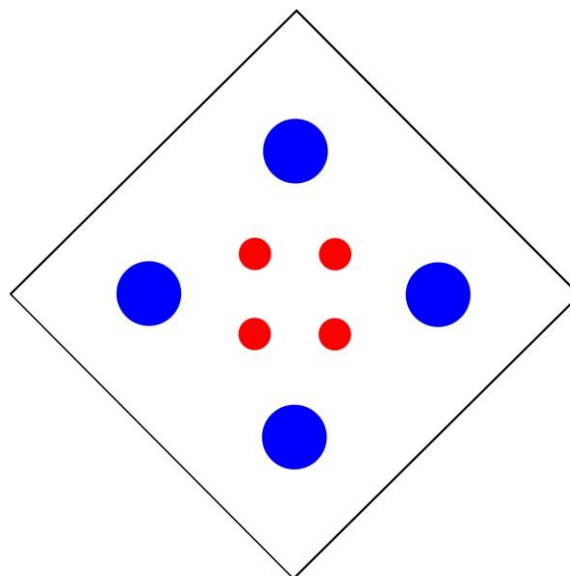


# REGLEMENT

## DU

### 4 X 4



D'après le règlement de Luis CHARUEL

# CHAPITRE I

## EMPLACEMENT DU JEU – AMENAGEMENT DU TERRAIN

### **ARTICLE 1**

En général, le jeu sera organisé dans un gymnase de type A ou B (hand-ball ou basket).

Tout autre local répondant aux normes pourra être utilisé.

### **ARTICLE 2 – La sécurité**

#### **Cas d'une salle avec gradins**

Les spectateurs utilisent les gradins jusqu'à la barricade située à 6 mètres en avant des cibles (voir le croquis). L'arrière des cibles sera d'accès strictement interdit au public.

#### **Cas d'une salle sans gradins**

Les spectateurs restent debout le long des cotés sans toutefois dépasser la barricade située à 6 mètres de la ligne des cibles.

### **Article 3**

L'organisateur utilisera au mieux les tracés habituels des terrains de jeu dans le gymnase.

### **Article 4**

Si nécessaire, une protection sera placée derrière les cibles.

### **Article 5**

Le dégagement prévu entre le « pas de tir » et la ligne d'attente des tireurs fera au moins 6 mètres de large.

### **Article 6**

Des chaises ou bancs seront disposés pour les ramasseurs de flèches, l'arbitre, l'air de repos des tireurs et le marqueur qui dispose d'une table et d'un drapeau rouge. L'arbitre se munira d'une paire de jumelles.

### **Article 7**

Un tableau mural permet d'afficher les scores pendant le déroulement du match.

### **Article 8**

Les cibles seront à 15 ou 20 mètres du « pas de tir ».

Elles seront fixées sur des paillons de 120 cm de diamètre ou carrés de 120 cm de côté.

Ces deux paillons sont séparés par un intervalle de 2 mètres.

Deux projecteurs lumineux sont disposés de part et d'autre devant les cibles de façon que les ombres des flèches sur la cible soient en « V ».

## Article 9

La cible, à son centre a 130 cm du sol. Elle est carrée et mesure 50 cm de côté. Elle sera disposée sur une pointe vers le haut. Le fond est blanc.

Sur cette cible :

- Quatre visuels bleus de 8 cm. Le diamètre ayant pour centre l'intersection des diagonales de la cible avec le cercle de 18 cm de rayon centré au milieu de la cible. Chaque visual bleu vaut 1 point.
- Quatre visuels rouges de 4 cm de diamètre ayant pour centre l'intersection des médianes de la cible avec le cercle de 8 cm de rayon centré au milieu de la cible.

*POUR UNE SERIE DE QUATRE FLECHES, LES BLEUS SONT TIRES DANS L'ORDRE SUIVANT :*

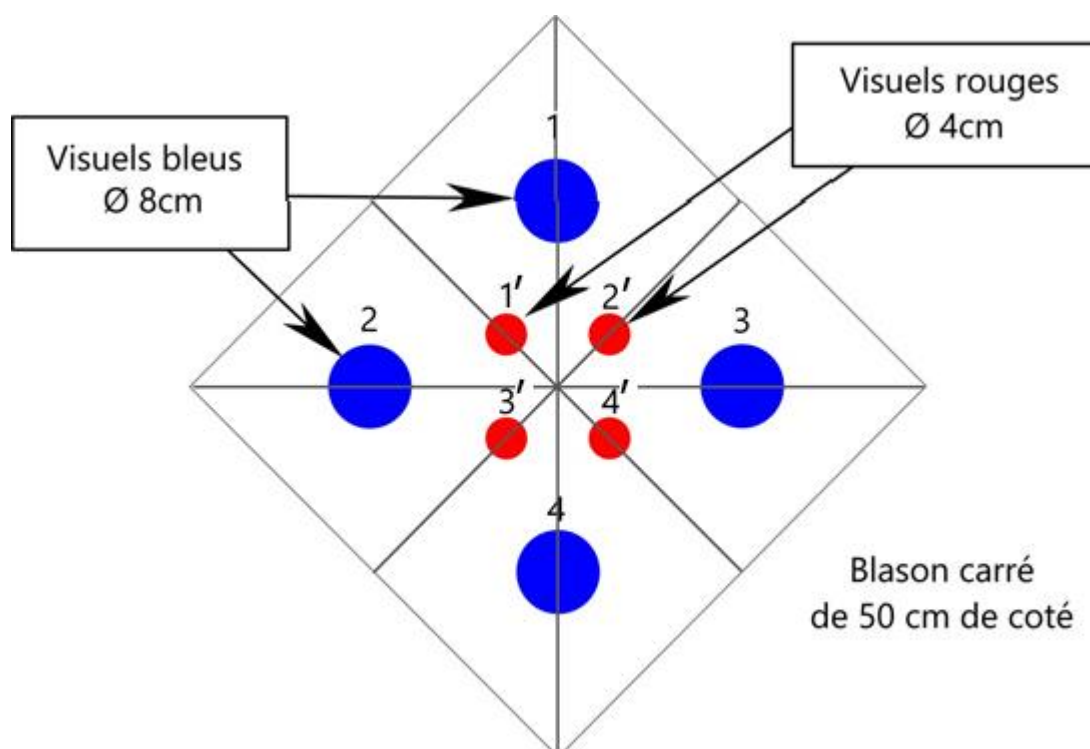
- N° 1 – EN HAUT
- N° 2 – A GAUCHE
- N° 3 – A DROITE
- N° 4 – EN BAS

*POUR UNE SERIE DE QUATRE FLECHES, LES ROUGES SONT TIRES DANS L'ORDRE SUIVANT :*

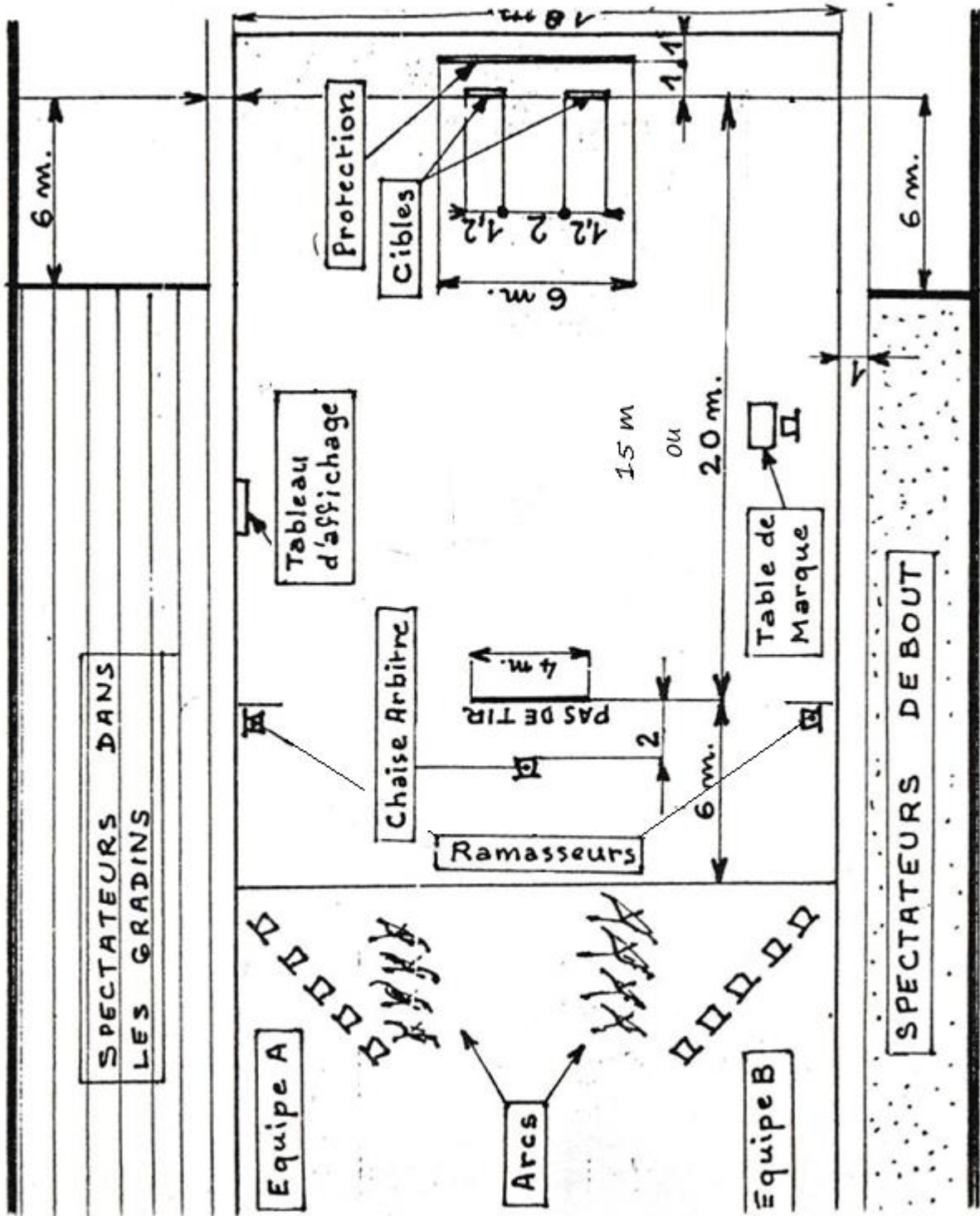
- N° 1' – EN HAUT ET A GAUCHE
- N° 2' – EN HAUT ET A DROITE
- N° 3' – EN BAS ET A GAUCHE
- N° 4' – EN BAS ET A DROITE

OU ORDRE MIXTE DES FLECHES :

- Ex : 1 - 2' - 3 - 4'
- Ou encore : 1' - 2 - 3' - 4



# Terrain – Traçage et aménagement



## CHAPITRE II

### PARTICIPANTS – EQUIPES – EQUIPEMENT ET MATERIEL AUTORISE

#### Article 1

L'équipe sera composée de 3 tireurs dont un remplaçant.

#### Article 2

Les participants porteront un maillot d'équipe (toutes les couleurs sont admises) muni d'un numéro. Ce numéro doit être assez grand pour être lisible, à l'œil nu, à 30 mètres.

Le port de chaussures de sport est obligatoire pour les concurrents.

#### Article 3

Le matériel utilisé sera celui reconnu par la F. F.T. A. pour le tir sur cible (voir arcs autorisés pour ce tir dans le règlement du guide fédéral « tir à l'arc »).

Toutefois, les arcs « compounds » de tir sur cible sont admis, à condition qu'il n'y en ait pas plus de deux par équipe. Ils ne peuvent tirer que les zones rouges dans l'ordre 1'- 2'- 3'- 4', dans ce cas la première zone rouge touchée vaut 1pt, les 2 suivantes 2pts et si les 4 sont touchées, la dernière zone vaut 3pts. Ex : 1' – 3' et 4 ' touchée, 2' manquée total 1+2+2=5pts. Pour obtenir les 8pts (1+2+2+3) il faut toucher les 4 zones rouges.

Seules les flèches utilisées pour le tir sur cible sont autorisées.

#### Article 4

Les jumelles sont strictement interdites sur le terrain de la compétition, sauf pour l'arbitre qui peut également utiliser une longue vue.

#### Article 5

Les participants, entraîneurs et dirigeants doivent avoir une attitude « fair Play » lors des rencontres. Dans le cas contraire, le joueur reçoit d'abord un avertissement puis, s'il récidive, ou si la faute jugée par l'arbitre est grave, il y aura sanction prononcée par l'arbitre.

Les sanctions pouvant aller de la suppression du tir d'une flèche ou de la fin de la série des 4 flèches, jusqu'à la suppression du ou des joueurs pour le match suivant.

## CHAPITRE III

### ARBITRE – MARQUEURS et PERSONNEL

#### **Article 1 – L'ARBITRE : son rôle**

Il prend place sur une chaise derrière les tireurs.

Il fait tirer au sort 2 capitaines, pour savoir laquelle des équipes devra tirer en premier chaque série de la première mi-temps.

Il vérifie que tout est bien en place (aménagement, sécurité) et règlementaire pour le déroulement de la compétition.

Il appelle un tireur de l'équipe qui commencera à tirer (en annonçant le nom du club).

Il attend que le tireur de la 2<sup>ème</sup> équipe rejoigne l'autre sur le « pas de tir », et donne l'ordre de commencer le tir.

Après chaque impact, il annonce le résultat à haute et intelligible voix (POINT ou POINT DOUBLE ou OUT), pour le marqueur et l'afficheur. Il est le seul à pouvoir prendre la décision du résultat.

Lorsque la série des 4 flèches est terminée, il appelle un tireur de la 2<sup>ème</sup> équipe et ainsi de suite....

Il veille à faire respecter le règlement au cours de la compétition, et tranche toutes les questions pouvant se présenter.

Il note les points sur un carnet pour s'assurer que la feuille de marque a été bien remplie. En cas de différence, il est seule habilité à régler le différend.

A la fin du match, il inscrit le résultat sur la feuille de match, et fait signer les 2 capitaines.

## **Article 2 - LE MARQUEUR : son rôle**

Il prend place à la table de marque sur laquelle sont disposés :

- La feuille de match
- Un stylo
- Un drapeau rouge

Lorsque le tireur annonce « ROUGE », le marqueur doit présenter le drapeau en le dressant devant lui. Il le maintiendra dans cette position jusqu'au moment où l'arbitre annoncera le résultat de l'impact.

Il porte tous les résultats annoncés par l'arbitre sur la feuille de match, soit :

- 0 (pour OUT)
- 1 (pour POINT)
- 2 (pour POINT DOUBLE)

Quand un tireur a tiré ses 16 flèches, s'il se représente sur le « pas de tir » avant la mi-temps, le marqueur le signale en croisant ses bras tendus vers le haut et en balayant l'espace de ses 2 mains, jusqu'à ce qu'il soit remplacé.

Lorsque le match est terminé, il fait les totaux et présente la feuille de match à l'arbitre.

Il fait remplir la feuille de match par les capitaines, avant le match (nom des tireurs).

## **Article 3 – L’AFFICHEUR : son rôle**

Il s'installe près du tableau de marque.

Il marque les scores sur le tableau après chaque annonce de l'arbitre en totalisant les points au fur et à mesure.

Il est muni, si possible, d'un micro et annonce le score après chaque couple de flèches (une par équipe).

## **Article 4 – LES RAMASSEURS DE FLECHES : leur rôle**

Ils prennent place sur la chaise qui leur est réservée et doivent attendre sur la ligne du pas de tir aux ailes du terrain.

Dès que les tireurs quittent le « pas de tir », chacun des ramasseurs récupère les 4 flèches tirées de son côté, et les emporte au tireur, derrière la ligne d'attente.

Ils doivent effectuer leur déplacement discrètement sur le côté pour ne pas ralentir le tir.

Quand une cible est endommagée, ils doivent le signaler à l'arbitre qui juge si elle doit être changée.

## CHAPITRE IV

### REGLES DU JEU - DEROULEMENT DU MATCH

#### **Article 1**

Le match se déroule en deux mi-temps de 16 séries\*, soit 4 séries par tireur.

#### **Article 2**

Un tireur ne peut tirer dans plus de quatre séries par mi-temps, ainsi que le remplaçant.

#### **Article 3**

Un tireur remplacé au cours d'une série ne peut revenir terminer cette série qu'il avait abandonnée.

#### **Article 4**

L'équipe qui commence le tir pendant la première mi-temps envoie un tireur sur le « pas de tir », à l'appel de l'arbitre.

L'équipe adverse décide de l'opposant qui va rejoindre le premier sur le « pas de tir ».

#### **Article 5**

Au signal du commencement du tir, deux possibilités se présentent au tireur :

- 1) Il tire sans rien demander, et ce sera obligatoirement sur un visuel bleu (1 point)
- 2) Il veut tirer en rouge et, dans ce cas, il doit l'annoncer en demandant au marqueur « point double »

Le marqueur dresse alors un drapeau rouge (ce qui indique au tireur qu'il s'est bien fait comprendre). Le tireur peut effectuer son tir, l'impact est attendu dans un visuel rouge qui correspond à l'ordre établi (2 points).



## **Article 6**

Lors d'une série, le tireur doit respecter l'ordre des visuels. Il peut panacher son tir mais l'ordre est toujours le même.

1<sup>ère</sup> flèche : BLEU en haut (1 point)  
Ou  
ROUGE en haut et à gauche (2 points)

2<sup>ème</sup> flèche : BLEU à gauche (1 point)  
Ou  
ROUGE en haut à droite (2 points)

3<sup>ème</sup> flèche : BLEU à droite (1 point)  
Ou  
ROUGE en bas à gauche (2 points)

4<sup>ème</sup> flèche : BLEU en bas (1 point)  
Ou  
ROUGE en bas à droite (2 points)

## **Article 7**

Les tireurs ne tirent pas en même temps. Le signal de départ du tir sera la fin de l'annonce de l'impact par l'arbitre.

## **Article 8**

En aucun cas, un tireur ne doit aller à la cible, ni discuter la décision de l'arbitre.

## **Article 9**

Lorsqu'un tireur a terminé sa série, il doit attendre la fin du tir de l'adversaire pour quitter le « pas de tir » en même temps que lui.

### **Article 10**

Pour la seconde série, l'arbitre appelle un tireur de la deuxième équipe qui va sur le « pas de tir ». Comme dans la première série, l'équipe adverse choisit un opposant qui rejoint le premier sur le « pas de tir ».

Pour chaque nouvelle série, l'arbitre appelle à son tour de rôle une équipe, puis l'autre.

### **Article 11**

Une mi-temps de 10 minutes est accordée aux joueurs.

La deuxième mi-temps se déroule comme la première, mais c'est l'autre équipe qui, cette fois commence le tir dans chaque série.

### **Article 12**

A la fin de chaque match, les points sont totalisés, le score définitif est annoncé et inscrit sur la feuille de match.

Le résultat est nul lorsque les deux équipes totalisent le même nombre de points.

Une équipe a gagné quand elle a marqué plus de points que l'autre.

### **Article 13**

La feuille de match est envoyée au C. T. R. par l'équipe qui reçoit le résultat du match au correspondant de secteur.

NB : le présent règlement ne peut être modifié que par la commission technique qui l'a arrêté.

Cette même commission technique peut modifier certains articles en cours de saison de championnat et même ajouter de nouveaux articles si cela s'avère judicieux et indispensable.

PS : l'adresse de votre correspondant de secteur vous sera communiquée ultérieurement.

*\*série : Tir de 4 flèches effectué par chacun des deux tireurs lors de leur passage sur le « pas de tir »*

# FEUILLE DE MATCH TIR à L'ARC 4 CONTRE 4

EQUIPE DE :			
NOMS DES TIREURS	POINTAGE DES IMPACTS 0,1,2	total partiel	total général

EQUIPE DE :			
NOMS DES TIREURS	POINTAGE DES IMPACTS 0,1,2	total partiel	total général

Lieu de la rencontre :

Date de la rencontre :

Nom de l'arbitre :

## RESULTAT DU MATCH

L'équipe de \_\_\_\_\_ à fait match nul/battu l'équipe de \_\_\_\_\_

par le score de \_\_\_\_\_ à \_\_\_\_\_

SIGNATURE CAPITAINE A

SIGNATURE ARBITRE

SIGNATURE CAPITAINE B