



INFORMATIONS

OLYMPIADES ATHENES

COMPETITION OLYMPIQUE DE TIR A L'ARC 2004

Juin 2004

Bulletin d'Informations #6

Première Edition 26 mars 2004
Révision II – 4 juin 2004
(Modifications Soulignées)

AGENT D'ARCHERS (AA) – INSTRUCTIONS

JEUX OLYMPIQUES 2004

1. Le AA agit comme le ferait l'archer s'il était à la cible. Le AA s'assure que les flèches sont marquées correctement pour son archer et son adversaire. Le AA s'assurera aussi que la position de la flèche de l'archer soit bien marquée sur la cible et la flèche retirée correctement. Le AA rapporte les flèches à son archer après la fin du match.
2. L'archer choisit son AA parmi n'importe lequel ayant une accréditation donnant accès aux terrains de compétition. Si l'archer n'a pas de AA, le Comité Organisateur lui en fournira un.
3. Le AA doit porter l'uniforme de l'équipe de l'archer, du Comité Organisateur ou de l'équipe même du AA. S'il n'y a pas d'uniforme disponible, le AA doit porter une autre tenue de tir permise par la FITA. Les archers devraient sélectionner leur AA et leur expliquer à l'avance la réglementation des uniformes. (Voir Bulletin d'Informations #2)
4. Le AA fera le trajet en minibus depuis Ethnikos avec l'archer, ou bien il peut l'attendre dans la Zone d'Attente en haut du tunnel. Le AA recevra des instructions dans la Zone d'Attente à propos de ses tâches sur le Terrain.

Le AA, l'archer et son entraîneur seront accompagnés par un Commissaire ATHOC dans le tunnel jusqu'à l'entrée du Terrain. Le AA se rendra vers le mur de la cible aussi vite que possible après avoir été « libéré » de la zone d'entrée par le commissaire de l'ATHOC.

5. Derrière le mur, le AA rapporte au Juge de Cible (JC) responsable de la cible de son archer. Le JC donnera au AA un dossard avec le numéro de la cible de son archer.
6. Le JC révise les points de la présente feuille d'instructions pour le AA avec lui, et lui explique comment il doit entrer sur le Terrain et retourner derrière le mur.
7. Le AA recevra un stylo indélébile noir et fin du JC pour marquer les trous des flèches.

8. Le AA prend position derrière le mur de façon à voir les deux (2) écrans TV montrant les impacts des flèches de son archer et ceux de son adversaire.
9. Le AA s'aligne comme le JC a indiqué avant d'entrer sur le Terrain.
10. Si le AA a vu une flèche litigieuse sur la cible de l'adversaire de son archer et seulement s'il y a une flèche litigieuse, il doit aller d'abord à cette cible pour vérifier le score de la flèche.
11. Si la flèche est clairement trop proche pour être annoncée, le AA doit demander son avis au AA de l'adversaire. S'ils sont d'accord, ils le diront au JC immédiatement. Si non, le JC fera l'Annonce Finale de suite.
12. S'il y a des flèches trop litigieuses pour être annoncées sur les deux cibles, le AA décide à quel cible il ira en premier. S'ils ne peuvent pas décider, le JC de la cible du côté est décidera.
13. Après avoir rapidement déterminé les scores des flèches proches, et s'il y a aussi des flèches proches sur la cible de son archer, le AA doit aller à sa cible et répéter le point #11. ci-dessus.
14. S'il n'y a pas de flèches proches sur aucune des cibles ou lorsque les scores des flèches proches sont déterminés, les AA retournent à leur cible et confirment les scores des flèches annoncés par le JC et regardent le Marqueur marquer le score.
15. Si le score d'une flèche sur la feuille de scores officielle doit être changé par rapport à ce qu'avait marqué le Marqueur derrière le mur :
 - Le AA à la cible vérifiera les scores des flèches proches avec le AA de l'adversaire.
 - Le JC annonce le score officiel si les AA ne sont pas d'accord.
 - Le Marqueur fait un changement de score en faisant une croix sur le score incorrect et en mettant le bon dans la case de la feuille de scores.
 - Le JC approuve le changement.
 - Pendant que le Marqueur est à la cible, il communique avec l'Observateur directement, ainsi l'Observateur peut ainsi changer le score sur le petit tableau d'affichage.
 - Le AA vérifie que la feuille de scores est correcte.
 - Le JC annonce que les scores des flèches sont officiels.
16. Après que les scores soient officiels, le AA est responsable de marquer les positions des flèches sur le blason et de les retirer
 - Utilisez un feutre indélébile noir (fourni par le JC) pour marquer le trou de la flèche avec deux lignes comme ci-dessous. N'inscrivez rien d'autre sur le blason.



17. Le AA retire les flèches et rejoint ensuite le JC et l'Observateur derrière la butte de tir, à côté de l'Observateur. Dès que le Chef des JC donne le signal, les JC, AA et Observateurs de toutes les cibles retourneront à l'unisson derrière le mur.
18. Tout cela doit être fait de façon précise, mais aussi vite que possible. Le but est de finir le marquage d'un double match individuel en 60 secondes et des matchs simples en 50 secondes (calculé depuis l'impact de la dernière flèche tirée jusqu'à ce que les JC, AA et Observateurs retournent derrière le mur). Les matchs par équipes prendront 30 secondes de plus.
19. Les deux AA donneront les flèches au Coureur qui attend derrière le mur. Le AA remettra à son archer les flèches de la dernière volée ou le dernier tir de barrage à l'entrée du tunnel côté Terrain. Le AA redonnera son dossard au JC de sa cible avant de partir.
20. Le AA retournera à Ethnikos avec son archer dans le minibus spécial. Les AA qui travaillent pour les Finales, avec un archer de leurs propres pays, resteront avec leur archer dans le stade, après que les matchs soient terminés. Les Commissaires ATHOC dirigeront les archers, entraîneurs et AA vers leur zone spéciale de places assises.

LA FITA apprécie les efforts fournis par les AA pour coopérer avec le JC et le Marqueur de la cible de son archer et être rapides lors du marquage des scores, du marquage des flèches, et leur retrait.

Les tâches des AA sont très importantes pour l'archer et très visibles par le public et téléspectateurs.

Merci d'être au service de votre archer et de nous aider à organiser un événement de type professionnel aux Jeux Olympiques.

Jim Easton
Président de la FITA