.** Si une flèche frappe une autre flèche, la brise et rebondit de la cible, elle sera comptabilisée selon la flèche brisée si cette dernière peut être convenablement identifiée.

**l.** Lorsqu'une flèche passe la cible, qu'elle n'est plus visible du devant mais demeure dans le ballot, le juge tentera de donner une valeur à la flèche en se rendant derrière le ballot et en vérifiant la position des tubes des autres archers ayant une position précise dans la cible, s'il est incapable de donner une juste valeur à la flèche, le juge en dernier recours devra délicatement repoussée cette dernière vers l'avant, et ce une fois que toutes les flèches auront été comptabilisées. Elle sera alors notée selon sa position dans la cible.

**m.** Un juge doit toujours regarder une flèche de deux positions différentes avant de rendre une décision.

**n.** Seulement deux cas sont acceptables pour qu'une flèche soit considérée comme n'ayant pas été tirée:

- L'archer a échappé sa flèche et celle-ci touche la ligne de la zone de 3 mètres située devant la ligne de tir.
- Le deuxième cas implique le fait que la cible ou le ballot soit tombé (par le vent ou la pluie) et que la valeur des flèches ne soit pas identifiable.

Si une flèche touche une branche, une colonne ou un oiseau, elle est considérée comme ayant été tirée. Le fait que l'archer et/ou le juge soient en désaccord ne change rien à ce règlement.

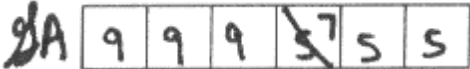
## **B) CORRECTION D'ERREURS DE LA VALEUR D'UNE FLÈCHE FAITE PAR LE MARQUEUR**

Exemple: La situation ou le pointage devrait être **9 9 9 7 5 5**. Vous retrouvez sur la carte de pointage **9 9 9 5 5 5**.

### **a. Les flèches sont encore dans la cible**

Retenons les règles suivantes:

- 1.** Les archers peuvent faire une correction de pointage sur une carte de score à la condition que tous les archers de la même cible initialisent les deux (2) cartes de scores.
- 2.** L'erreur ne doit jamais être effacée. On ne doit pas écrire par dessus.
- 3.** La correction faite par un juge doit toujours se faire au stylo rouge.
- 4.** Le juge ne doit pas corriger ou vérifier le total. Il est seulement concerné par la valeur individuelle de chaque flèche.
- 5.** Un trait rouge oblique est placé sur le mauvais pointage. Le pointage exact est placé dans la partie supérieure droite de la case.
- 6.** Le juge doit initialiser la correction, à gauche des cases de la volée concernée.

b. Les flèches  ont été enlevées ou touchées

1. C'est le plus petit pointage qui est conservé lorsque deux cartes de pointage sont en désaccord.
2. Un juge ne doit jamais changer la valeur d'une flèche si sa position n'est pas vérifiable avec les flèches dans la cible.
3. Tout cas litigieux doit être référé au jury d'appel. Si la cible est utilisée pour justifier un appel de l'archer, il faudra qu'elle soit identifiée avant d'être enlevée du ballot et gardée sous le contrôle du directeur de tir qui la remettra au président du jury d'appel. Le juge devrait alors prendre note de tout élément pouvant permettre au jury d'appel de se prononcer.

#### c) Correction d'erreurs dans la valeur descendante des flèches

Exemple: La situation où le pointage devrait être 9 9 9 7 7 5 mais on lit sur la carte de pointage 9 9 7 9 7 5.

1. Le juge doit souligner à l'encre rouge la valeur du pointage qui est hors séquence descendante: 9 9 7 9 7 5.
2. Le juge doit initialiser la correction, à gauche des cases de la volée concernée.

#### d) Flèches hors cible

1. Ne jamais inscrire un "0" car il peut être transformé en "10" en ajoutant un "1" devant le zéro.
2. Ne jamais inscrire un trait (-) car il peut être transformé en "4".
3. Faire un "M" dans la case appropriée pour "Manquée" ou "Miss".