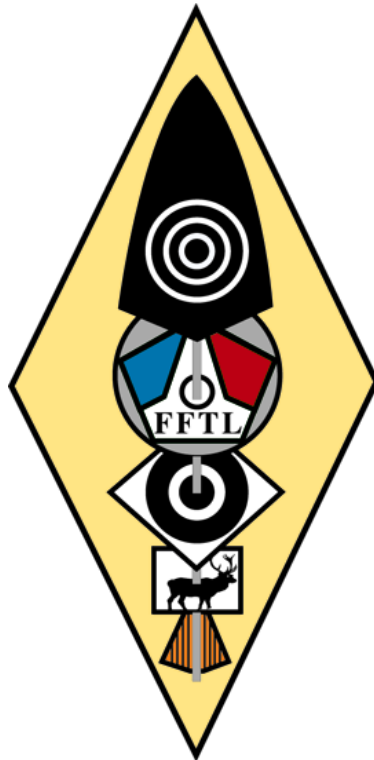


IFAA/FFTL

2019/2020

GUIDE DE POCHE DE L'ARCHER



Ce manuel contient des sélections extraites du livre des règles de l'IFAA de 2019 et a pour seul but d'informer les archers sur le terrain de tir!
En cas de différences entre le manuel et le livre des règles de l'IFAA, les règles du livre des règles de l'IFAA seront la version correcte!
Le président de l'IFAA

*Traduit de l'anglais par Christian Nava, représentant IFAA
La version officielle est le Book of Rules de l'IFAA,*



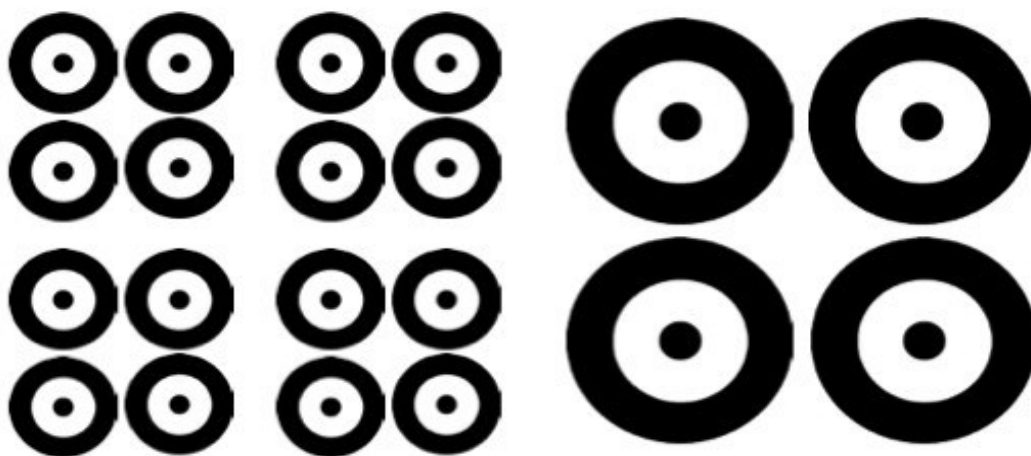
Glossaire

Butt	- Butte de tir, tout objet contre lequel une cible est posée.
Cordon	- Un cordon est une ligne séparant deux zones de score.
Equipement failure	- Pour une déclaration de « défaillance de matériel » l'archer doit être en mesure de prouver qu'une ou plusieurs parties de son matériel, tel que manufacturé n'est plus en état de fonctionner, p.ex. Il a cassé et est ainsi par définition inutilisable.
Fan (En éventail)	- Une cible à laquelle il y a quatre piquets à égale distance de la cible. Deux archers, débutant aux piquets 1 et 3, bougent au piquet situé sur leur droite après chaque flèche. Après le piquet 4, l'archer va au piquet 1. Les flèches tirées des piquets 1 et 2 le sont sur le blason de gauche et celles tirées des piquets 3 et 4 le sont sur le blason de droite.
Marker	- Piquet de tir
Prise et décoche Méditerranéenne	- Méthode avec laquelle on tire la corde en plaçant l'index sur la corde au-dessus de la flèche, le majeur et l'annulaire sur la corde sous la flèche. L'index peut aider à tirer la corde comme rester en repos sur la flèche
Round	- Distances connues: Deux unités standard ou alternativement tir d'une telle unité deux fois. Distances inconnues : 28 cibles.
Sight	- Viseur : Tout dispositif attaché ou intégré à l'arc ou attaché au corps de l'archer autre que des lunettes de vue, des marques ou taches sur les branches de l'arc et/ou sur la poignée de l'arc, autres que celles causées par l'utilisation et l'usure normale qui, de l'avis du Comité Technique de l'IFAA, peuvent aider l'archer à la visée avec l'arc.
Standard Unit	- Unité de parcours standard : Une série de tir sur un nombre donné de cibles comme défini dans l'article V pour les divers parcours officiels.
Straight	- Une cible avec un seul piquet de tir pour l'archer.
Walk up	- Une cible avec plusieurs piquets de tir que l'on tire les uns après les autres, la distance la plus longue est tirée en premier.
Compétitions Régionales	- Compétitions dans les régions – Europe – Afrique – Asie – Amérique du Nord ou du Sud ou Océanie. Comme les Championnats d'Europe

Règles générales de tir pour le Field Archerie

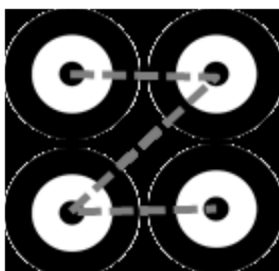
Les cibles

1. Les blasons ne doivent pas être posés par-dessus des blasons plus grands, et il ne doit pas non plus y avoir de marque artificielle sur la butte ou au-devant et qui pourrait être utilisée comme point de visée.
2. Toutes les buttes doivent être positionnées à angle droit par rapport au couloir de tir.
3. Dans toutes compétitions mondiales ou régionales utilisant les parcours officiels IFAA, un minimum de 16 blasons est exigé pour les cibles nécessitant un tir sur des blasons de 20 cm. Les blasons doivent être disposés 4x4 pour avoir des rangées verticales de quatre blasons.



Un minimum de quatre blasons doit être utilisé, là où des blasons de 35 cm sont nécessaires. Ces blasons seront placés en carré - 2 en haut et 2 en bas - côte à côte.

4. Si deux paires de blasons sont fournies, l'une au-dessus de l'autre, les deux premiers archers doivent tirer sur la paire de blasons du bas.
5. Sur les blasons de 35 cm, les quatre flèches sont tirées sur un seul blason. Les flèches tirées du côté gauche seront tirées sur le blason de gauche et vice versa, à l'exception des tirs en éventail, où les deux flèches des piquets de gauche seront tirées sur le blason de gauche et les flèches tirées des piquets de droite sur le blason de droite.
6. Les blasons de 20 cm seront tirés dans l'ordre : haut à gauche, haut à droite, bas à gauche, bas à droite (voir dessin)



7. Sur des blasons de 35 cm les quatre flèches seront tirées sur un seul blason. La règle 5 s'appliquera si on utilise plusieurs blasons.
8. Sur des blasons de 50 cm les quatre flèches seront tirées sur un seul blason, la règle 5 s'appliquera si on utilise plusieurs blasons.
9. Sur des blasons de 65 cm les quatre flèches seront tirées sur un seul blason, la règle 5 s'appliquera si on utilise plusieurs blasons.

Les positions de tir

1. Chaque cible aura un panneau d'information à la position de tir. Chaque panneau sera visible à l'approche du premier pas de tir. Il contiendra les informations définies dans le Règlement de chaque Tournoi.
2. La distance de chaque tir sera clairement visible sur chaque piquet. Au moins un piquet par position de tir est obligatoire. Plus de piquets peuvent être utilisés si l'organisateur le souhaite.
3. Pour les cibles Fan (éventail), les piquets sont à égale distance de la cible, la distance minimale entre deux piquets adjacents est de 3 pieds (91,44 cm), et la distance maximale entre les piquets des extrémités de 15 pieds (4,57 m).

L'équipement

1. Toutes sortes d'arcs ayant deux branches flexibles, à l'exception d'une arbalète ou d'un arc incorporant un dispositif mécanique d'armement.
Note de l'Executif : "split limbs", "lever action limbs" ("power/outer limbs") sont considérés être des branches uniques.
2. L'archer supportera seul à la fois le poids de l'arc ainsi que la puissance (en position) de l'arc sans aucune assistance externe autre que celles définies pour les styles appropriés.
3. La vitesse de flèche ne doit pas excéder 300 pieds par seconde (f/ps) (91,5 m/sec)
4. L'archer est responsable de l'utilisation et de l'entretien de son matériel en conformité avec les règles de garantie du constructeur pour chaque type précis de matériel qu'il/elle utilise.

Catégories de tir

1. Barebow - Recurve et Compound (B.B)

- a. L'arc, les flèches, la corde et accessoires doivent être libres de viseurs, marques, taches ou marques de laminage qui pourraient servir à la visée. Si de telles imperfections ou marques sont présentes dans la fenêtre de la poignée l'arc, l'ensemble du dos de la fenêtre sera recouvert avec du ruban adhésif.
- b. Des notes écrites portées sur l'archer sont autorisées.
- c. Un repose-flèches réglable peut être utilisé pour contrôler l'espace entre la flèche et la face de la fenêtre d'arc. Le repose-flèches ne doit pas dépasser au-dessus de la flèche.
Note de l'Exécutif : Des parties du repose-flèches considérés comme nécessaires à l'utilisation correcte d'un tel repose-flèches peuvent dépasser au-dessus de la flèche, surtout dans le cas de flèches très fines. P.ex. Stick-on plate, pressure button, spacer, etc.
- d. L'utilisation de stabilisateurs est autorisée.
- e. Des contrôleurs d'allonge (« draw stops ») intégrés dans les cames des arcs à poulies sont autorisés.
- f. Un seul point d'encoche est autorisé, qui peut être marqué par un ou deux nock sets
- g. Aucun autre dispositif mécanique ne sera autorisé qu'un contrôleur d'allonge et / ou un niveau fixé sur l'arc, l'un et l'autre sans extension au-dessus de la flèche.
- h. Toutes les flèches utilisées seront identiques en longueur, poids, diamètre, empennage et encoches, sans considération de couleur, d'usure et de déchirure.
- i. Un ou deux stops-corde peuvent être utilisés à partir du moment où ils ne sont pas dans le champ de vision et ne peuvent aider à la visée.

2. Freestyle Unlimited (FU)

- a. Tout type d'arc, de viseur, et de décocheur reconnus par le Comité de l'IFAA sont autorisés.

3. Freestyle Limited - Recurve et Compound (F.S.)

- a.. Tout type de viseur autorisé
- b. Décocheur interdit

4 Bowhunter - Recurve et Compound (B.H.)

- a. Arc, flèches, corde et accessoires doivent être libres de marques de visée, imperfections et/ou rayures qui pourraient servir à la visée.
Si de telles imperfections ou marques sont présentes dans la fenêtre de la poignée l'arc, l'ensemble du dos de la fenêtre sera recouvert avec du ruban adhésif.
- b. **Des notes écrites portées sur l'archer sont autorisées**
- c. L'utilisation de dispositifs de niveau à bulle n'est pas autorisée.
- d. Aucun moyen, de quel type que ce soit, et qui puisse aider à la visée, ne peut être utilisé ou présent sur l'équipement de l'archer. Des aides optiques qui assisteraient l'archer pour obtenir la régularité de l'alignement de l'œil et du point d'ancrage ne sont pas autorisés.
- e. Un repose-flèches réglable peut être utilisé pour contrôler l'espace entre la flèche et la face de la fenêtre d'arc. Le repose-flèches ne doit pas dépasser au-dessus de la flèche.
Note de l'Exécutif : Des parties du repose-flèches considérés comme nécessaires à l'utilisation correcte d'un tel repose-flèches peuvent dépasser au-dessus de la flèche, surtout dans le cas de flèches très fines. P.ex. Stick-on plate, pressure button, spacer, etc.
- f. Aucun contrôleur d'allonge n'est autorisé.
Seuls les contrôleurs de type "draw stops", intégrés dans les cames des arcs à poulies sont autorisés.
- g. Les sucettes (kisser button) ne sont pas autorisées.
- h. Un seul point d'encoche est autorisé sur la corde. Le point d'encoche peut être marqué par un ou deux nock sets.
- i. Un seul point d'ancrage sur le visage est autorisé.
- j. L'archer devra toucher la flèche, lorsqu'elle est encochée, l'index contre l'encoche. La position des doigts ne doit pas être changée pendant la compétition. En cas de déformation physique ou handicap, des dispenses spécifiques peuvent être prises.
- k. Toutes les flèches utilisées seront identiques en longueur, poids, diamètre, empennage et encoches, sans considération pour la couleur, l'usure ou des déchirures
- l. Les silencieux de corde et brush buttons à leur place normale sont autorisés, c'est-à-dire au sommet recourbé de l'arc, à au moins douze pouces (30,48 cm) au-dessus ou au-dessous du point d'encoche.
- m. Un carquois d'arc installé du côté opposé de la fenêtre de visée sans aucune partie du carquois visible dans cette fenêtre est autorisé.
- n. Un stabilisateur droit est autorisé, n'excédant pas douze pouces (30,48 cm), dispositif de fixation et d'amortissement inclus si utilisé, en mesurant à partir du dos de l'arc. Aucun stabilisateur « V bar » ou contre balancier ne sera légal. L'amortisseur (où le stabilisateur est vissé) fait partie du stabilisateur.

- o. La puissance de l'arc ne peut être modifiée pendant un parcours.
- p. Un ou deux stops-corde peuvent être utilisés à partir du moment où ils ne sont pas dans le champ de vision et ne peuvent aider à la visée. Le support du stop-corde doit avoir des attaches qui lui permettent de fonctionner et non de servir de contrepoids.

5. **Bowhunter Unlimited (B.U.)**

- a. Tout type d'arc et de décocheur reconnu par le Comité de I.F.A.A. est permis.
- b. Un viseur avec 4 ou 5 points de référence fixes, qui ne doivent pas être bougés pendant un parcours est autorisé.
- c. Chaque pin doit avoir une base droite et solide à partir du point d'ancrage jusqu'au point de visée, de forme plus horizontale que verticale dans le champ de visée. Il ne doit posséder qu'une seule référence de visée par point
Les points de visée avec protection ainsi que les scopes ne sont pas autorisés.
[L'utilisation d'une source lumineuse artificielle attachée au viseur de manière à illuminer les pins est autorisée.](#)
- d. Des aides optiques qui assisteraient l'archer pour obtenir la régularité de l'alignement de l'œil et du point d'ancrage ne sont pas autorisés.
- e. L'utilisation d'un dispositif de niveau est autorisée si faisant partie de la protection des pins et doit être considérée comme faisant partie de la garde de ces pins pour toutes les mesures et références.
- f. Tout type de repose-flèches est permis.
- g. Un seul point d'encoche permanent est autorisé sur la corde. Le point d'encoche peut être marqué par un ou deux nock sets ou une boucle en D ("D loop") pour les décocheurs.
- h. N'importe quel genre de décocheur est permis.
- i. Une sucette ou un œilleton de visée sur la corde (string peep sight) est autorisé, mais pas les deux. Aucune forme de dispositif grossissant ne peut être incorporée ou reliée à l'œilleton. [Une lentille incorporée à l'œilleton est autorisée.](#)
- j. Une protection des points de visée peut être utilisée, à condition que la distance entre le bas de la garde du haut et le point de visée le plus haut soit plus grande que la distance entre le point de visée du haut et le point de visée haut le plus proche. Le même écartement que pour la visée du haut s'applique entre le point de visée du bas et la garde du bas.
- k. Toutes les flèches utilisées seront identiques en longueur, poids, diamètre, empennage et encoches, sans considération pour la couleur, l'usure ou des déchirures.
- l. Les silencieux de corde et brush buttons à leur place normale sont autorisés, c'est-à-dire au sommet recourbé de l'arc, à au moins douze pouces (30,48 cm) au-dessus ou au-dessous du point d'encoche. Un carquois d'arc installé du côté opposé de la fenêtre de visée sans aucune partie du carquois visible dans cette fenêtre est autorisé.

- m. Un stabilisateur droit est autorisé, n'excédant pas douze pouces (30,48 cm), dispositif de fixation et d'amortissement inclus si utilisé, en mesurant à partir du dos de l'arc. Aucun stabilisateur « V bar » ou contre balancier ne sera légal. L'amortisseur (où le stabilisateur est vissé) fait partie du stabilisateur.
- n. La puissance de l'arc ne peut être modifiée pendant un parcours.
- o. Un ou deux stops-corde peuvent être utilisés à partir du moment où ils ne sont pas dans le champ de vision et ne peuvent aider à la visée. Le support du stop-corde doit avoir des attaches qui lui permettent de fonctionner et non de servir de contrepoids.

6. **Bowhunter Limited (B.L.)**

- a. Les mêmes règles que le Bowhunter Unlimited s'appliquent, à part que les décocheurs ne sont pas autorisés.

7 **Longbow (L.B.)**

- a. Un arc de n'importe quel matériau qui peut être, soit monobloc, soit démontable en deux parties, si assemblées au niveau de la poignée en un arc d'une pièce (seulement partagé une fois au niveau de la poignée), et qui, bandé, déploie une courbe continue en une seule direction, se mesurant comme suit:

Si l'arc bandé est placé avec la corde en position verticale, l'angle, comme mesuré entre la tangente de n'importe quel point de la branche et une ligne horizontale imaginaire, doit toujours décroître à mesure qu'on s'éloigne de la poignée de l'arc.

S'il y a le moindre doute quant à la continuité de la courbure de la branche, alors, à l'aide d'une ficelle, une ligne est tirée depuis l'endroit où s'arrête la poignée jusqu'au début du renforcement de la poupée (ou, s'il n'y a pas de renforcement, l'endroit où la corde d'arc est tenue dans la gorge) sur le dos de l'arc bandé. Aucun espace entre la ficelle et la branche de l'arc ne doit se voir.

- b. Le renforcement des poupées ne doit pas excéder l'épaisseur de 20 mm, en mesurant à partir de la surface du dos de la branche et ne doit pas excéder 50 mm de longueur en mesurant à partir du centre de la gorge de corde en direction de la poignée de l'arc.
- c. L'arc peut avoir une fenêtre et un plancher de flèche. Le côté de la fenêtre doit être incliné sur la longueur totale de la fenêtre et arrondi au point où la fenêtre rejoint la branche du haut. La coupe de la fenêtre ne doit pas dépasser le centre de l'arc.
- d. L'âme, la poignée de l'arc, la fenêtre et le plancher de flèche doivent être libres de toute marque ou tâche qui pourraient être utilisés comme aide à la visée. Si de telles imperfections ou marques sont présentes dans la fenêtre de la poignée l'arc, l'ensemble du dos de la fenêtre sera recouvert avec du ruban adhésif.
- e. Aucun ajout à l'arc dans l'intention de stabilisation, de niveau, de réduction de la puissance à l'allonge, de visée et/ou de contrôle d'allonge n'est permis.
- f. Un seul point d'encochage est autorisé sur la corde. Le point d'encochage peut être marqué par un ou deux nock sets. Si des "Resting nocks"(nock-sets

point d'encoche) comme des "ball nocks" sont utilisés - un seul nock-set peut être utilisé.

- g. Des silencieux de cordes à plus de 30 cm au-dessus ou en-dessous du point d'encoche sont autorisés.
- h. Les flèches doivent être en bois, empennées de plumes naturelles, et doivent être d'empennage identique et de même bois, pointe et spine, sans égard pour la couleur. Les flèches doivent être libres de marques ou imperfections qui pourraient aider à la visée et ne doivent pas varier en longueur de plus de 25 mm au début de la compétition. Les encoches peuvent être de n'importe quel matériau, et n'importe quel poids de pointe peut être utilisé.
- i. L'arc doit être tiré avec la méthode "Méditerranéenne" (1 doigt au-dessus de la flèche et 2 dessous). En cas de déformation physique ou handicap, des dérogations peuvent être accordées.
- j. Les archers qui ne sont pas conformes pas aux règles ci-dessus seront classés dans la catégorie Bowhunter Recurve ou dans une catégorie de tir pour laquelle le matériel détenu est autorisé et son utilisation possible.

8 Historical Bow (Arc Historique) - (HB)

- a. La reconnaissance de l'arc classique (également appelé arc historique ou arc primitif) se basera sur des arcs dont la construction et l'utilisation initiale sont reconnues antérieures à l'année 1900.
- b. Il n'y aura pas de distinction entre les différents modèles d'arc et des matériaux utilisés.
- c. Seule la catégorie adulte sera reconnue et il n'y aura pas de niveaux de classes.
- d. L'arc sera soit uniformément en bois soit en matériau composite.
- e. L'inclusion d'une forme de repose-flèche ou plancher de flèche ainsi que d'une fenêtre de visée découpée est permise, à condition que cela rejoigne la configuration classique de l'arc dont la préséance historique est établie.
- f. L'arc doit être construit en bois ou en matériau utilisé pendant la période de son utilisation historique. Des matériaux modernes tel que carbone, fibre de verre et époxy ne peuvent pas être utilisés. Les colles historiques comme les colles d'os ou les résines végétales chaudes ne sont autorisées. Seules les colles modernes et adhésifs pourront être utilisés pour les branches et la poignée.

Le matériau standard pour la corde d'arc sera le polyester. Des matériaux historique (comme lin et tendon) et/ou moderne (tel que Kevlar, etc.) ne peuvent pas être utilisés.

- g. Les flèches doivent être en bois, empennées de plumes naturelles, et doivent être d'empennage identique et de même bois, pointe et spine, sans égard pour la couleur. Les flèches doivent être libres de marques ou imperfections qui pourraient aider à la visée et ne doivent pas varier en longueur de plus de 25 mm au début de la compétition. Les pointes et encoches modernes sont autorisées. Des encoches taillées dans le fût ne sont autorisées que si elles sont renforcées par des matériaux appropriés.

- h. Des accessoires tels que des repères d'encochage tissés et des anneaux de pouce seront autorisés à condition que de tels accessoires aient été utilisés pendant l'usage historique de cet arc.
- i. La charge revient à l'archer d'assurer que tout le matériel utilisé pour le tournoi est historiquement correct. Le tireur montrera des documents prouvant l'exactitude du matériel si au contrôle du matériel de la compétition il lui est demandé.

9. Traditional Recurve Bow. (Arc Recurve Traditionel) – (TR)

- a. Un arc fabriqué à base de bois, qui peut être soit un arc monobloc, soit un arc démontable en deux ou plusieurs parties.
- b. La poignée de l'arc doit être fabriquée principalement à partir de bois, qui peut être laminé avec des polymères renforcés de fibres de verre ou de carbone, ou des matériaux similaires.
- c. Les branches doivent avoir une âme en bois qui peut être stratifiée sur l'extérieur, en utilisant de la fibre de verre, de carbone, ou similaire.
- d. La flèche doit être tirée directement sur la main ou sur le plancher d'arc. Pour la protection contre l'usure, ce plancher peut contenir une mince lamelle (cuir ou patch de feutre contre la fenêtre) et un morceau de feutre, de tapis ou de cuir (ou un matériau similaire) sur le plancher.
- e. La poignée doit être exempte de toute marque ou imperfection pouvant être utilisée pour la visée.
- f. Aucun ajout à l'arc à des fins de stabilisation, de niveau, de réduction de puissance à l'allonge, de visée et / ou de contrôle d'allonge n'est permis.
- g. Un repose-flèche, réglable ou non, n'est pas autorisé.
- h. L'arc doit être tiré avec la méthode « Méditerranéenne » (1 doigt au-dessus et deux dessous). Palettes de tir ou gants de tir sont autorisés.
- i. Le face-walking n'est pas autorisé (le point d'ancrage sur le visage doit être fixe).
- j. Un seul point d'encochage est autorisé sur la corde. Le point d'encochage peut être marqué par un ou deux nock sets. L'utilisation de « ball-nocks » est autorisée.
- k. Les flèches peuvent être de quelque matériau que ce soit, empennées de plumes naturelles. Elles seront identiques en longueur, poids, diamètre, empennage et encoches, sans considération pour la couleur, l'usure ou des déchirures
- l. Les protections de branches, silencieux de corde et brush-buttons sont autorisés et, si utilisés, doivent être à plus de douze pouces (30,48 cm) au-dessus ou au-dessous du point d'encochage
- m. Un carquois d'arc installé du côté opposé de la fenêtre de visée sans aucune partie du carquois visible dans cette fenêtre est autorisé. Si un tel carquois d'arc est utilisé, seules les flèches présentes dans le carquois peuvent être tirées pendant la compétition.

Catégories de compétition

1. Professionnels Adultes uniquement - Statut de Professionnel

Un archer est considéré comme étant un Archer Professionnel lorsque cet archer est compétiteur actif dans le circuit professionnel.

Trois styles de tir sont reconnus par l'IFAA :

Freestyle Unlimited	- Aucune restriction
Freestyle Compound Limited	- Pas de décocheur
Freestyle Recurve Limited	- Pas de décocheur

Hommes et femmes concourent dans des catégories différentes.

Un archer professionnel pourra redevenir archer amateur un an après sa dernière participation à une compétition professionnelle.

2. Amateur – Seniors, Vétérans, Adultes, Jeunes Adultes, Juniors et Cadets

Tout archer enregistré comme membre d'une association membre de l'IFAA est reconnu comme amateur jusqu'au moment où il devient professionnel d'après le règlement de l'IFAA.

Seniors Hommes et Femmes (65 ans et +) :

Barebow Recurve et Compound	BB
Freestyle Limited Recurve et Compound	FS
Freestyle Unlimited	FU
Bowhunter Recurve et Compound	BH
Bowhunter Limited	BL
Bowhunter Unlimited	BU
Longbow	LB
Historical Bow	HB
Traditional Recurve Bow	TR

- Les archers qui ont 65 ans le premier jour d'un concours auront le choix de participer dans la catégorie Senior, vétéran ou adulte. La décision de participer dans la catégorie senior n'engage pas pour des tournois ultérieurs. Le choix est à chaque fois optionnel.
Il n'y a pas de classe de tir dans la catégorie des séniors.

Vétérans Hommes et Femmes (55 ans et +) :

Barebow Recurve et Compound	BB
Freestyle Limited Recurve et Compound	FS
Freestyle Unlimited	FU
Bowhunter Recurve et Compound	BH
Bowhunter Limited	BL
Bowhunter Unlimited	BU
Longbow	LB
Historical Bow	HB
Traditional Recurve Bow	TR

- Les archers qui ont 55 ans le premier jour d'un concours auront le choix de participer dans la catégorie vétéran ou adulte (pas dans les deux). La décision de participer dans la catégorie vétéran n'engage pas pour des tournois ultérieurs. Le choix est à chaque fois optionnel. Il n'y a pas de classe de tir dans la catégorie des vétérans.

Adultes Hommes et Femmes (21 – 54 ans):

Barebow Recurve et Compound	BB
Freestyle Limited Recurve et Compound	FS
Freestyle Unlimited	FU
Bowhunter Recurve et Compound	BH
Bowhunter Limited	BL
Bowhunter Unlimited	BU
Longbow	LB
Historical Bow	HB
Traditional Recurve Bow	TR

Jeunes Adultes, Hommes et Femmes (17 et 20 ans):

Barebow Recurve et Compound	BB
Freestyle Limited Recurve et Compound	FS
Freestyle Unlimited	FU
Bowhunter Recurve et Compound	BH
Bowhunter Limited	BL
Bowhunter Unlimited	BU
Longbow	LB
Historical Bow	HB
Traditional Recurve Bow	TR

Juniors, Hommes et Femmes (13 – 16 ans):

Barebow Recurve et Compound	BB
Freestyle Limited Recurve et Compound	FS
Freestyle Unlimited	FU
Bowhunter Recurve et Compound	BH
Bowhunter Limited	BL
Bowhunter Unlimited	BU
Longbow	LB
Historical Bow	HB
Traditional Recurve Bow	TR

Cadets, Hommes et Femmes (en dessous de 13 ans) :

Barebow Recurve et Compound	BB
Freestyle Limited Recurve et Compound	FS
Freestyle Unlimited	FU
Bowhunter Recurve et Compound	BH
Bowhunter Limited	BL

Bowhunter Unlimited
 Longbow
 Historical Bow
 Traditional Recurve Bow

BU
 LB
 HB
 TR

Pour les catégories **Séniors**, **Vétérans**, **Jeunes Adultes**, **Juniors** et **Cubs**, une preuve de l'âge au premier jour de la compétition sera obligatoire.

3. Nomenclature des catégories

Une description complète de chaque catégorie de tir et d'âge est montrée dans le tableau suivant :

	Seniors		Adultes		Vétérans		Jeunes Adultes		Juniors		Cadets	
	Femme	Homme	Femme	Homme	Femme	Homme	Femmes	hommes	Femme	Homme	Femme	Homme
Barebow-Recurve	SFBB R	SMBB R	AFBB R	AMBB R	VFBB R	VMBB R	YAFBB R	YAMBB R	JFBB R	JMBB R	CMBB R	CMBB R
Barebow-Compound	SFBB C	SMBB C	AFBB C	AMBB C	VFBB C	VMBB C	YAFBB C	YAMBB C	JBB C	JMBB C	CFBB C	CMBB C
Freestyle Limit.Recurve	SFFS R	SMFS C	AFFS R	AMFS R	VFFS R	VMFS R	YAFFS R	YAMFS R	JFFS R	JMFS R	CFFS R	CMFS R
Freestyle Limit.Comp	SFFS C	SMFS C	AFFS C	AMFS C	VFFS C	VMFS C	YAFFS C	YAMFS C	JFFS C	JMFS C	CFFS C	CMFS C
Freestyle Unlimited	SFFU	SMFU	AFFU	AMFU	VFFU	VMFU	YAFFU	YAMFU	JFFU	JMFU	CFFU	CMFU
Bowhunter-Recurve	SFBH R	SMBH R	AFBH R	AMBH R	VFBH R	VMBH R	YAFBH R	YAMBH R	JFBH R	JMBH R	CFBH R	CMBH R
Bowhunter-Compound	SFBH C	SMBH C	AFBH C	AMBH C	VFBH C	VMBH C	YAFBH C	YAMBH C	JFBH C	JMBH C	CFBH C	CMBH C
Bowhunter Unlimited	SFBU	SMBU	AFBU	AMBU	VFBU	VMBU	YAFBU	YAMBU	JFBU	JMBU	CFBU	CMBU
Bowhunter Limited	SFBL	SMBL	AFBL	AMBL	VFBL	VMBL	YAFBL	YAMBL	JFBL	JMBL	CFBL	CMBL
Traditional Recurve Bow	SFTR	SMTR	AFTR	AMTR	VFTR	VMTR	YAFTR	YAMTR	JFTR	JMTR	CFTR	CMTR
Longbow	SFLB	SMLB	AFLB	AMLB	VFLB	VMLB	YAFLB	YAMLB	JFLB	JMLB	CFLB	CMLB
Historical Bow	SFHB	SMHB	AFHB	AMHB	VFHB	VMHB	YAFHB	YAMHB	JFHB	JMHB	CFHB	CMHB
Professional Unlimited			PFFU	PMFU								
Professional Limited Rec			PFFS R	PMFS R								
Professional Lim Comp			PFFS C	PMFS C								

Les Officiels des Tournois

- Des Officiels de Tournoi tels qu'un Directeur du Tournoi / des Tirs, un Field Captain, un Responsable de Parcours, un Responsable du Contrôle Technique, etc...doivent être nommés.
 La nomination de ces officiels pour les tournois mondiaux ou régionaux IFAA est soumise à l'approbation du Vice-Président de l'IFAA.
- Le Directeur du Tournoi désignera un « adulte responsable » qui accompagnera les Cubs (ou toute autre catégorie d'âge en fonction des lois locales). Cet « adulte responsable » devra être titulaire d'un certificat de conformité si demandé par la législation locale et doit avoir une bonne connaissance des règles et règlements IFAA.
- Un Responsable du contrôle technique (TCO = Technical Control Officer) sera désigné par les organisateurs du tournoi avant celui-ci. Il sera assisté par au moins deux personnes, qui devront être des archers avec de solides connaissances du matériel d'archerie. Les fonctions du TCO et de son équipe sont définies par l'article 6 de la section « Policy » du Book of Rules IFAA.

4. A chaque Tournoi, un Field Captain est désigné par les organisateurs du Tournoi et/ou le Directeur du Tournoi et son rôle est de :
 - a. Former les pelotons.
 - b. Désigner un chef de peloton et deux marqueurs pour chaque peloton.
 - c. Désigner des Responsables de parcours pour surveiller l'exécution de ses tâches sur leurs parcours respectifs.
 - d. Désigner les cibles auxquelles chaque peloton débutera.
 - e. Avoir la possibilité, pour chaque tournoi, d'instaurer un temps limite, soit par cible, soit par parcours, afin de permettre à la compétition de se terminer dans les temps.
 - f. S'assurer que pour chaque butte de tir il y a assez de blasons de rechange pour remplacer les blasons trop usés qui ne permettent plus de déterminer les points à coup sûr.
5. Le rôle du chef de peloton sera d'établir l'ordre de tir dans le peloton et de régler les litiges au sein du groupe. Sa décision concernant la valeur d'une flèche sera définitive sauf pour ses propres valeurs de flèches, dans ce cas elle sera prise par le premier marqueur. C'est aussi lui qui décide s'il faut changer ou non une carte avant les tirs.
6. Les marqueurs tiennent le compte des points à chaque cible, ainsi que les totaux intermédiaires et les comparent à chaque cible.

Règles générales des Tournois

1. Règlement général des Tournois

- a. Tous les arcs et matériels sont inspectés et marqués comme étant inspectés avant le début de la compétition. Chaque compétiteur devra présenter son matériel au Contrôle Technique pour la vérification du matériel à l'heure et à l'endroit désigné.
Il est de la responsabilité de chaque archer de garder son matériel dans les règles spécifiques de l'IFAA. Ne pas le faire peut avoir comme conséquence une réclamation d'un autre archer ce qui pourrait entraîner la disqualification.
- b. Un archer ne peut concourir que dans la catégorie de tir où il s'est pré enregistré. Un changement de catégorie le jour de l'enregistrement de la compétition ne sera possible que s'il reste des places disponibles dans cette catégorie.
(Note : Pour les WFAC et WBHC : moins de 168 enregistrements s'il y a un seul parcours utilisé et, dans le WBHC moins de 336 enregistrements si deux parcours similaires sont utilisés (voir article IV H 2a du Book of Rules).
- c. Les juniors tirent dans leurs propres pelotons.
- d. Les inscriptions multiples dans un tournoi par un archer sont autorisées si ce tournoi est annoncé comme un tournoi à inscriptions multiples et que ses styles de tir soient acceptés. Des frais d'inscriptions séparés seront demandés pour chaque style de tir. Les scores seront enregistrés séparément pour chaque style de tir. *Note de l'exec. Un archer doit tirer avec les archers de la même division*

que lui et non avec d'autres types de tir. Si ce n'est pas possible alors l'archer ne pourra concourir que dans une seule catégorie.

- e. Les cadets tirent dans leurs propres pelotons avec un adulte non-tireur responsable. L'adulte non-tireur responsable sera l'un des marqueurs du peloton.
- f. Aucun archer n'a le droit de concourir plus d'une fois dans une compétition, sauf s'il s'agit d'une compétition à enregistrements multiples.
- g. Les compétiteurs n'ont pas le droit de tirer sur les cibles d'entraînement pendant la compétition, sauf lors des pauses officielles.
- h. Les archers doivent tirer pendant la durée complète de la compétition comme indiqué dans le règlement. Les points obtenus par un archer qui n'a pas fini le concours complet ne seront pas pris en compte pour l'attribution d'une récompense ou d'un titre.
- i. La décision d'annuler ou d'interrompre un tournoi sera prise conjointement par le Vice-Président de l'IFAA (ou s'il est absent son représentant délégué), le Directeur de Tournoi et le Field Captain.
- j. Aucun archer n'a le droit d'armer son arc avec la main d'arc au-dessus de la tête pour un tir à l'horizontal.
- k. L'utilisation de matériel qui, d'une façon ou d'une autre, diminuerait ou bloquerait l'acuité de l'archer (p. ex. l'ouïe, la vue, etc.), le coupant ainsi de son environnement et détournant son attention de la compétition et des règles de sécurité n'est pas autorisée.
- l. Il est fortement conseillé aux compétiteurs de porter des vêtements de couleurs vives sur les parcours, en particulier si les conditions de visibilité sont mauvaises. Des vêtements entièrement de couleur camouflage ne sont pas permis sur les parcours s'il n'y a pas au moins un élément de haute visibilité.

2. Règlements pour les tournois à l'extérieur (Field, 3D, etc.)

- a. Les archers tirent par pelotons d'au moins trois membres et avec un maximum de six. Le nombre préférable est de quatre.
Dans toutes les compétitions à l'extérieur, le nombre de compétiteurs par cible est limité à un maximum de six archers.
Dans le cas où le nombre d'archers dans une catégorie de tir excède le nombre maximal autorisé sur chaque parcours, cette catégorie sera divisée en deux groupes équivalents, chaque groupe effectuant un tir similaire mais sur des parcours différents.
Dans le cas du Tournoi Bowhunter, le tir 3D Standard Round et le tir 3D Hunting Round sont définis comme «tirs similaires ».
- b. Sauf indication contraire, les archers doivent tirer par paire, côte à côte (deux par deux en même temps). Dans le cas où il y a un nombre impair d'archers dans le peloton, le dernier archer tire tout seul.
- c. Les positions de tir du peloton seront décidées par accord mutuel.

d. (1) Schéma avec un seul piquet:

Aucun archer ne devra tirer en avant du piquet approprié. Un pied devra se situer au plus à six pouces (15,24cm) en arrière du piquet et au maximum à trois pieds (91,44cm) de chaque côté du piquet.

Pour tous les Animal Rounds, distances connues ou non, un pied doit toucher le piquet ou ne pas être à plus de six pouces (15.24cm) derrière ou de chaque côté du piquet.

Pour tous les Animal rounds, distances connues ou non, Il doit y avoir deux piquets de tir.

(2) Schéma avec deux piquets:

Aucun archer ne devra tirer en avant du piquet approprié. Un pied doit toucher le piquet ou ne pas être à plus de six pouces (15.24cm) derrière ou de chaque côté du piquet.

- e.** Un peloton ne doit pas retarder le groupe suivant en cherchant des flèches perdues. Chaque archer doit prévoir suffisamment de flèches de manière à ce que chacun puisse continuer de tirer, et ensuite retourner chercher les flèches perdues après la fin des tirs.
- f.** Aucun archer ne peut s'entraîner sur une cible utilisée pour le concours. Des cibles spéciales pour l'entraînement doivent être fournies.
- g.** Si, pour une raison quelconque, un groupe retarde un autre, les chefs de pelotons doivent s'entendre entre eux pour autoriser le groupe qui suit à doubler le premier.
Au cas où deux groupes ou plus sont bloqués par un autre groupe et que une ou deux cibles sont libres plus en avant, ce groupe doit se laisser doubler par ces pelotons.
- h.** Un archer qui a reçu l'autorisation de son chef de peloton de quitter le pas de tir pour une raison valable, a l'autorisation de revenir dans son peloton et finir les tirs commencés. Son groupe doit attendre son retour, mais doit permettre aux autres groupes de passer devant. Le chef de peloton devra lui donner un temps limite raisonnable pour son retour, après expiration duquel le groupe continuera. Il pourra alors tirer les cibles manquées pendant ce temps sur décision du Field Captain.
- i.** En cas de mauvais temps le concours doit continuer, sauf au signal prédéterminé par le Field Captain. Les archers quittant le terrain avant ce signal seront exclus de la compétition.
- j.** Les cibles doivent être tirées dans l'ordre prévu. Si des cibles ont été oubliées, elles ne comptent pas, à la discrétion du Field Captain.
- k.** Les pelotons ne doivent pas s'approcher ou interférer pendant qu'un autre peloton tire sur une cible ; ils doivent rester à l'écart jusqu'à ce que tous les membres du groupe aient fini de tirer.
- l.** En cas de défaillance de matériel, après avoir résolu le problème (soit par la réparation du matériel défaillant, soit par l'utilisation d'un autre matériel qui a passé le contrôle du matériel), l'archer peut tirer quatre flèches sur une cible d'entraînement sous la surveillance du Field Captain.
- m.** Pour tous les parcours officiels à distances inconnues, l'archer a le droit d'utiliser une aide optique du moment que celle-ci ne peut pas être utilisée pour mesurer les distances de tirs et les angles. Les aides optiques seront du type « tenu à la

main » (jumelles) et ne doivent pas créer d'obstacle aux autres archers pendant la compétition.

Aucun dispositif d'amélioration électronique du dispositif optique ne sera autorisé (ex. Stabilisateur optique, zoom électronique, arrêt sur image, etc.).

Les dispositifs optiques devant être utilisés, seront au préalable présentés à l'inspection du matériel et seront marqués avec un autocollant d'inspection, qui ne devra pas être retiré pendant la compétition. Les caméras ou appareils photos ne doivent pas être utilisés comme télémètres, et ne peuvent être utilisés (en tant que caméra/appareil photo) qu'une fois que tous les archers du peloton ont fini de tirer la cible.

- n. Il est de la responsabilité de l'ensemble du peloton de vérifier avant de commencer à tirer que les blasons sur les buttes de tir correspondent à celles indiquées sur le panneau indicateur de la cible. Dans le cas où les blasons / cibles sont erronés, le peloton en informe le responsable de parcours pour qu'il accroche le bon blason.

3. Règles de rotation

a. Ordre de tir

j. Field, Hunter et Expert Field Round

Pour les tirs Field, Hunter et Expert Field, les archers dans le peloton doivent changer l'ordre de tir à la cible 1 et à la cible 15. Ceux qui tiraient en premier (A+B) tirent alors en dernier et ceux qui tiraient en dernier (C+D) tirent en premier.

Note de l'Exécutif : Aux cibles 1 et 15 l'ordre doit changer de (A+B)/(C+D) vers (C+D)/(A+B)

ii. Animal Round distances connues et tous parcours distances inconnues

Pour les tirs Animal Round distances connues et tous les tirs distances inconnues, les archers au sein du peloton doivent changer l'ordre de tir à chaque cible.

Note de l'Exécutif :

1^{ère} cible : (A+B)/(C+D)/(E+F) ; 2^{ème} cible : (C+D)/(E+F)/A+B

3^{ème} cible : ((E+F)/(A+B))/(C+D) ; 4^{ème} cible : (A+B)/(C+D)/(E+F), etc.

b. Position de tir (Côté de tir)

Pour tous les parcours, la rotation du côté de tir doit s'appliquer :

Aux cibles 1 et 15, les archers qui tiraient à partir du côté droit tireront du côté gauche et ceux qui tiraient du côté gauche tireront du côté droit

Note de l'Exécutif :

Pour le Field, Hunter et Expert, l'ordre (A+B)/(C+D) devient (D+C)/(B+A)
Pour les Animal Round et tous les 3D distances inconnues, l'ordre (A+B)/(C+D)/(E+F) devient (B+A)/(D+C)/(F+E)

- c. Un archer peut choisir, avec le consentement du chef de peloton, de tirer à partir du côté opposé s'il considère qu'il est désavantagé sur son côté sur une cible bien particulière.

4. Pelotons : Composition et fonctionnement

- a. Dans les tournois régis par l'IFAA, les pelotons de tireurs sont composés de 3 à 4 archers pour les parcours distances connues et de 5 à 6 archers pour les parcours distances inconnues.
- b. Les archers d'une même catégorie doivent tous tirer le même parcours le même jour, sauf si le nombre de compétiteurs au sein de cette catégorie est trop important pour qu'un seul parcours puisse les accueillir, dans ce cas, l'article IV H2a des règlements s'appliquera.
- c. Le premier jour du tournoi, les pelotons seront formés par le Field Captain. Pour les autres jours durant le tournoi, les pelotons seront composés à partir des scores réalisés. Les archers ayant les scores les plus hauts tireront ensemble, suivis par le groupe de scores suivants et ainsi de suite.
- d. Le chef de peloton (Target Captain) est celui qui a fait le score le plus haut du jour. L'archer avec le second score le plus haut est désigné pour être le premier marqueur, le troisième score est alors le second marqueur.
- e. L'ordre de tir est déterminé par accord mutuel. A partir du moment où l'ordre (A, B, C, D) a été établi, cet ordre sera maintenu pour le reste de cette journée.
- f. Dans le cas où un archer conteste la valeur de sa (ses) flèche(s), l'opinion majoritaire des autres archers au sein du groupe sur cette valeur prévaudra. Cette décision sera définitive et ne pourra être sujette à contestation ultérieure (protest).
- g. Les marqueurs devront maintenir un compte exact des scores à chaque cible, maintenir un total cumulé et comparer ce total à chaque cible.
- h. Le chef de peloton (Target Captain) décide si oui ou non un blason doit être changé. *Note de l'Exec. : Ceci lui autorise à le faire avant que son groupe ne tire (Field, Hunter, Animal), et après le tir de son groupe (parcours animaux distances inconnues), pour le groupe suivant.*
- i. Quelles que soient les précautions prises par les organisateurs du tournoi pour informer chaque jour les concurrents des scores exacts et des noms des archers de chaque peloton, les archers sont invités à vérifier l'exactitude de ces scores et des pelotons et à informer les organisateurs du tournoi de toute erreur avant le début des tirs du lendemain. Si aucune information de ce type n'est reçue avant le début des tirs, les classements et pelotons seront considérés comme corrects. Toute correction nécessaire doit être faite avant le tir du jour suivant.
- j. A défaut :
 - a. Malgré toutes les précautions prises par les organisateurs du tournoi, la responsabilité de tirer sur le bon parcours et de partir de la bonne cible incombera à l'archer et toute conséquence d'un mauvais départ ne pourra faire l'objet d'une réclamation.
 - b. Il incombe au Field Captain de veiller à ce que les concurrents soient informés de manière adéquate et en temps voulu du parcours sur lequel ils vont tirer, dans quel peloton, avec les noms des membres du groupe, et à partir de quelle cible commencer chaque jour. Ces informations doivent être affichées dans la zone centrale, sur le ou les terrains d'entraînement, sur les parcours et, si possible, sur le site Web du tournoi.
 - c. Au cas où des archers se retrouveraient sur un mauvais parcours et / ou une cible de départ erronée, le responsable de parcours (Range Captain) organisera la relocalisation de ces archers. Cette relocalisation ne doit pas retarder le début des tirs ni le tir du peloton. Les cibles manquées lors de ce processus seront tirées à la fin du tir de la journée en présence du Range Captain et / ou du chef de peloton.

- d. Si un archer ne réalise pas ou, pour une raison quelconque, ignore qu'il / elle se trouve sur un mauvais parcours ou cible de départ (peloton) et complète le tir de ce jour-là, les flèches de ce jour ne seront pas marquées.

5. Règlement des tournois Indoor

- a. Une ligne de tir est matérialisée et l'archer se positionne de façon à avoir un pied de chaque côté de cette ligne de tir.
- b. Des paires d'archers seront constituées chaque jour par le Responsable du Tir. De nouvelles paires seront établies après chaque Round. Des tirs de réglage (sighters) sont permis si les organisateurs de la compétition l'autorisent.
- c. Les jumelles sont permises si l'organisateur de l'évènement les autorise.
- d. Les Cubs tirent dans leurs propres groupes, séparés des groupes d'autres catégories d'âge. Seuls des « Responsables Adultes » désignés par le directeur du tournoi sont autorisés sur le terrain et doivent se tenir à au moins deux yards derrière la ligne de tir. Ces adultes sont autorisés à aider les archers Cubs dans la marque des points et le retrait des flèches de la cible (si hors de portée de l'enfant), mais ils ne sont pas autorisés à aider dans la réparation de matériel ou dans une quelconque action de coaching / instruction des archers.

Scores

1 Règles générales pour les scores

- a. Aucune flèche dans la cible ou dans la butte ne doit être touchée avant que les flèches aient été comptées. Les flèches qui ont traversé la cible mais sont encore dans la butte peuvent être repoussées par le chef de peloton ou son remplaçant, qui n'a pas tiré la flèche et comptées en conséquence.
- b. Si une flèche touche la zone de points, mais fait un refus, ou si une flèche traverse la zone de points et n'est pas retenue dans la butte, une autre flèche, avec un marquage spécifique, sera tirée.
- c. Une flèche qui touche une autre dans la cible et reste encastrée dans cette flèche doit marquer le même nombre de points que cette flèche. Les flèches déviées par d'autres flèches doivent être comptées suivant leur position.
- d. Le comptage des points (lire l'Annexe page 41 pour plus de détails) :
 - Sur les blasons Hunter, l'Animal, et Expert Field ainsi que sur les cibles 3D une ligne sépare une zone de point d'une autre. Cette ligne fait partie de la zone de points inférieure et donc la flèche doit couper entièrement cette ligne pour marquer les points de la zone supérieure.
 - Sur les blasons Field pour lesquels il n'y a pas de ligne, la flèche doit couper la zone de score supérieure pour compter les points de valeur supérieure.
 - La position du tube de flèche (ou du fût) sur la surface de la cible détermine le score.

Les flèches qui entrent dans une cible 3D proche du contour de la bête mais qui ne demeurent pas fichées dans la cible ne sont pas comptées et aucune autre flèche ne doit être tirée en remplacement.

Sur les cibles 3D, les flèches tirées dans le socle ou la base de la cible et celles dans les cornes ou les bois ne sont pas comptées. Dans le cas où il

n'y a pas de cordon entre le socle, la base et l'animal, celui-ci doit être tracé à la main.

- e. Le nombre de fois qu'un archer arme son arc avant de lâcher la flèche est limité à quatre. Si la flèche n'est alors pas tirée, elle compte pour un zéro. La seule exception à cette règle serait une situation dangereuse, laissée à l'appréciation du capitaine de peloton ou le premier marqueur si le capitaine de peloton est concerné pour les concours à l'extérieur, ou le directeur des tirs / directeur du Tournoi pour les concours indoor.
- f. En cas d'ex æquo pour l'attribution d'une récompense, un tir de barrage doit être tenu afin de les départager, de la manière décrite dans le règlement de chaque Tournoi. Le tir de barrage doit être fait après vérification des scores par le responsable des scores du tournoi et doit être exécuté sous la supervision du Field Captain (concours en extérieur) ou du directeur des tirs / directeur du Tournoi (concours indoor), le dernier jour de tir du tournoi.

2 **Règles pour les scores de tirs à l'extérieur (Field, 3D, etc.)**

- a. Pour toutes les cibles distances connues en-dessous de 55 yards, les points peuvent être comptés et les flèches retirées de manière habituelle, après le tir de chaque paire d'archers pour diminuer le risque de dommage aux flèches. Le chef de peloton et les deux marqueurs doivent aller à la cible pour enregistrer les points.
- b. En cas de flèche mal tirée, un archer peut retirer une nouvelle flèche en remplacement, à condition que la flèche mal tirée puisse être atteinte à l'aide de l'arc à partir de la position de l'archer au piquet.
- c. Les ricochets ou rebonds sur le sol dans la cible ne doivent pas être comptés.
- d. Un archer qui tire du mauvais piquet ou sur le mauvais blason perd le bénéfice du score de sa flèche. Une nouvelle flèche en remplacement ne peut être tirée.

Parcours officiels

Parcours Field

1. L'unité standard doit être composée de 14 cibles distances connues et constituée des tirs suivants :

Taille des blasons	Nombre de piquets	Distances des piquets de tir		
		Vétérans/Adultes/Jeunes Adultes	Juniors	Cubs
65cm	4	80-70-60-50 yds	50 yds	30-25-20-15 yds
65cm	1	65 yds	50 yds	30 yds
65cm	1	60 yds	45 yds	25 yds
65cm	1	55 yds	40 yds	20 yds
50cm	4	45-40-35-30 yds	Comme adultes	20 yds
50cm	4	35-35-35-35 yds	«	20 yds
50cm	1	50 yds	«	20 yds
50cm	1	45 yds	«	15 yds
50cm	1	40 yds	«	15-15-15-15 yds
35cm	1	30 yds	«	10 yds
35cm	1	25 yds	«	10 yds
35cm	1	20 yds	«	10 yds
35cm	1	15 yds	«	10 yds
20cm	4	35-30-25-20 ft	«	20 ft

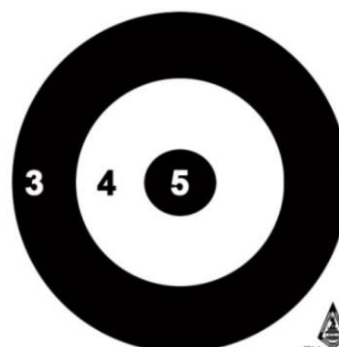
2. Les blasons : le blason Field a un spot noir suivi d'un cercle intérieur blanc et d'un cercle extérieur noir. Quatre dimensions de blasons seront utilisées :

	Anneau 4 Pts	Spot 5 Pts
Blason 20cm	Anneau intérieur 12cm	Spot 4 cm
Blason 35cm	Anneau intérieur 21cm	Spot 7cm
Blason 50cm	Anneau intérieur 30cm	Spot 10cm
Blason 65cm	Anneau intérieur 39cm	Spot 13cm

3. La marque : Les scores sont de 5 points pour le spot, 4 points pour l'anneau intérieur et 3 points pour l'anneau extérieur.

4. Les piquets de Tir :

- Tous les piquets pour Vétérans, Adultes et Jeunes Adultes sont de couleur blanche.
- Pour les distances de tir pour lesquelles les Juniors ne peuvent tirer des piquets adultes (blasons 65cm), les piquets Juniors seront couleur bleue.
- Dans le cas d'un parcours établi sur un terrain avec plusieurs Parcours implantés en ces piquets seront de couleur blanche et bleue.
- Les piquets pour les Cubs sont de couleur noire



de
un,

Parcours Hunter

1 L'unité standard doit être composée de 14 cibles distances connues et constituée des tirs suivants :

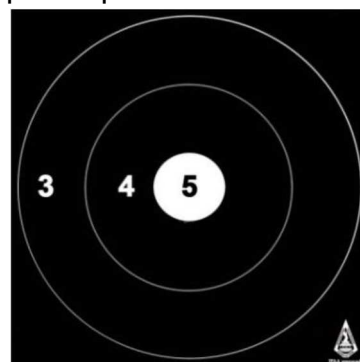
Taille des blasons	Nombre de piquets	Distances des piquets de tir		
		Vétérans/Adultes/Jeunes Adultes	Juniors	Cubs
65cm	4	70-65-61-58 yds	50 yds	30-25-20-15 yds
65cm	4	64-59-55-52 yds	50 yds	30 yds
65cm	4	58-53-48-45 yds	45 yds	25 yds
50cm	4	53-48-44-41 yds	41 yds	20 yds
50cm	1	48 yds	Comme adultes	20 yds
50cm	1	44 yds	«	20 yds
50cm	1	40 yds	«	20 yds
50cm	4	36-36-36-36 yds	«	15 yds
35cm	4	32-32-32-32 yds	«	15-15-15-15 yds
35cm	4	28-28-28-28 yds	«	10 yds
35cm	2	23-20 yds	«	10 yds
35cm	2	19-17 yds	«	10 yds
35cm	2	15-14 yds	«	10 yds
20cm	1	11 yds	«	20 t

2 Les blasons : Le blason Hunter est entièrement noir avec un spot blanc. Quatre dimensions de blason sont utilisées, identiques en mesures à celles des blasons Field.

3 La marque : Les scores sont de 5 points pour le spot, 4 points pour l'anneau intérieur et 3 points pour l'anneau extérieur.

4 Les piquets de tir :

- Tous les piquets pour les vétérans, Adultes et Jeunes Adultes sont de couleur rouge.
- Pour les distances de tir pour lesquelles les Juniors ne peuvent tirer des piquets adultes (blasons 65cm), les piquets Juniors seront de couleur bleue.
- Dans le cas d'un parcours établi sur un terrain avec plusieurs Parcours implantés en un, ces piquets seront de couleur Rouge et Bleue.
- Les piquets pour les Cubs sont de couleur noire



Parcours Animal distances connues

1. L'unité standard doit être composée de 14 cibles distances connues et constituée des tirs suivants :

Groupe du blason	Nombre de cibles	Distances de tir
Groupe 1	3	<u>Vétérans/Adultes/Jeunes Adultes</u> : Trois tirs à distances dégressives de 5 en 5 yards – 1 ^{er} piquet placé entre 40 et 60 yards (3 piquets) <u>Juniors</u> : un piquet, celui des adultes le plus proche de la cible <u>Cubs</u> : 1x 30-25-20 yds, 1x 30 yds, 1x 25 yds
Groupe 2	3	<u>Vétérans/Adultes/Jeunes Adultes</u> : Trois tirs à distances dégressives de 3 en 3 yards – 1 ^{er} piquet placé entre 30 et 45 yards (3 piquets) <u>Cubs</u> : 3x 20 yds
Groupe 3	4	<u>Vétérans/Adultes/Jeunes Adultes</u> : Quatre tirs à distance unique – 1 seul piquet placé entre 20 et 35 yards <u>Cubs</u> : 1x 20 yds, 2x 15 yds, 1x 10 yds
Groupe 4	4	<u>Vétérans/Adultes/Jeunes Adultes</u> : Quatre tirs à distance unique – 1 seul piquet placé entre 10 et 20 yards <u>Cubs</u> : 3x 10 yds, 1x 20 pieds

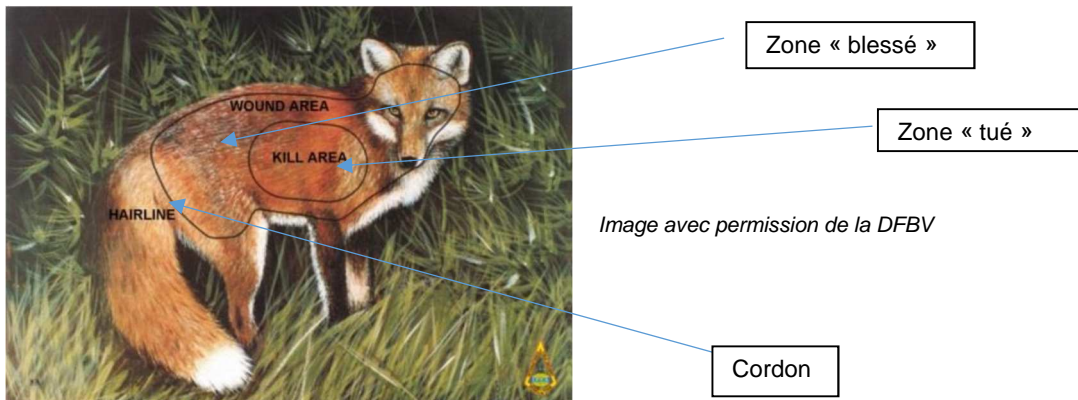
2. Les blasons :

Les cibles pour ce parcours sont des blasons animaliers avec la zone de score divisée en deux parties. La partie de score supérieur est de forme oblongue, tandis que la partie de score inférieur est la partie qui se situe entre celle de score supérieur et la ligne extérieure formée par le contour de la bête avec sa peau et ses poils ou ses plumes suivant le cas. La partie allant du cordon (la ligne incluse) jusqu'à l'extérieur du corps est considérée comme ne comptant pas.

3. Zones de score :

- la zone de points la plus élevée des blasons de groupe 1 est large de 9" et longue de 14,5" avec des bouts arrondis.
- la zone de points la plus élevée des blasons de groupe 2 est large de 7" et longue de 10,5" avec des bouts arrondis.
- la zone de points la plus élevée des blasons de groupe 3 est large de 4,5" et longue de 7" avec des bouts arrondis.
- la zone de points la plus élevée des blasons de groupe 4 est large de 2,5" et longue de 35, 5/8" avec des bouts arrondis.
- Toutes les zones de score les plus élevées doivent être façonnées en accord avec l'Article 12B du Book of Rules - Policy

Note de l'Exécutif : Lire aussi l'Article 13B, du Book of Rules, Policy



4 Positions de Tir :

- a. Un maximum de trois tirs est autorisé, mais l'archer tire jusqu'à ce qu'il touche. Si la première flèche compte, il n'est pas nécessaire de tirer d'autres flèches.
- b. L'archer ne pourra pas retourner tirer les autres flèches, s'il s'est avancé vers la cible.
- c. Les Juniors devront tirer les cibles de Groupe 1 du piquet adulte le plus rapproché de la cible

5 Les flèches

Les flèches de l'archer doivent être clairement définies par une, deux ou trois bagues à l'arrière de la flèche. Les flèches devant être tirées dans l'ordre ascendant. Si l'une des flèches est tirée dans le mauvais ordre, l'archer doit le signaler au chef de peloton qui donnera la séquence de tir des flèches restantes.

6 La marque des points :

	Zone « Tué »	Zone « Blessé »
1^{ère} flèche	<i>20 points</i>	<i>18 points</i>
2^{ème} flèche	<i>16 points</i>	<i>14 points</i>
3^{ème} flèche	<i>12 points</i>	<i>10 points</i>

7 Les piquets

- Tous les piquets pour les vétérans, Adultes et Jeunes Adultes sont de couleur jaune.
- Pour les distances de tir pour lesquelles les Juniors tirent des piquets adultes les plus rapprochés (Groupe 1), ces piquets seront de couleur bleue et jaune.
- Les piquets pour les Cubs sont de couleur noire

Parcours Animal distances Inconnues

1. Le parcours Standard

Le Parcours Standard consiste en deux Unités Standard de 14 cibles ; chacune de ces unités consiste aux tirs suivants :

Groupe du blason	Nombre de cibles	Distance de Tir		
		Vétéran/Adulte/Jeune Adulte	Junior	Cub
Groupe1	3	Trois tirs à distances dégressives de 5 en 5 yards – 1 ^{er} piquet placé entre 40 et 60 yards (3 piquets)	Piquet adulte le plus près	Trois tirs à distances dégressives de 5 en 5 yards – 1 ^{er} piquet placé au max 30 yards (3 piquets)
Groupe2	3	Trois tirs à distances dégressives de 3 en 3 yards – 1 ^{er} piquet placé entre 30 et 45 yards (3 piquets)	Distance Adulte	Un piquet Max. 25 yards
Groupe3	4	Quatre tirs à distance unique – 1 seul piquet placé entre 20 et 35 yards	Distance Adulte	Un piquet max. 20 yards
Groupe4	4	Quatre tirs à distance unique – 1 seul piquet placé entre 10 et 20 yards	Distance Adulte	Un piquet Max 10 yards

2. Blasons et cibles :

Pour le Parcours Animal distances inconnues, les mêmes blasons que pour le Parcours Animal distances connues sont utilisés. Des cibles 3D, comme définies à l'Article 13C du Book of Rules Policy, peuvent aussi être utilisées.

3. Zones de score :

- Pour les blasons « papier », les zones de score sont les mêmes que pour le Parcours Animal distances connues.
- Pour les cibles 3D qui ont deux zones de score ou plus, ces zones sont combinées pour redéfinir une seule zone de score appelée la zone « Tué ». La zone entre le « Tué » et la zone définie par le contour de l'animal est appelée la zone « Blessé ». Les scores sur les cibles 3D sont les mêmes que pour le Parcours Animal distances connues.
- Dans le cas où la cible 3D inclue une base ou un support, un cordon net devra être dessiné sur la cible pour définir la limite de la zone « Blessé ». La position de ce cordon sera montrée sur l'image placée sur le panneau indicateur au départ de la cible. Pour compter, la flèche doit couper entièrement le cordon dessiné.



4. Les positions de Tir :

- a. Un maximum de trois tirs est autorisé, mais l'archer tire jusqu'à ce qu'il touche. Si la première flèche compte, il n'est pas nécessaire de tirer d'autres flèches.
- b. Aucun membre du peloton (ou tout autre peloton) ne pourra avancer d'un des piquets de tir vers la cible tant que l'ensemble des membres du peloton n'aura pas tiré ses flèches de ce piquet.
- c. Dans le cas où un archer a besoin de tirer une seconde ou une troisième flèche de différents piquets (positions de tir progressif avec les cibles de Groupe 1 et 2), cet archer devra tirer toutes ces flèches avant que l'archer suivant ne s'avance vers le premier piquet de tir à son tour.

Note de l'Exécutif : un archer devra tirer toutes les flèches requises avant de quitter le piquet de tir et laisser libre celui-ci pour les autres archers.

- d. Les Juniors devront tirer les cibles de Groupe 1 du piquet adulte le plus proche de la cible.

5. Les flèches :

Les flèches de l'archer doivent être clairement définies par une, deux ou trois bagues à l'arrière de la flèche. Les flèches devant être tirées dans l'ordre ascendant. Si l'une des flèches est tirée dans le mauvais ordre, l'archer doit le signaler au chef de peloton qui donnera la séquence de tir des flèches restantes.

6. La marque des points :

	Zone « Tué »	Zone « Blessé »
1^{ère} flèche	<i>20 points</i>	<i>18 points</i>
2^{ème} flèche	<i>16 points</i>	<i>14 points</i>
3^{ème} flèche	<i>12 points</i>	<i>10 points</i>

Les flèches qui entrent dans la cible 3D proche du contour le l'animal et qui ne restent pas fichées dans la cible ne sont pas comptées et aucune autre flèche ne doit être tirée en remplacement.

Pour les cibles 3D, les flèches qui sont dans la base ou le support et ceux qui sont dans les cornes ou les bois ne sont pas comptées.

(Note de l'Exécutif : les flèches plantées dans une patte de la cible comptent.)

7. Les piquets

- Tous les piquets pour les vétérans, Adultes et Jeunes Adultes sont de couleur jaune.
- Pour les distances de tir pour lesquelles les Juniors tirent des piquets adultes les plus rapprochés (Groupe 1), ces piquets seront de couleur bleue et jaune.
- Les piquets pour les Cubs sont de couleur noire

8. Appareils optiques : L'utilisation d'appareils optiques est autorisée conformément à *l'article IV H 2m* du book of Rules

Parcours 3-D Hunting Round IFAA (1 flèche)

1. Parcours Standard :

Le parcours Standard consiste au tir de deux Unités Standard de 14 cibles ; chacune consistant aux tirs suivants :

Groupe de la Cible	Nombre de cible par Groupe	Nombre de positions	Distance Maximum		
			Vétérans/Adultes/Jeunes Adultes	Juniors	Cubs
1	3	1	60 Y	50 Y	30 Y
2	3	1	45 Y	45 Y	25 Y
3	4	1	35 Y	35 Y	20 Y
4	4	1	20 Y	20 Y	10 Y

2. Les cibles :

Seules des cibles en trois dimensions, comme définies dans l'article 13C du Book of Rules -Policy seront utilisées sur ce parcours.

3. Zones de score :

- La zone définie par le cercle intérieur est la zone « Tué »
- Pour les cibles qui ont deux cercles intérieurs ou plus, les cercles intérieurs sont combinés pour redéfinir une seule zone de score appelée zone « Tué ».
- La zone extérieure à cette zone « Tué » est la zone « Vital ».
- La zone entre la zone « Vital » et le contour de l'animal est appelée la zone « Blessé »
- Dans le cas où la cible 3D inclue une base ou un support, un cordon net devra être dessiné sur la cible pour définir la limite de la zone « Blessé ».
La position de ce cordon sera montrée sur l'image placée sur le panneau indicateur au départ de la cible. Pour compter, la flèche doit couper entièrement le cordon dessiné.



4. Les positions de tir :

- Il n'y a qu'une seule position de tir.
- Une seule flèche est tirée du piquet.
- Aucun membre du peloton (ou tout autre peloton) ne pourra avancer du piquet de tir vers la cible tant que l'ensemble des membres du peloton n'aura pas tiré ses flèches de ce piquet.

5. La marque des points :

<i>Tué</i>	<i>20 points</i>
<i>Vital</i>	<i>16 points</i>
<i>Blessé</i>	<i>10 points</i>

Les flèches qui entrent dans la cible 3D proche du contour de l'animal et qui ne restent pas fichées dans la cible ne sont pas comptées et aucune autre flèche ne doit être tirée en remplacement.

Pour les cibles 3D, les flèches qui sont dans la base ou le support et celles qui sont dans les cornes ou les bois ne sont pas comptées.

(Note de l'Exécutif : les flèches plantées dans une patte de la cible comptent.)

6 Les piquets :

- Tous les piquets pour les vétérans, Adultes et Jeunes Adultes sont de couleur jaune.
- Pour les distances de tir pour lesquelles les Juniors ne tirent pas des piquets adultes (Groupe 1), les piquets sont de couleur bleue.
- Les piquets pour les Cubs sont de couleur noire

7 Appareils optiques : L'utilisation d'appareils optiques est autorisée conformément à l'article IV H 2m du book of Rules.

Parcours Standard Round IFAA (2 flèches)

1 Parcours Standard :

Le parcours Standard consiste au tir de deux Unités Standards de 14 cibles ; chacune consistant aux tirs suivants :

Groupe de la Cible	Nombre de cible par Groupe	Nombre de positions	Distance Maximum		
			Vétérans/Adultes/Jeunes Adultes	Juniors	Cubs
1	3	2	60 Y	50 Y	30 Y
2	3	2	45 Y	45 Y	25 Y
3	4	2	35 Y	35 Y	20 Y
4	4	2	20 Y	20 Y	10

2 Les cibles :

Seules des cibles en trois dimensions, comme définies dans l'article 13C du Book of Rules -Policy seront utilisées sur ce parcours.

3 Zones de score : Les zones de score de ce parcours sont les mêmes que celles définies paragraphe 3 du 3-D Hunting Round IFAA.

4 Les positions de tir :

- Il y a deux positions de tir, chacune indiquée par un piquet
- Une seule flèche est tirée par piquet.
- Aucun membre du peloton (ou tout autre peloton) ne pourra avancer du piquet de tir vers la cible tant que l'ensemble des membres du peloton n'aura pas tiré ses flèches de ce piquet.

(Note de l'Exécutif : un archer doit tirer ses deux flèches avant de quitter le piquet de tir et laisser la place aux archers suivants).

5 La marque des points :

<i>Tué</i>	<i>10 points</i>
<i>Vital</i>	<i>8 points</i>
<i>Blessé</i>	<i>5 points</i>

Les flèches qui entrent dans la cible 3D proche du contour le l'animal et qui ne restent pas fichées dans la cible ne sont pas comptées et aucune autre flèche ne doit être tirée en remplacement.

Pour les cibles 3D, les flèches qui sont dans la base ou le support et celles qui sont dans les cornes ou les bois ne sont pas comptées.

Dans le cas où la cible 3D inclue une base ou un support, un cordon net devra être dessiné sur la cible pour définir la limite de la zone « Blessé ». La position de ce cordon sera montrée sur l'image placée sur le panneau indicateur au départ de la cible. Pour compter, la flèche doit couper entièrement le cordon dessiné.

6 Les piquets :

- Tous les piquets pour les vétérans, Adultes et Jeunes Adultes sont de couleur jaune.
- Pour les distances de tir pour lesquelles les Juniors ne tirent pas des piquets adultes (Groupe 1), les piquets sont de couleur bleue.
- Les piquets pour les Cubs sont de couleur noire.

International Round

1. L'International Round se tire sur un parcours de 20 cibles (10 par Unité Standard) et consiste dans les tirs suivants :

<i>Distances des piquets de tir</i>				
Taille des blasons	Nombre de piquets	Vétérans/Adultes/Jeunes Adultes	Juniors	Cubs
65cm	1	65 yds	50 yds	25 yds
65cm	1	60 yds	45 yds	20 yds
65cm	1	55 yds	40 yds	20 yds
50cm	1	50 yds	Comme adultes	20 yds
50cm	1	45 yds	«	15 yds
50cm	1	40 yds	«	15 yds
50cm	1	35 yds	«	10 yds
35cm	1	30 yds	«	10 yds
35cm	1	25 yds	«	10 yds
35cm	1	20 yds	«	

2. Les cibles doivent être conformes au Parcours Hunter IFAA.
 - a. Trois dimensions de blasons seront utilisées - 35 cm, 50 cm et 65 cm.
 - b. Trois flèches seront tirées à chaque distance.
 - c. Le score est 5 pour le spot, 4 pour l'anneau intérieur et 3 pour l'anneau extérieur.
 - d. Sur la cible en éventail 35 yards du Field, seuls les deux piquets centraux seront utilisés pour les positions de tir de l'International Round.
 - e. Toutes les autres règles du Parcours Field seront appliquées pour l'International Round.

Expert Field Round

1. Toutes les distances sont les mêmes que celles du Parcours Field IFAA.
2. Chacune des zones de score principales du blason Field (5, 4 et 3) est toutefois subdivisée en deux zones de score séparées par un cordon situé à mi-chemin dans chacune des zones de score principales du Parcours Field.
3. Les points seront comptés comme suit (mesurés depuis le centre vers l'extérieur) : Cinq points pour le spot, quatre points pour le deuxième anneau, trois points pour le troisième anneau, deux points pour le quatrième anneau et un point pour le cinquième anneau. Le X blanc du spot sera uniquement utilisé pour départager les exaequo.
4. Toutes les autres règles du Parcours Field IFAA s'appliqueront pour l'Expert Round.



Flint Indoor

1. L'unité standard

- a. L'unité standard consiste en 7 manches de 4 flèches, tirées à 7 distances différentes.
- b. Un « Parcours » consiste au tir de deux Unités Standards
- c. L'unité standard consiste dans les tirs suivants :

<i>Taille du Blason</i>		<i>Nombre de positions</i>	<i>Séquence de tir</i>	<i>Distance des positions</i>
<i>Vétérans/Adultes/Jeunes Adultes/Juniors</i>	<i>Cubs</i>			
<i>35cm</i>	<i>50cm</i>	<i>1</i>	<i>1</i>	<i>25 yds</i>
<i>20cm</i>	<i>35cm</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>20 pieds</i>
<i>35cm</i>	<i>50cm</i>	<i>1</i>	<i>3</i>	<i>30 yds</i>
<i>20cm</i>	<i>35cm</i>	<i>1</i>	<i>4</i>	<i>15 yds</i>
<i>35cm</i>	<i>50cm</i>	<i>1</i>	<i>5</i>	<i>20 yds</i>
<i>20cm</i>	<i>35cm</i>	<i>1</i>	<i>6</i>	<i>10 yds</i>
<i>35cm</i>	<i>50cm</i>	<i>4</i>	<i>7</i>	<i>30-25-20-15 yds</i>

- d. La marque des points se fait comme dans pour le Parcours Field.

2. Blasons

- a. Les blasons sont les blasons standards 20 cm et 35 cm de tir Field, placés en deux rangs sur chaque butte de tir. Le centre de la rangée supérieure doit être à un maximum de 62''(157.5cm) du sol.
Le centre de la rangée inférieure doit être au minimum à 30'' (76cm) du sol et directement en-dessous du blason supérieur.
- b. Pour les cubs, les blasons de 20 cm sont remplacés par des blasons de 35 cm et les blasons de 35 cm par des blasons de 50 cm.

3. Positions de tir

- a. Ce parcours est tiré sur un terrain de 30 yards avec les lignes de tirs indiquées parallèles à la ligne des cibles, aux distances de 20 pieds, 10, 15, 20, 25 et 30 yards.
- b. En commençant sur la ligne de 30 yards et en avançant vers la ligne des cibles, les lignes de tir sont numérotées 3, 1, 5,4, 6 et 2.
- c. Il doit y avoir deux couloirs de tir par butte de tir et l'archer se rend d'une ligne de tir à la suivante dans ce couloir réservé à sa cible où sont disposés ses deux blasons.
- d. Les cibles sur la butte du second couloir doivent être inversées par rapport à celles du premier couloir. Celles du troisième couloir doivent être exactement dans le même ordre que celles du premier. Celles du quatrième couloir doivent être exactement dans le même ordre que celles du second.

4. Règles de tir

- a. L'archer doit se tenir de façon à avoir un pied de chaque côté de la ligne de tir.
- b. La limite de temps par volée est de trois minutes.
- c. Toutes les autres règles de tir à appliquer doivent être celles indiquées dans le règlement des Tournois IFAA.
- d. En cas de défaillance de matériel, l'archer doit informer le directeur des tirs à la fin de la volée. L'archer aura ensuite 15 minutes pour réparer sans retarder le tournoi. L'archer sera autorisé à tirer les flèches manquantes après la dernière volée de la manche, avec un maximum de 3 volées (12 flèches). Un archer ne sera autorisé qu'à une seule défaillance de matériel par manche.
- e. Si un archer commence par une cible du haut, comme dans le couloir un, il tire sa deuxième volée sur la cible du bas dans le même couloir. L'archer continue de tirer sur les cibles dans son couloir, jusqu'à ce qu'il ait tiré sur sept cibles. Pour ses sept cibles suivantes, il ira dans un autre couloir dans lequel les cibles sont inversées par rapport à celles où il a commencé.

IFAA Indoor Round

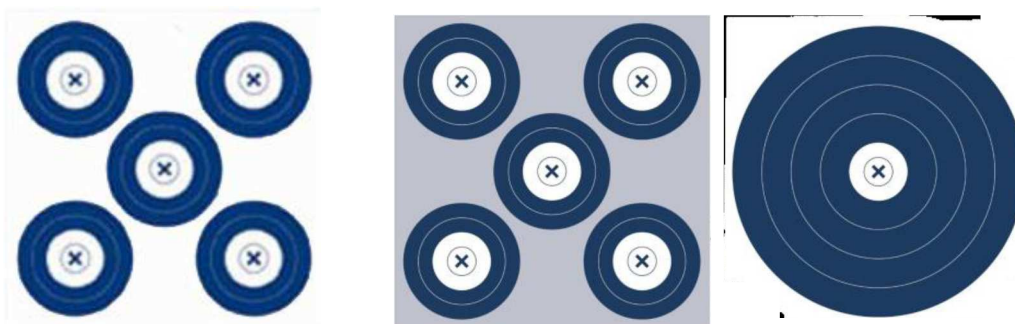
1. L'Unité standard

Une unité standard consiste en 6 volées de 5 flèches, tirées sur une distance de 20 yards (18.3 mètres). Les Cubs tirent à une distance de 10 yards (9.15 mètres)
L'IFAA Indoor Round consiste en deux unités standards.

2. Cibles

- a. Les blasons doivent être de 40 cm de diamètre et doivent être de couleur bleu foncé. (Code couleur « Pantone » ® 282C) Le spot doit être fait de deux cercles blancs avec un **X** bleu dans le cercle central. Toutes les lignes qui séparent les zones de score doivent être blanches (le cercle avec le X ne sert que pour départager).
- b. Le spot doit être de 8 cm de diamètre avec 4 cm pour le cercle avec le X.
- c. Le directeur du Tournoi peut permettre aux archers l'utilisation de la cible à 5 spots qui contient cinq cibles de 16 cm sur une surface blanche ou bleue pâle. Ces cibles consistent en :
 - i. Une zone de score blanche de 8,0 cm de diamètre.
 - ii. Une zone de points extérieure de 16,0 cm de couleur bleu pâle.
 - iii. Les scores sont :

Zone de score blanche	5 points
Zone de score bleue	4 points
 - iv. Les blasons sur la cible sont positionnés à la façon du «cinq» sur un dé.
- d. Au cas où il est permis à un archer d'utiliser la cible Indoor à 5-spots, une flèche sera tirée sur chacun des cinq spots de la cible. Ils peuvent être tirés dans n'importe quel ordre. Si plus d'une flèche est tirée sur le même spot, seulement la flèche faisant le moins de points sera comptée.



3. Positions de tir

Les emplacements de tir prévoient assez de place pour permettre à deux archers de tirer simultanément sur la même butte de tir.

4. Règles de tir

- a. L'archer doit se tenir de façon à avoir un pied de chaque côté de la ligne de tir.
- b. La limite de temps par volée est de quatre minutes.

- c. Toutes les autres règles de tir à appliquer doivent être celles indiquées dans le règlement des Tournois IFAA.
- d. En cas de défaillance de matériel, l'archer doit informer le directeur des tirs à la fin de la volée. L'archer aura ensuite 15 minutes pour réparer sans retarder le tournoi. Après avoir résolu le problème (soit la réparation du matériel défaillant ou l'utilisation d'un autre équipement ayant passé aussi le contrôle de matériel), l'archer sera autorisé à tirer les flèches manquantes après la dernière volée de la manche, avec un maximum de 3 volées (15 flèches). Un archer ne sera autorisé qu'à une seule défaillance de matériel par manche.

5. Les points

- a. Les points sont 5, 4, 3, 2, 1 du spot vers l'extérieur.
- b. En cas de refus attestés ou d'une flèche qui traverse complètement une partie de cible qui compte, l'archer pourra tirer une autre flèche.
- c. Les impacts sur le mauvais blason sont comptés comme une flèche ratée.
- d. Si une flèche tombe alors que l'archer est en position de tir, il peut tirer une autre flèche en remplacement, à condition que la flèche soit tombée à moins de 10 pieds de la ligne de tir.
- e. Si un archer tire plus de cinq flèches dans la volée, seules les cinq flèches de valeurs inférieures comptent.
- f. Si un archer tire moins de cinq flèches dans une volée, il peut tirer les flèches manquantes si l'omission est découverte avant la fin officielle de la volée, sinon elles sont comptées comme nulles.
- g. Après avoir terminé la première unité standard la paire d'archers échangera les positions. Les archers qui ont tiré les premiers tireront les deuxièmes, les archers qui ont tiré sur le blason de gauche tireront sur celui de droite et vice versa. Il est de la responsabilité de l'archer de bouger son blason vers la nouvelle position changée. Les blasons ne pourront pas être bougés après le début de la deuxième unité standard.
- h. Dans le cas où les deux blasons sont posés "au-dessus et en-dessous", le couple d'archers qui tire en premier tirera toujours sur la cible du bas.

Catégories Jeunes Adultes

1. Une catégorie Jeunes Adultes (YA) est établie pour les archers de dix-sept (17) et dix-huit (18) ans.
2. Les Jeunes Adultes tirent les distances des Adultes.
3. La catégorie des Jeunes Adultes est éligible aux récompenses de la même manière que les Adultes.
4. Les Jeunes Adultes sont autorisés à concourir dans les catégories Longbow, Recurve Barebow, Recurve Bowhunter et Recurve Freestyle Limited. Les Compounds sont autorisés en Bowhunter, Bowhunter Limited, Bowhunter Unlimited, Barebow, Freestyle Limited et Freestyle Unlimited. Cf. pages 11 et 12.

Catégorie Juniors

1. Une catégorie Junior est établie pour les archers entre treize (13) et seize (16) ans.
2. Les compétiteurs dans la catégorie Juniors tireront des piquets adultes jusqu'à la distance maximale de 50 yards. Les piquets juniors seront de couleur bleue.
3. Un junior peut choisir de tirer dans la catégorie Jeunes Adultes avec une autorisation parentale écrite, mais s'il le fait, il ne peut pas redevenir Junior.
4. La catégorie des Juniors est éligible aux récompenses de la même manière que les adultes.
5. [Les Juniors sont autorisés à concourir dans toutes les catégories de tir reconnues par l'IFAA.](#)

Catégorie Cubs

1. Une catégorie des Cubs est établie pour les archers en-dessous de treize (13) ans.
2. Un Cub peut choisir de tirer dans la catégorie des Juniors avec une autorisation parentale écrite, mais s'il le fait, il ne peut pas redevenir Cub.
3. Les piquets de tir des Cubs seront de couleur noire.
4. La catégorie des Cubs est séparée entre garçons et filles, mais il n'y a pas de « Classe » dans cette catégorie.
5. [Les Cubs sont autorisés à concourir dans toutes les catégories de tir reconnues par l'IFAA.](#)

Enregistrement des scores et classification

1. Enregistrement des scores
 - a. Chaque nation membre adoptera et maintiendra un système, qui enregistre fidèlement les points obtenus par les archers sur n'importe quel parcours officiel de l'IFAA. Seulement les scores obtenus lors de compétitions répondant aux règles des Tournois de l'IFAA doivent être enregistrés.
 - b. Les scores ainsi obtenus, seront enregistrés sur une *Carte de Scores* officielle, incluant la date, le type de parcours tiré et la signature d'un officiel du Tournoi.
 - c. Les scores ainsi obtenus sur les 28 cibles ou 2x14 cibles Field ou Hunter ou encore autrement sur un parcours composé d'un parcours 1x14 cibles Field combiné avec 1x14 cibles Hunter serviront à la classification de l'archer.
 - d. Dans tous les tournois sanctionnés par l'IFAA, au moment de l'enregistrement, chaque archer doit produire et mettre à disposition sa *Carte de scores / Carte de classification* officielle auprès du Directeur du Tournoi, pour s'assurer que l'archer est en situation régulière auprès d'un membre de l'IFAA et aussi s'assurer de la classification personnelle de cet archer.
 - e. Un archer ne pourra pas participer à un Tournoi sanctionné par l'IFAA sans une *Carte de scores / Carte de Classification* officielle.

- f. Les Championnats du monde de Field Archerie IFAA serviront à établir un classement mondial.

2. Classes de classification

- a. Dans les catégories Barebow, Freestyle Limited, Freestyle Unlimited pour les Adultes et Jeunes Adultes hommes et femmes aussi bien que les Juniors, garçons et filles, sont déterminées les « Classes » suivantes, basées sur un parcours de 28 cibles :

Classe	Freestyle Limited	Freestyle Unlimited	Barebow
A	450 - plus	500 - plus	400 - plus
B	350 - 449	400 - 499	300 - 399
C	0 - 349	0 - 399	0 - 299

- b. Dans les catégories Bowhunter, Bowhunter Limited et Bowhunter Unlimited pour les Adultes et Jeunes Adultes hommes et femmes aussi bien que les Juniors, garçons et filles, sont déterminée les « Classes » suivantes, basées sur un parcours de 28 cibles :

Classe	Bowhunter Limited	Bowhunter Unlimited	Bowhunter
A	450 - plus	475 - plus	375 - plus
B	300 - 449	325 - 474	225 - 374
C	0 - 299	0 - 324	0 - 224

- c. Dans la catégorie Longbow et Traditional Recurve pour les Adultes et Jeunes Adultes hommes et femmes aussi bien que les Juniors, garçons et filles, sont déterminées les « Classes » suivantes, basées sur un parcours de 28 cibles :

Classe	Longbow	Traditionnel Recurve
A	250 - plus	375 – plus
B	150 - 249	225 – 374
C	0 - 149	0 - 224

- d. Pour les Tournois des Championnats du Monde et Régionaux ou autres Tournois homologués par l'IFAA, les « Classes » seront en accord avec cet article.
- e. Il n'y a pas de « Classe » pour les catégories Vétérans
- f. Pour des Tournois homologués par l'IFAA et /ou homologués par le membre au sein de sa nation, les « Classes » seront en accord avec le système adopté par ce membre.

3) Procédure de classification

Pour des Tournois mondiaux et régionaux et autres tournois homologués par l'IFAA, le directeur ou la personne désignée du Tournoi suivra la procédure fixée ci-dessous pour déterminer la classification d'un archer :

1. Le classement sera déterminé par les deux meilleurs scores de l'archer sur la période de douze mois précédent le Tournoi.
2. Au cas où l'archer n'a pas deux scores obtenus dans la même « fourchette de classe » sur une période de douze mois immédiatement avant la compétition, le délai sera étendu jusqu'à l'obtention de trois scores. Les deux scores dans la même « fourchette de classe » détermineront la classification de l'archer. Aucun score enregistré vingt-quatre mois avant la compétition ne sera pris en considération.
3. La classification se fait par style de tir. Un archer qui tire dans plus d'un style peut avoir plus d'une classification. Au cas où l'archer change de style, une nouvelle période de classification débute à la date du premier score enregistré.
4. Un archer qui ne possède pas suffisamment de scores enregistrés pour être classifié, tirera dans la plus haute « Classe » dans son style pour ce Tournoi.
5. Un archer aura une nouvelle classification s'il obtient deux scores correspondant à la classe supérieure au cours d'une période de douze mois, calculé à partir de la date où le premier score supérieur est obtenu. Ce processus de reclassification sera répété jusqu'à ce que l'archer soit dans la «Classe "A"».
6. Un archer sera reclassifié dans une classe inférieure s'il obtient régulièrement des scores de la classe inférieure sur une période d'au moins douze mois, calculé à partir de la date du premier score utilisé pour cette reclassification.

IFAA WORLD FIELD ARCHERY CHAMPIONSHIP (WFAC)

Le format du WFAC consiste au tir des parcours de 28 cibles suivants :

Jour 1	-	Cérémonies d'Ouverture
Jour 2	-	Parcours FIELD WFAC
Jour 3	-	Parcours HUNTER WFAC
Jour 4	-	Parcours ANIMAL WFAC
Jour 5	-	Parcours FIELD WFAC
Jour 6	-	Parcours HUNTER WFAC
Jour 7	-	- Cérémonie des Récompenses et Banquet/Dîner Optionnel - Transmission de la Bannière de l'IFAA au prochain organisateur du WFAC - Cérémonies de clôture

1. Les distances de tir du WFAC doivent être MARQUEES (connues).
2. Chaque cible du parcours aura un panneau indicateur à la position de tir. Ce panneau contiendra les informations suivantes :
 - Numéro de cible
 - Distance
 - Une image du blason animal montrant la position de la zone «Tué».
3. Des aides optiques sont permises (type jumelles).
4. En cas d'ex æquo pour l'attribution d'une récompense, un tir de barrage doit être effectué afin de les départager. Ce tir sera fait sur trois cibles Field (quatre flèches par cible) disposées sur le terrain d'entraînement à 50 yards. Le blason de la première volée sera un blason de 65 cm, celui de la seconde volée de 50 cm et celui de la troisième volée de 35 cm. Si l'égalité n'est toujours pas départagée, les archers doivent continuer à tirer une seule flèche en « Mort Subite » sur le blason de 35 cm.

IFAA WORLD BOWHUNTER ARCHERY CHAMPIONSHIP (WBHC)

Le format du WBHC consiste au tir des parcours de 28 cibles suivants :

- | | |
|--|----------------------|
| 2 Parcours Animal Round Distances Inconnues IFAA | - Parcours 3 flèches |
| 1 Parcours 3-D Standard Round IFAA | - Parcours 2 flèches |
| 1 Parcours 3-D Hunting Round IFAA | - Parcours 1 flèche |

Les parcours peuvent être tirés dans n'importe quel ordre.

Le matériel

Le matériel pour toutes les catégories de tir est celui précisé par le règlement général, sous réserve de :

- 1- Les carquois d'arc sont permis pour toutes les catégories si leur système de fixation (de montage) n'est pas visible dans la fenêtre d'arc (Règle de Tournoi, et non une règle de catégorie de tir).
- 2- L'utilisation de dispositifs optiques est autorisée conformément à l'Article IV H 2n.
- 3- Changement de matériel pendant le tournoi :
 - Le changement d'une partie de matériel qui impliquerait un changement de catégorie ou dans le but de faciliter le tir sur l'un ou l'autre des différents parcours, n'est pas permis.
 - Un archer doit disputer et finir la compétition avec le matériel avec lequel il / elle a commencé, sauf en cas de défaillance de matériel.
 - La puissance d'arc ne doit pas être ajustée pendant un parcours du Tournoi. (règle de Tournoi qui s'applique à toutes catégories).

Règles de tir complémentaires

- 1- Aucun compétiteur ou autre personne non officiellement associée au Tournoi ne sera autorisé à voir ou inspecter les parcours Bowhunter avant les tirs.
- 2- Personne ne pourra accompagner les pelotons sur les parcours s'il n'est pas un compétiteur assigné à ce peloton (pas d'invité). Les organisateurs peuvent autoriser des personnes sur le terrain tel que les officiels et les médias.
- 3- Les discussions concernant les distances entre compétiteurs ou une quelconque manière de divulguer les distances est formellement interdit et il peut en résulter la disqualification.
- 4- Un archer a le droit d'utiliser ses notes personnelles, comme des notes de viseurs, etc sur le terrain. Toutefois, y ajouter des notes sur le parcours qui d'une manière ou d'une autre reflètent les conditions de tir, distances, etc. et qui pourraient être utilisées par un autre compétiteur plus tard durant le tournoi est formellement interdit et peut aboutir à la disqualification.

- 5- Aucun membre du peloton (ou tout autre peloton) ne pourra avancer d'un des piquets de tir vers la cible tant que l'ensemble des membres du peloton n'aura pas tiré ses flèches de ce piquet.
- 6- Au cas où un archer ait à tirer une deuxième ou une troisième flèche, cet archer doit tirer toutes ces flèches avant que l'archer suivant n'avance au premier piquet de tir.
- 7- A l'intérieur des pelotons les deux premiers archers tireront en premier sur la première cible, les deux archers suivants tireront en premier sur la cible suivante et ainsi de suite pendant le parcours.
- 8- Ces nombres peuvent demander des modifications suivant le nombre total d'archers dans le peloton et le nombre d'archers qui peuvent tirer en même temps sur une cible donnée.
- 9- Quand il y a le choix entre deux cibles, l'archer sur la gauche tirera la cible de gauche et l'archer de droite tirera la cible sur la droite.
- 10- En cas d'ex æquo pour l'attribution d'une récompense, un tir de barrage sera organisé pour départager les archers. Ce barrage sera fait par un tir sur trois cibles 3-D (deux flèches par cible) disposées sur le terrain d'entraînement à une distance de Groupe 1. La première cible sera de Groupe 1, la seconde de Groupe 2 et la troisième de Groupe 3. S'ils sont alors toujours à égalité, ils continueront de tirer une seule flèche en « Mort Subite » sur la cible de groupe 3, qui sera reculée après chaque flèche.
- 11- Les Scores
Dans le cas où l'on utilise des cibles 3-D pour ce parcours, les zones « Spot » et « Vital » seront combinées et seront appelées zone « Tué ».

IFAA WORLD INDOOR ARCHERY CHAMPIONSHIP (WIAC)

Le format du WIAC est :

La soirée avant Jour 1	-	Cérémonie d'Ouverture
Jour 1	-	Indoor Round IFAA
Jour 2	-	Indoor Round IFAA
Jour 3	-	Indoor Round IFAA Cérémonie des récompenses

Sur les jours 2 ou 3 du WIAC un Flint Indoor peut être tiré à la place de l'Indoor Round IFAA . Le choix de tirer un Flint Indoor appartient à l'organisateur, qui déclarera ce choix dans sa candidature pour l'organisation du WIAC.

Règles spécifiques pour le « Standard Indoor Round »

1. Des aides optiques sont permises (type jumelles)..
2. Une catégorie Professionnel est autorisée en accord avec l'Article IV F partie règlements du Book of Rules.
3. En cas d'ex æquo pour l'attribution d'une récompense, les archers concernés se départageront par un tir de barrage de trois volées. L'archer avec le plus grand nombre de « X » l'emportera. Si l'égalité n'est alors toujours pas levée, ils continueront à tirer une seule flèche en « Mort Subite ».
4. Chaque archer peut choisir soit blason unique soit la blason 5 spots. Ce choix de blason ne peut pas être changé durant la manche.

Règles spécifiques pour le « Flint Indoor »

1. Les règles du Flint Indoor seront en accord avec l'article V (I) des Règlements.
2. Une manche sera composée de deux Unités Standards de 7 volées de 4 flèches (56 flèches).
3. Il y aura une pause de 15 minutes entre les deux Unités Standards.
4. Chaque archer peut choisir soit le blason unique de 35 cm (blason unique de 50 cm pour les Cubs) et quatre blasons de 20 cm (blason unique de 35 cm pour les Cubs) disposés comme indiqué sur la figure 1, soit quatre blasons de 21 cm (représentant les deux premières zones intérieures des blasons de 35 cm) et quatre blasons de 20 cm disposés comme indiqué figure 2.
Le choix des blasons revient à l'archer au début du tir de la première Unité Standard et ne doit pas être changé durant la manche.

Une fois la première Unité Standard terminée, les archers changent de couloir de tir sur la même butte de tir pour la seconde Unité Standard : un archer en couloir « A » bouge sur le couloir « B » et inversement.

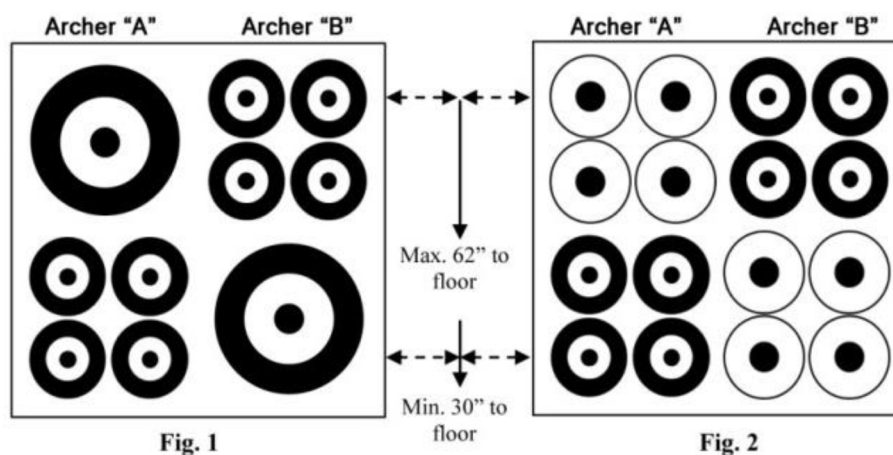


Diagramme et ordre de tir du Flint Indoor

	20 ft.	10 YRD	15 YRD	20 YRD	25 YRD	30 YRD	
BUTT 1	2/20	6/20	4/20 + 7 (W)	5/35 + 7 (W)	1/35 + 7 (W)	3/35 + 7(W)	Lane 1A
BUTT 2	2/20	6/20	4/20 + 7 (W)	5/35 + 7 (W)	1/35 + 7 (W)	3/35 + 7(W)	Lane 1B
BUTT 3	2/20	6/20	4/20 + 7 (W)	5/35 + 7 (W)	1/35 + 7 (W)	3/35 + 7(W)	Lane 2A
BUTT 4	2/20	6/20	4/20 + 7 (W)	5/35 + 7 (W)	1/35 + 7 (W)	3/35 + 7(W)	Lane 2B
							Lane 3A
							Lane 3B
							Lane 4A
							Lane 4B

Fig 3

Note fig.3 : 3/35 signifie : Position numéro 3 tirée sur blason de 35 cm
 6/20 signifie : Position numéro 6 tirée sur blason de 20 cm
 7/(W) signifie : Position numéro 7 tirée en avançant sur 4 pas de tir différents

SCORES et MARQUE des FLECHES

Détails Typiques par genre de cible

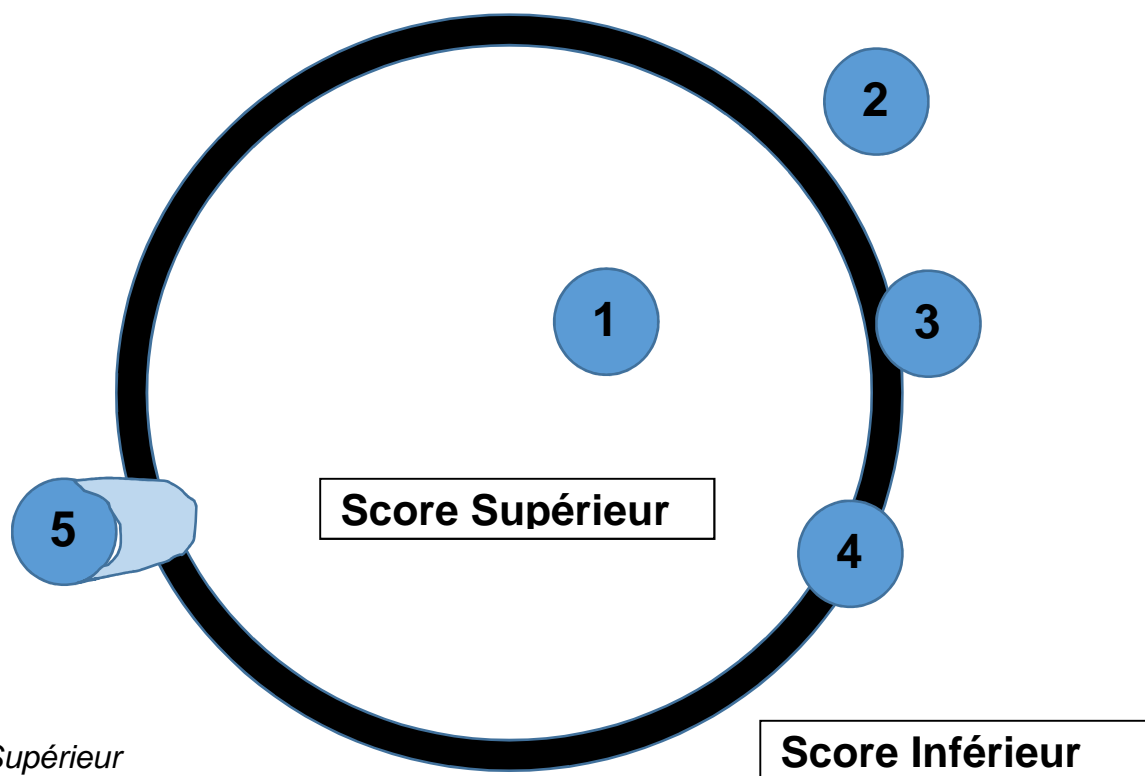
Les règles de l'IFAA indiquent que la ligne qui sépare deux zones de score fait partie de la zone de point inférieure.

Ceci veut dire que les dimensions des zones de score sont mesurées à partir de l'intérieur de ce cordon de séparation, sans se soucier de l'épaisseur de ce cordon.

Quelques imprimeurs / fabricants montrent des cordons épais alors que d'autres montrent des cordons de séparation extrêmement fins. Cependant il n'existe pas de règle pour l'épaisseur du cordon, les blasons modernes tendent à avoir des cordons très fins qui ne sont pas visibles de la position de tir à l'œil nu.

Pour qu'une flèche marque les points de la zone de score supérieure, cette flèche doit couper le cordon entièrement, ce qui veut dire qu'une partie de la flèche, même si ça n'est presque pas visible, doit être à l'intérieur de la zone de score supérieure.

Ceci s'applique à tous les Parcours Officiels IFAA



①: Score Supérieur

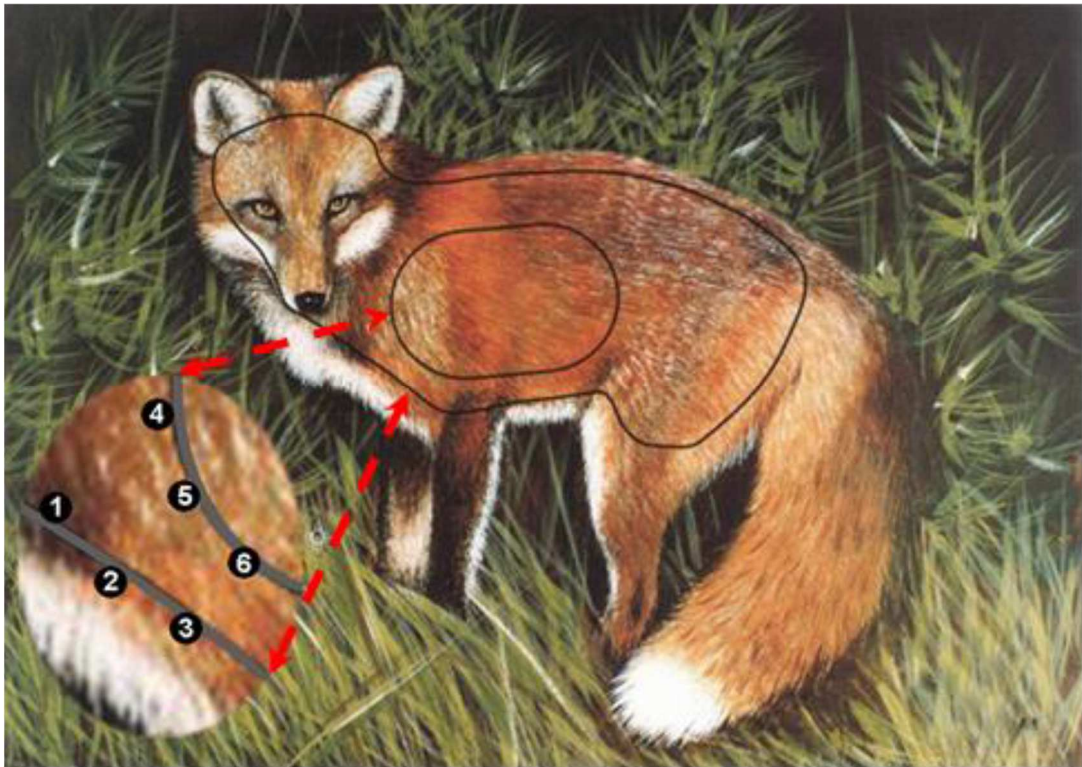
②: Score inférieur

③: La flèche ne coupe pas le cordon – Score inférieur

④: La flèche coupe le cordon – Score supérieur

⑤: La flèche a déchiré le papier dans la zone de score supérieure, mais le tube ou le fut de la flèche se trouve à l'extérieur de cette zone de score supérieure – la flèche sera de Score inférieur.

Scores pour l'Animal Round (2D blasons) :



Flèche ①: La flèche touche le cordon à l'intérieur de la zone « Blessé » et score comme un « Blessé ».

Flèche ②: La flèche touche le cordon à l'extérieur et ne score pas.

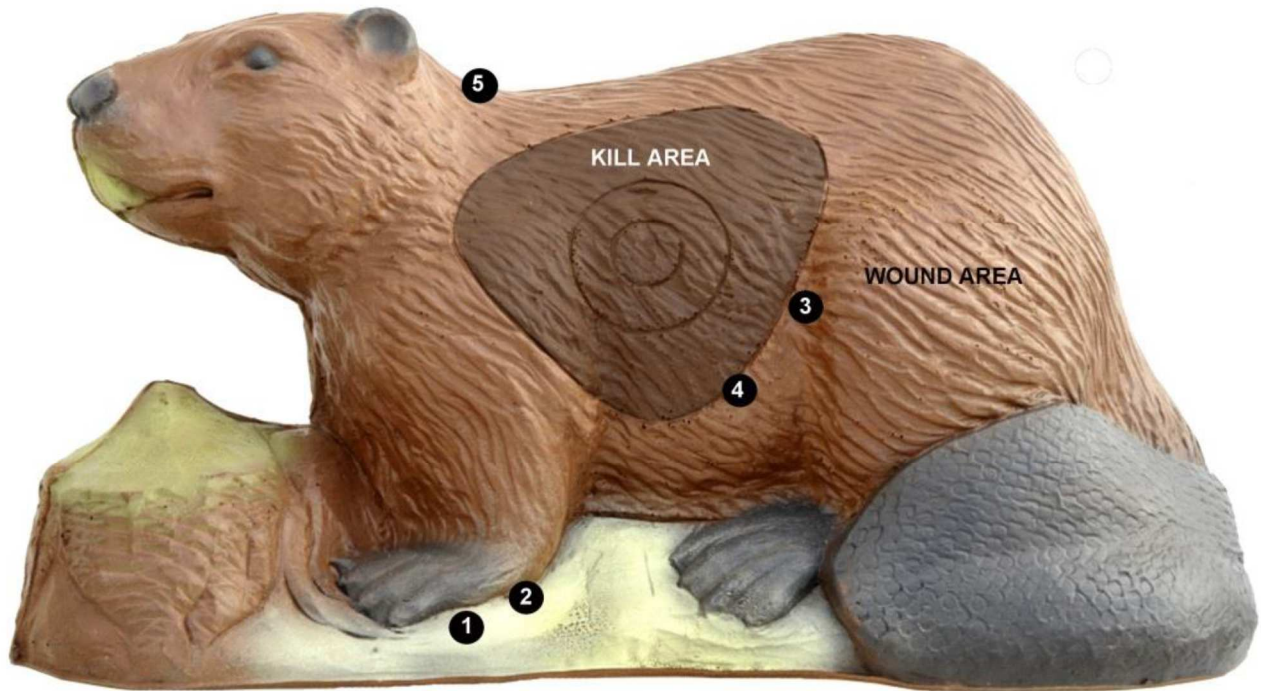
Flèche ③: La flèche coupe le cordon et score comme un « Blessé »

Flèche ④: La flèche touche le cordon « Tué » score comme un « Blessé ».

Flèche ⑤: La flèche ne coupe pas le cordon « Tué » et score comme un « Blessé »

Flèche ⑥: La flèche coupe le cordon « Tué » et score comme un « Tué »

Scores pour l'Animal Round (Cibles 3D) :



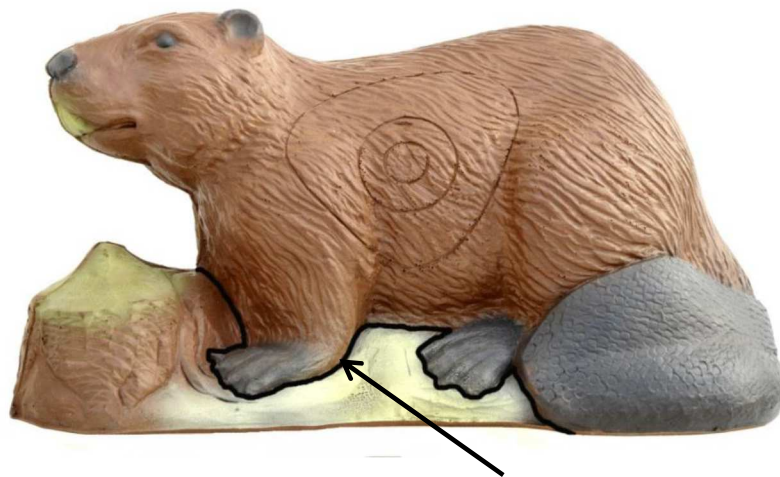
Flèche ①: La flèche est fichée dans la base et score « zéro ».

Flèche ②: La flèche est fichée dans la base mais coupe le cordon de la zone « Blessé » et score un « Blessé »

Flèche ③: La flèche score un « Blessé »

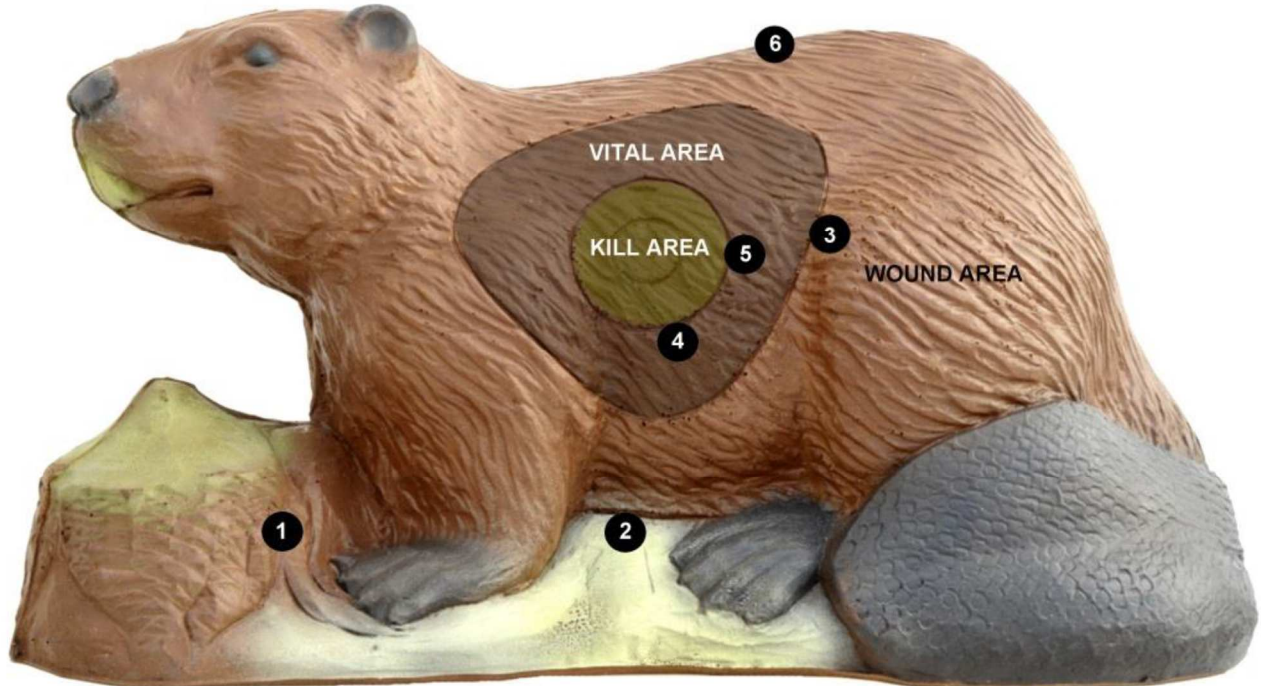
Flèche ④: La flèche coupe le cordon du « Tué » et score un « Tué »

Flèche ⑤: La flèche a touché le contour de l'animal mais n'est pas restée fichée en cible. Il n'y a pas de scores et aucune autre flèche ne doit être retirée.



La cible montre le cordon dessiné à la main qui sépare la base de l'animal. Une flèche doit complètement couper ce cordon pour scorer un « Blessé ».

Scores pour le Parcours Standard Round et le Parcours Hunter Round (Cibles 3D) :



Flèche ①: La flèche est dans la base et compte « zéro ».

Flèche ②: La flèche coupe le cordon et score un « Blessé ».

Flèche ③: La flèche touche le cordon de la zone "Vital" mais ne coupe pas le cordon, elle score donc comme un « Blessé ».

Flèche ④: La flèche touche le cordon « Tué » mais ne coupe pas le cordon, elle score donc comme un « Vital ».

Flèche ⑤: La flèche coupe le cordon du « Tué » et score donc comme un « Tué »

Flèche ⑥: La flèche a touché le contour de l'animal mais n'est pas restée fichée en cible. Il n'y a pas de scores et aucune autre flèche ne doit être retirée.

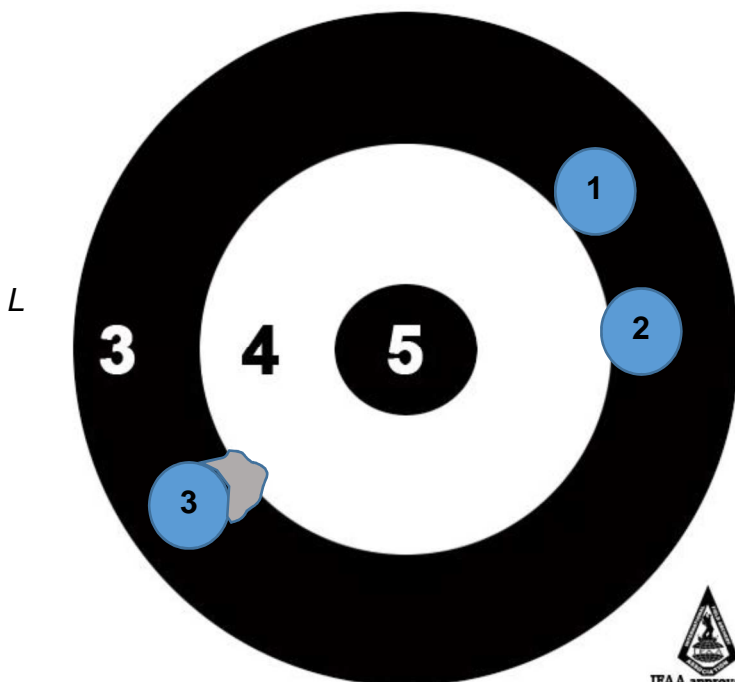


Flèche ①: La flèche dans la patte score comme un « Blessé ».

Flèche ②: La flèche a touché le contour de l'animal mais n'est pas restée fichée en cible. Il n'y a pas de scores et aucune autre flèche ne doit être retirée.

Flèche ③: La flèche est plantée dans les cornes et est comptée « zéro », aucune autre flèche ne doit être tirée en remplacement.

Scores pour les Parcours Field ou Hunter :



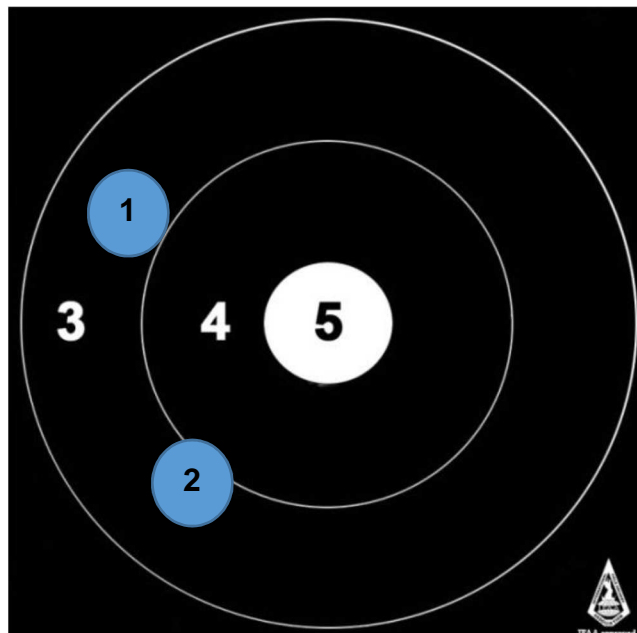
La flèche ① touche le cordon mais ne le coupe pas. La flèche compte 3 points.

La flèche ② coupe le cordon. La flèche compte 4 points.

La flèche ③ a déchiré le blason dans la zone de score supérieure, mais le fut est positionné dans la zone de score inférieure. Elle compte 3 points

La flèche ① touche le cordon mais ne le coupe pas. La flèche compte 3 points.

La flèche ② coupe le cordon. La flèche compte 4 points.



LICENCES

Chaque archer doit produire un certificat médical à son responsable de club avant la demande de licence. S'il s'agit d'un renouvellement, et si ce certificat a été produit l'année précédente, une attestation est suffisante, et pour une période de deux ans supplémentaires.

Aucune licence ne sera établie sans la production de ce certificat ou de cette attestation fournie par le club.

Pour les renouvellements de licence effectués au-delà du 1^{er} mars un supplément de cotisation sera demandé.

PARTICIPATIONS AUX COMPETITIONS INTERNATIONALES

Chaque archer doit s'inscrire par ses propres moyens aux championnats internationaux sous l'égide de l'IFAA sur les sites dédiés. Une fois l'inscription payée, il adresse un message au Délégué français auprès de l'IFAA pour l'aviser de sa participation et lui préciser sa taille en cas de fourniture de vêtement par la FFTL.

Pour participer à un championnat international il est nécessaire de présenter une « Score Card » ayant au moins deux notifications validées qui correspondent au type de tir du championnat souhaité, âgées de deux ans au plus.

Ces cartes de scores servent aussi à déterminer la classe à laquelle fait partie l'archer pour les tirs Field et Hunter.

Elles sont à demander au Délégué français auprès de l'IFAA.

Ne peuvent figurer sur ces cartes uniquement des compétitions officielles IFAA internationales et des compétitions officielles FFTL nationales.

COMPETITIONS OFFICIELLES FFTL NATIONALES

A la demande des organisateurs de compétitions en France, celles-ci peuvent être «**Officielles**». Pour cela elles doivent répondre aux critères suivants :

- Compétition au calendrier officiel FFTL
- Etre une discipline IFAA avec respect des distances
- Respect des catégories IFAA
- Double-marque impérative dont une conservée par l'organisateur
- Tirage au sort des pelotons de tir
- Désignation d'un capitaine de peloton et de deux marqueurs
- Minimum de trois archers par peloton
- Respect des règles IFAA, notamment rotations dans les pelotons, tir deux par deux en même temps...
- Envoi du compte-rendu de la compétition à la FFTL avec les résultats.

Les organisateurs de ces compétitions officielles ont la possibilité de remplir la carte de scores des participants le jour du tir.

Table des Matières

Règles Générales du Field Archerie	
Les cibles	p 3
Les positions de tir	p 4
L'équipement	p 4
Catégories de tir	p 5
- Barebow Recurve et Compound (BB)	p 5
- Freestyle Unlimited (FU)	p 5
- Freestyle Limited (FS)	p 5
- Bowhunter Recurve et Compound (BH)	p 6
- Bowhunter Unlimited (BU)	p 7
- Bowhunter Limited (BL)	p 8
- Longbow (LB)	p 8
- Historical Bow (HB)	p 9
- Traditional Recurve Bow (TR)	p 10
Catégories de compétition	
- Professionnels	p 11
- Amateurs	p 11
- Nomenclature des catégories	p 13
Les officiels des tournois	p 13
Règles générales des tournois	
- Règlement général des tournois	p 14
- Règlements pour les tournois à l'extérieur	p 15
- Règles de rotation	p 17
- Pelotons : Composition et fonctionnement	p 18
- Règlement des tournois Indoor	p 19
Scores	
- Règles générales pour les scores	p 19
- Règles pour les scores de tirs à l'extérieur	p 20
Parcours officiels	
- Parcours Field	p 21
- Parcours Hunter	p 22
- Parcours Animal distances connues	p 23
- Parcours Animal distances inconnues	p 25
- Parcours 3D Hunting Round IFAA (1 flèche)	p 27
- Parcours Standard Round IFAA (2 flèches)	p 28
- International Round	p 29
- Expert Field Round	p 30
- Flint Indoor Round	p 30
- IFAA Indoor Round	p 32
Catégorie Jeunes Adultes	p 33
Catégorie Juniors	p 34
Catégorie Cubs	p 34
Enregistrement des scores et classification	
- Enregistrement des scores	p 34
- Classes de classification	p 35
- Procédure de classification	p 36
World Field Archery Championships (WFAC)	p 37
World Bowhunter Championships (WBHC)	p 38
World Indoor Archery Championships (WIAC)	p 40
Scores et Marque des flèches	Annexe p 42
ANNEXES FFTL	p 48



La FFTL est le représentant officiel de l'IFAA en France, membre de la TAFISA