



INFORMATIONS

OLYMPIADES ATHENES

COMPETITION OLYMPIQUE DE TIR A L'ARC 2004

Mai 2004

Bulletin d'Informations #4

Première Edition 26 mars 2004
Révision III, 12 mai 2004

NOUVELLE PROCEDURE DE MARQUAGE

POUR LA COMPETITION OLYMPIQUE DE TIR A L'ARC

1. Les Observateurs au premier rang regarderont l'impact des flèches pour chaque cible avec des télescopes de haute qualité. Ils marqueront le plus vite possible le score sur les petits tableaux d'affichage dans le Terrain. Notre but est d'avoir le score marqué en une seconde. Ils auront des écrans TV leur montrant les impacts des flèches.
2. Dans la zone derrière le mur, les Marqueurs, Juges (JC) et Agents d'Archers (AA) auront aussi des écrans TV leur montrant les images des impacts de flèches sur chaque cible.
3. Quand les Observateurs communiquent les scores aux Marqueurs via leur ligne de communication directe et/ou voient l'écran TV derrière le mur, le Marqueur note le score sur la feuille de scores officielle dans l'ordre des flèches tirées. Les flèches qui semblent près de du cordon sur l'écran TV devraient être soulignées par le Marqueur sur la feuille de scores, et signalées à l' Observateur. L'Observateur peut changer le score du tableau d'affichage si celui-ci est bel et bien différent du précédent vu depuis l'écran TV. Si l' Observateur n'est pas sûr du score de la flèche, il mettra un astérisque à côté du score le plus bas de cette flèche sur le tableau, et le communiquera au Marqueur.

NOTE : L'Observateur affichera un « 10 » que ce soit pour un « 10 » ou un « 10 intérieur ». Sur le petit ou grand tableau d'affichage, un « X » ne sera pas noté pour un « 10 intérieur ». L'Observateur dira au Marqueur qu'une flèche de 10 points est soit un « 10 » soit un « X ». Par contre, une flèche près du cordon entre le « 10 » et le « 10 intérieur » est toujours affiché sur le tableau comme un « 10 ».

Le Marqueur enregistrera un « X » pour un « 10 intérieur » et un « 10 » pour le reste de l'anneau « 10 ». Ceci sert pour départager les ex aequo parmi les archers qui ont perdu un match.

Même avec l'écran TV les Marqueur et Observateur devraient communiquer le score de chaque flèche via leur ligne de communication directe.

4. Avant de sortir pour marquer, les AA déterminent s'il y a des flèches litigieuses chez l'adversaire à l'aide des images TV des flèches sur les cibles.

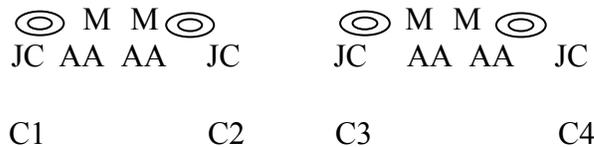
- Les officiels et AA marcheront à l'unisson dans l'ordre ci-dessous, et s'aligneront derrière les cibles. Le Chef des JC se trouvera sur un côté du terrain pour observer la Procédure de Marquage et pour contrôler les mouvements des officiels et des AA.

Figure 1.



Lorsque tous les officiels auront pris leur position comme ci-dessus, ils se déplaceront immédiatement dans les positions ci-dessous pour commencer le marquage.

Figure 2.



JC = Juge de Cible
M = Marqueur
AA = Agent de l'Archer
C1 = No de Cible

- Les objectifs de timing pour le Juge de Cible (JC), Marqueur, et AA pour aller jusqu'à la cible, annoncer, marquer, vérifier les scores, vérifier tout score changé avec l'Observateur, marquer les trous des flèches, retirer les flèches et retourner derrière le mur devraient être comme suit :

Individuel - 2 matchs = 60 secondes
 - 1 match = 50 secondes
 Equipe - 2 matchs = 90 secondes
 - 1 match = 75 secondes

- S'il y a des flèches proches, comme mentionné aux paragraphes 3 et 4, le AA ira vers la cible où il y a la flèche en question, et demandera au AA de l'adversaire son avis pour être d'accord sur le score. Si les AA ne sont pas d'accord, le JC de cette cible annoncera le score final. Les AA ne doivent aller vers la cible de l'adversaire que s'il y a des flèches proches. S'il doit y aller, il doit rapidement retourner à sa cible pour commencer à marquer.
- Le JC de chaque cible annonce le score des flèches. Les scores sont annoncés lentement (par groupes de trois pour les équipes), les plus hauts sont annoncés en premier. Durant l'observation de la procédure utilisée pour le Test Event, il est apparu que les Marqueurs marquent plus vite et plus précisément s'ils entendent la même voix qui annonce le score de la flèche de la même façon pour chaque match.
- Etant derrière le mur, le Marqueur a déjà marqué les scores dans l'ordre de tir et le score total pour cette volée sur la feuille de scores. Lorsque le JC annonce les scores, les plus hauts en premier, le Marqueur notera un (✓) sur la feuille de scores au dessus du score annoncé. Le score vérifié (✓) ne doit pas forcément être noté dans la case correspondante à la même flèche, mais dans la case qui a la même valeur numérique.
- Le AA surveille les scores notés par le Juge, ainsi que les scores vérifiés ou changés par le Marqueur.
- Le Marqueur annonce les scores en commençant d'abord par les 10, les 9, les 8, etc. (2-10, 3-9, 4-8 pour les équipes, et 2-10, 1-9 pour les individuels) de façon à ce que le JC et le AA puissent vérifier le score. Le Marqueur vérifiera le score de la flèche avec l'Observateur

seulement si les scores ont changé par rapport à ce que l'Observateur a noté sur son petit tableau d'affichage. Le score officiel est celui vérifié par le JC.

12. Si le Marqueur doit changer un score annoncé par l'Observateur, il doit appeler l'Observateur depuis la cible, pour qu'il change la valeur du score sur les petits tableaux d'affichage sur le Terrain. Chaque Marqueur et Observateur doit avoir une ligne de communication spécifique, avec des écouteurs, au niveau de la cible ainsi que derrière le mur. Le JC doit signer tout changement sur la feuille de score. Le changement de score et la signature du JC doivent se produire avant le retrait des flèches.
13. Le AA commence à marquer l'emplacement de la flèche seulement après que le Marqueur ait annoncé que les scores sont officiels. Le AA ne doit pas toucher les flèches avant cela. Les trous des flèches doivent être marqués d'une double ligne à l'aide de stylos fins et indélébiles fournis par ATHOC (voir Bulletin d'Informations #6).
14. Après avoir marqué le trou, le AA retire la flèche.
15. Le JC, Marqueur et AA attendront juste à côté et derrière la cible (même position que dans Figure 1. à la page 1) jusqu'à ce que les flèches de toutes les cibles soient marquées et vérifiées.
16. Dès que le Chef des JC donne le signal, tous les JC, AA et Marqueurs marcheront à l'unisson hors du Terrain et prendront leur position derrière le mur.
17. Quand il y a deux matchs, les officiels et AA qui se trouvent sur le côté est du terrain, iront du côté est du mur. Les officiels du côté ouest iront du côté ouest. Dans un match simple, les deux groupes iront du côté ouest. (Dans les matchs simples, les deux AA doivent pouvoir voir les deux écrans TV, donc ils ont besoin d'être ensemble à une extrémité du mur).
18. Lorsqu'ils sont derrière le mur, le JC et le Marqueur revérifieront avec l'Observateur le score total officiel final avant que la première flèche du match suivant ne soit tirée.
19. L'Observateur transmet le score électroniquement au système de marquage Swatch, après que ce soit officiel et avant que le prochain match ne commence.
20. Préparation pour la prochaine volée ou match.
21. Le JC enverra le document officiel de scores au Vérificateur de Scores situé dans le local du DOS.

Résumé de la Nouvelle Procédure de Marquage à la Cible

- | | |
|-----------------|--|
| Agent d'Archers | - Contrôle les scores des flèches proches sur les deux cibles. |
| Juge de Cible | - Annonce lentement les scores des flèches, trois à la fois, du score le plus haut au plus bas |
| Marqueur | - Vérifie les scores avec un "√" ou corrige un score faux pour signature du Juge. |
| Agent d'Archers | - Surveille les annonces des scores et les scores sur papier. |
| Marqueur | - Annonce les scores "trois 10, quatre 9", etc. Le Juge et le AA vérifient les scores des flèches dans la cible. |

- Marqueur - Contacte l'Observateur dans le cas où des résultats de flèche sont modifiés par rapport au petit tableau de marquage.
- Agent d'Archers - Marque les trous des flèches, après la vérification ci-dessus.
- Retire les flèches dès approbation du JC.
- Tous - S'alignent derrière la ligne de la cible jusqu'à ce que tout le monde soit prêt et ensuite retournent ensemble derrière le mur, après le signal du Chef des JC.
- JC et Marqueur - Une fois derrière le mur, vérifient le score total avec l'Observateur.

Devoirs et Evaluation des Observateurs (Officiels Techniques Nationaux - NTO):

- Vite repérer les flèches.
- Mettre rapidement et précisément en marche le MTS (score de la flèche qui s'affiche sur le petit tableau de résultat dans la seconde après l'impact).
- Communiquer au Marqueur de sa cible les flèches litigieuses ou les scores changés.
- Faire les corrections requises par le Marqueur et le Juge sur le petit tableau d'affichage.
- Envoyer les résultats officiels via MTS au Département des Résultats.

Le JC de chaque cible enregistrera toutes les flèches trop proches pour être annoncées, qui n'ont pas été repérées et d'autres doutes sur un formulaire de la FITA. Voici quelques erreurs typiques:

- 9* qui était un 10, et (un astérisque après le score signifie qu'il aurait pu être un point supérieur, mais la flèche est trop litigieuse pour être annoncée)
- 9* qui était un 9, etc. un point de plus, mais la flèche est trop litigieuse pour être annoncée.
- 10 qui était un 9, etc. Aurait du être 9*.
- 9 qui était un 10, etc. Mal repérée
- 10* - à ne jamais utiliser
- Délais d'affichage du score dépasse 2 secondes (enregistré par un observateur).

Les Observateurs les plus rapides et qui commettent le moins d'erreurs seront choisis pour les Finales.

Les Observateurs garderont aussi les feuilles de scores écrites après les avoir introduits dans l'unité MTS. Un formulaire sera fourni. Les Observateurs feront un tournus de façon à ce qu'ils ne travaillent pas plus d'un matin ou un après-midi en entier, la fatigue des yeux pouvant générer plus d'erreurs.

Pourquoi changer ? J'ai remarqué que, peut-être à cause des différents langages des AA, le marquage des points portait à confusion. Si le même Juge et le même Marqueur travaillent ensemble toute la journée, alors l'équipe fera un travail plus précis et plus rapide.

Aussi, je suis plus confiant des scores si le AA annonce les flèches litigieuses, surveille l'annonce des flèches et le score écrit, plutôt que s'il annonce juste les flèches. Le AA détermine encore le score des fleches. Le AA détermine toujours le score des flèches en décidant quelles sont les flèches litigieuses avant que la procédure de résultats ne démarre, et surveille également

les annonces des scores des flèches et les résultats écrits. Cette procédure devrait donner un maximum de confiance aux archers.

Je pense que, dans l'ensemble, cette procédure de Marquage peut aller au moins aussi vite que lors du Test Event : Même mais si cela prend 10 secondes de plus par volée, je pense que cela en vaut la peine, car on aura un système plus sûr.

Les ITO de la FITA s'entraîneront avec les NTO à Athènes avant le début de la compétition pour que tout le monde soit au courant et à l'aise avec la procédure.

Je remercie les ITO (Juges) et NTO pour leur précieux efforts à Athènes.

Jim Easton
Président