

**Guide de poche de
l'archer et des clubs.
2021 / 2022**



Ce guide est composé d'extraits du " Book of Rules 2021 - 2022 " de l'IFAA. Son but est d'aider les archers à identifier leur matériel et prendre connaissance des règles générales et spécifiques relatives aux parcours "nature" IFAA ainsi que d'aider les clubs organisateurs à la mise en place de leur(s) compétition(s).

Pour les autres types de tir ainsi que pour toutes précisions complémentaires, veuillez vous référer au "Book of Rules" IFAA.

Partie “Règlement” (By-laws)

...

Article IV

...

C).	Les positions de tir	P. 6
D).	L'équipement	P. 6
E).	Catégories de tir (<i>Catégories d'arcs</i>)	P. 6
1.	Barebow Recurve et Compound (B.B) / Représentation en annexes B1 et B2.	P. 6
2.	Freestyle Unlimited (FU) / Représentation en annexe B3.	P. 7
3.	Freestyle Limited Recurve et Compound (F.S) / Représentation en annexe B4 et B5.	P. 7
4.	Bowhunter Recurve et Compound (B.H) / Représentation en annexe B6 et B7.	P. 7
5.	Bowhunter Unlimited (B.U) / Représentation en annexe B8.	P. 8
6.	Bowhunter Limited (B.L) / Représentation en annexe B9.	P. 9
7.	Longbow (LB) / Représentation en annexe B10.	P. 9
8.	Historical Bow (HB) / Représentation en annexe B11.	P. 10
9.	Traditional Recurve Bow (TR) / Représentation en annexe B12.	P. 11
F).	Catégorie de compétition.	P. 13
1.	Professionnel.	P. 13
2.	Amateur.	P. 13
3.	Nomenclature des catégories.	P. 15
G).	Les officiels des tournois.	P. 15
H).	Règles générales des tournois.	P. 16
1.	Règlements général des tournois.	P. 16
2.	Règlement pour les tournois à l'extérieur (Field, 3D, etc..)	P. 17
3.	Règles de rotation.	P. 18
a.	Ordre de tir.	P. 18
b.	Positions de tir.	P. 19
4.	Pelotons (Composition et fonctionnement).	P. 19
I).	Scores.	P. 20
1.	Règles générales pour les scores.	P. 20
2.	Règles pour les scores de tirs à l'extérieur (Field, 3D etc..)	P. 21

Article V.

....

D).	Parcours Animal distances Inconnues.	P. 22
1.	Le parcours Standard.	P. 22
2.	Blasons et cibles.	P. 22

3. Zones de scores.	P. 22
4. Les positions de tir.	P. 23
5. Les flèches.	P. 23
6. La marque des points.	P. 23
7. Les piquets.	P. 24
8. Appareils optiques.	P. 24
....	
F). Parcours Standard Round IFAA (2 flèches).	P. 24
1. Le parcours Standard.	P. 24
2. Les cibles.	P. 24
3. Zones de scores.	P. 24
4. Les positions de tir.	P. 24
5. La marque des points.	P. 25
6. Les piquets.	P. 25
....	
Article VI. Conception d'un parcours.	P. 26
A). Préparation d'un parcours – Points à observer.	P. 26
B).. Prescriptions de sécurité.	P. 26
C). Approbation et procédure	P. 27
Article VII. Enregistrement des scores et classification.	P. 27
A). Enregistrement des scores.	P. 27
B). Classes et classification.	P. 28
C). Procédure de classification.	P. 28
Article VIII. Catégorie Jeunes Adultes.	P. 29
Article IX. Catégorie Juniors.	P. 29
Article X. Catégorie Cubs.	P. 30

Partie "Règlement de gestion de l'IFAA"

(Polices of de IFAA)

Article XIII. Les blasons reconnus par l'IFAA	P. 31
A). Les blasons de toutes catégories	P. 31
B). Blasons animaliers – Définition de la forme de la zone intérieure.	P. 31
C). Groupes de cibles 3D.	P. 32
D). Tolérances des zones de points des blasons animaliers.	P. 33

Les annexes

Annexe A : Equipements des arcs par catégorie P. 34

Les annexes de B : Catégories de tir (Types d'arcs)

- Annexe B-0 : Schéma d'aide à l'identification d'un arc. P. 35
- Annexe B-1 : Barebow compound. P. 36
- Annexe B-2 : Barebow recurve. P. 37
- Annexe B-3 : Freestyle unlimited. P. 38
- Annexe B-4 : Freestyle recuve. P. 39
- Annexe B-5 : Freestyle (limited) compound. P. 40
- Annexe B-6 : Bowhunter recurve. P. 41
- Annexe B-7 : Bowhunter compound. P. 42
- Annexe B-8 : Bowhunter unlimited. P. 43
- Annexe B-9 : Bowhunter limited. P. 44
- Annexe B-10 : Longbow. P. 45
- Annexe B-11: Historical Bow. P. 46
- Annexe B-12: Traditional recurve. P. 47

Les annexes C : Comptage des points

- Annexe C-1 : Généralités P. 48
- Annexe C-2 : Scores pour "Animal round (2D – Blasons) P. 49
- Annexe C-3 : Scores pour "Animal round (Cibles 3D) P. 50
- Annexe C-4 : Scores pour "Parcours standard round"
et "Parcours Hunter round" (Cibles 3D) P. 51

Partie “Règlement”

(By-laws)

Article IV.

....
....

C). 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.

D). L'équipement (Voir annexe A)

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'Exécutif : “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.

E). Catégories de tir (Catégories d'arcs) –

Schéma d'aide à l'identification d'un arc **Annexe B-0.**

1. Barebow - Recurve et Compound (B.B) – En image aux Annexe B-1 et B-2.

- 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 considérées 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. Stickon 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. La distance entre deux nock sets ne doit pas excéder la distance requise pour éviter de pincer la flèche. *Note de l'Exécutif : environ 12.5mm*
- 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.
- j. L'utilisation d'un «D Loop» pour les doigts n'est pas permise.

2. Freestyle Unlimited (FU) - En image à l'Annexe B-3.

- a. Tous types d'arc, de viseur, et de décocheur, reconnus par le Comité de l'IFAA sont autorisés.
- b. L'utilisation de viseurs laser et de toute forme de viseurs auto focus n'est pas permise.

3. Freestyle Limited - Recurve et Compound (F.S.) - En image aux Annexes B-4 et B-5.

- a. Mêmes règles que pour le Freestyle Unlimited (FU), à l'exception des décocheurs qui sont interdits.
- b. L'utilisation d'un «D Loop» pour les doigts n'est pas permise.

4 Bowhunter - Recurve et Compound (B.H.) - En image aux Annexes B-6 et B-7.

- 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. La distance entre deux nock sets ne doit pas excéder la distance requise pour éviter de pincer la flèche. *Note de l'Exécutif : environ 12.5mm*
- 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 attaches qui lui permettent de fonctionner et non de servir de contrepoids.

5. Bowhunter Unlimited (B.U.) - En image à l'Annexe B-8.

- 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'oeil 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 oeilleton 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'oeilleton. Une lentille incorporée à l'oeilleton 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'encochage. 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 stopcorde doit avoir des attaches qui lui permettent de fonctionner et non de servir de contrepoids.

6. Bowhunter Limited (B.L.) - En image à l'Annexe B-9.

- a.** Les mêmes règles que le Bowhunter Unlimited s'appliquent, à l'exception des décocheurs qui ne sont pas autorisés.
- b.** L'utilisation d'un «D Loop» pour les doigts n'est pas permise.

7 Longbow (L.B.) - En image à l'Annexe B-10.

- 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'encoche est autorisé sur la corde. Le point d'encoche 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 Traditional Recurve (TR) ou dans une catégorie de tir pour laquelle le matériel détenu est autorisé et son utilisation possible.

8 Historical Bow (Arc Historique) - (HB) - En image à l'Annexe B-11.

- 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. L'arc sera soit uniformément en bois soit en matériau composite.
- d. 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 présence historique est établie.
- e. 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 lapoignée.
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.
- f. 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.

- g.** 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.
- h.** 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) - En image à l'Annexe B-12.

- 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.

F) 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, vétérans ou adulte. La décision de participer dans la catégorie senior n'engage pas pour des tournois ultérieurs. Le choix est optionnel à chaque fois. 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 vétérans ou adulte (pas dans les deux). La décision de participer dans la catégorie vétérans n'engage pas pour des tournois ultérieurs. Le choix est optionnel à chaque fois. 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 BU
- Longbow LB
- Historical Bow HB
- Traditional Recurve Bow 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 :

IFAA Style and Division nomenclature												
Amateur Division												
Shooting style	Seniors		Veterans		Adults		Young Adults		Juniors		Cubs	
	Female	Male	Female	Male	Female	Male	Female	Male	Female	Male	Female	Male
Barebow-Recurve	SFBB-R	SMBB-R	VFBB-R	VMBB-R	AFBB-R	AMBB-R	YAFBB-R	YAMBB-R	JFBB-R	JMBB-R	CFBB-R	CMBB-R
Barebow-Compound	SFBB-C	SMBB-C	VFBB-C	VMBB-C	AFBB-C	AMBB-C	YAFBB-C	YAMBB-C	JFBB-C	JMBB-C	CFBB-C	CMBB-C
Freestyle Limited Recurve	SFFS-R	SMFS-R	VFFS-R	VMFS-R	AFFS-R	AMFS-R	YAFFS-R	YAMFS-R	JFFS-R	JMFS-R	CFFS-R	CMFS-R
Freestyle Limited Comp	SFFS-C	SMFS-C	VFFS-C	VMFS-C	AFFS-C	AMFS-C	YAFFS-C	YAMFS-C	JFFS-C	JMFS-C	CFFS-C	CMFS-C
Freestyle Unlimited	SFFU	SMFU	VFFU	VMFU	AFFU	AMFU	YAFFU	YAMFU	JFFU	JMFU	CFFU	CMFU
Bowhunter-Recurve	SFBH-R	SMBH-R	VFH-R	VMBH-R	AFH-R	AMBH-R	YAFH-R	YAMBH-R	JFBH-R	JMBH-R	CFBH-R	CMBH-R
Bowhunter-Compound	SFBH-C	SMBH-C	VFH-C	VMBH-C	AFH-C	AMBH-C	YAFH-C	YAMBH-C	JFBH-C	JMBH-C	CFBH-C	CMBH-C
Bowhunter Limited	SFBL	SMBL	VFBL	VMBL	AFBL	AMBL	YAFBL	YAMBL	JFBL	JMBL	CFBL	CMBL
Bowhunter Unlimited	SFBU	SMBU	VFBU	VMBU	AFBU	AMBU	YAFBU	YAMBU	JFBU	JMBU	CFBU	CMBU
Traditional Recurve Bow	SFTR	SMTR	VFTR	VMTR	AFTR	AMTR	YAFTR	YAMTR	JFTR	JMTR	CFTR	CMTR
Longbow	SFLB	SMLB	VFLB	VMLB	AFLB	AMLB	YAFLB	YAMLB	JFLB	JMLB	CFLB	CMLB
Historical Bow	SFHB	SMHB	VFHB	VMHB	AFHB	AMHB	YAFHB	YAMHB	JFHB	JMHB	CFHB	CMHB
Professional Division												
Shooting style	Female	Male										
Professional Unlimited	PFFU	PMFU										
Professional Limited Recurve	PFFS-R	PMFS-R										
Professional Limited Compound	PFFS-C	PMFS-C										

G). 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 «l'adulte responsable» qui accompagnera les Cubs (ou toute autre catégorie d'âge en fonction des lois locales). «L'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 règlement 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.
- A chaque Tournoi, un Field Captain est désigné par les organisateurs du Tournoi et/ou le Directeur du Tournoi et son rôle est de :
 - Désigner des Responsables de parcours pour surveiller l'exécution de ses tâches sur leurs parcours respectifs.

- b. Désigner les cibles auxquelles chaque peloton débutera.
- c. 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.
- d. 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.

H). 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 pour le 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.

- I. 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».
- c. Les Cubs tireront dans leurs propres pelotons en compagnie d'un « responsable adulte » non tireur, nommé par le Directeur du Tournoi. Cet adulte sera autorisé à aider les archers cubs au niveau du scoring mais ne sera pas autorisé à aider ceux-ci en les assistant pour porter leurs équipements, les coachant, en matière d'instruction ou de réparation du matériel d'archerie.
- d. 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.
- d. Les positions de tir du peloton seront décidées par accord mutuel.
- e. (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 du jour.
- 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

i. 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.

I). 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) : (schéma en annexe C1)
 - 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.

Article V

.....
.....

D. 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 – (4,57 m) 1 ^{er} piquet placé entre 40 et 60 yards (3 piquets) (36,58 m et 54,86 m)	Piquet adulte le plus près	Trois tirs à distances dégressives de 5 en 5 yards – (4,57 m) 1 ^{er} piquet placé au max 30 yards (3 piquets) (27,43 m)
Groupe2	3	Trois tirs à distances dégressives de 3 en 3 yards – (2,74 m) 1 ^{er} piquet placé entre 30 et 45 yards (3 piquets) (27,43 m et 41,15 m)	Distance Adulte	Un piquet Max. 25 yards (22,86 m)
Groupe3	4	Quatre tirs à distance unique – 1 seul piquet placé entre 20 et 35 yards (18,29 m et 32,00 m)	Distance Adulte	Un piquet max. 20 yards (18,29 m)
Groupe4	4	Quatre tirs à distance unique – 1 seul piquet placé entre 10 et 20yards (9,14 m et 18,29 m)	Distance Adulte	Un piquet Max 10 yards (9,14 m)

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 :

- a- Pour les blasons « papier », les zones de score sont les mêmes que pour le Parcours Animal distances connues. (Voir annexe C-2)
- b- 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 ». (voir annexe C-3)
Les scores sur les cibles 3D sont les mêmes que pour le Parcours Animal distances connues.
- c- 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 »
1ère flèche	20 points	18 points
2ème flèche	16 points	14 points
3ème flèche	12 points	10 points

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 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 2n du Book of Rules

.....F

F). 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 = 54,86 M	50 Y = 45,72 M	30 Y = 27,43 M
2	3	2	45 Y = 41,15 M	45 Y = 41,15 M	25 Y = 22,86 M
3	4	2	35 Y = 32,00 M	35 Y = 32,00 M	20 Y = 18,29 M
4	4	2	20 Y = 18,29 M	20 Y = 18,29 M	10 Y = 9,14 M

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. (voir annexe C-4)

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 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.

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.

Article VI.

CONCEPTION D'UN PARCOURS

A. En préparant un parcours il faut observer les points suivants :

1. Les distances utilisées doivent être celles relatives à la ronde et prévues par le règlement.
2. Toutes les distances doivent être exactes avec un écart d'un maximum de 6 pouces (15 cm). La distance d'une cible se mesure depuis derrière le piquet jusqu'au centre de la cible.
3. Toutes les cibles doivent être fixées solidement afin qu'elles ne se renversent pas.
4. Les couloirs de tir doivent être dégagés afin que les flèches ne touchent pas en vol des feuillages, des branches ou d'autres obstacles.
5. Chaque participant; indépendamment de sa taille doit pouvoir voir entièrement la cible.
6. Les chemins ne doivent pas passer directement avant la butte de tir. Il faut marquer les lieux où une flèche tirée peut passer.
7. Les buttes de tir doivent être positionnées de manière à ce que manquer la cible ne constitue pas un risque pour d'autres archers. Des ballots et des cibles ne doivent pas laisser passer la flèche.
8. Pour chaque champ distance il faut avoir deux cibles d'exercice dans la place d'échauffement. Les blasons correspondant à la prochaine ronde qu'il faut tirer. Pour les écoliers il faut avoir une place d'échauffement particulière avec 5 cibles et des blasons correspondant à la prochaine ronde. Les places d'échauffement doivent être à la disposition 3 jours avant le tournoi. Ils doivent être à la disposition durant tout le parcours. L'organisateur peut limiter le temps à cette époque quand on ne tire pas activement le tournoi. La place d'échauffement doit être surveillée par un officiel.

B. Prescriptions de sécurité

1. Aucun parcours ne peut pas être inauguré avant que tous les sources de danger sont éliminées. C'est l'inspecteur de parcours ou de tournoi qui décide si tous les sources de danger sont éliminés. L'inspection de cours est réalisée selon les règles du QMP (qualité management plan). Les points à contrôler sont spécifiés dans le procès-verbal de réception (rempli entièrement et signé par le IFAA Vice-président ou son remplacement). Le parcours ne peut pas être inauguré avant que tous les points qui ont été critiqués sont fixés.
2. S'il n'est pas possible de placer une cible dans des conditions telles qu'elle ne représente aucun danger, il est nécessaire de prévoir une protection adéquate.
3. Aucun chemin ne doit passer derrière une place d'échauffement.
4. Distance de sécurité selon IFAA : Au minimum 25 pieds (8.0 m) sont nécessaires si un chemin se trouve dans la zone de la trajectoire de la flèche ou si une autre ligne de tir est placée parallèlement. Ce minimum permet une tolérance suivant le terrain et la longueur du tir, cependant une sécurité absolue doit être garantie.

C. Approbation et procédure

1. Les parcours fixés qui ont égard pour des tournois sanctionnés par l'IFAA doivent être contrôlés et approuvés annuellement. Les changements ne seront pas approuvés sans inspection et sans autorisation de l'inspecteur du parcours.
2. Pour les compétitions mondiales, régionales ou des tournois sponsorisés par l'IFAA il faut avoir une approbation de l'IFAA. L'approbation officielle est donnée par le vice-président ou son représentant.
3. Pour les tournois reconnus par l'IFAA le représentant de l'association nationale dans le Conseil Mondial donnera l'approbation pour le tournoi.
4. Le procédé d'admission est limité à la confirmation du plan de qualité (QMP) et aux formulaires d'inspection signés (signé par Vice-président, son représentative ou le représentative du World Council). Pour cela est l'approbation préalable du cours par le directeur du tournoi, le directeur de tir ou le responsable du parcours.

Article VII.

Enregistrement des scores et classification

A. Enregistrement des scores

1. 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.
2. 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.
3. 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.
4. 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.
5. Un archer ne pourra pas participer à un Tournoi sanctionné par l'IFAA sans une *Carte de scores / Carte de Classification* officielle.
6. Les Championnats du monde de Field Archerie IFAA serviront à établir un classement mondial.

B. Classes de classification

1. 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 – 499	400 – 199	300 – 399
C	0 - 349	0 - 399	0 - 299

2. 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

3. 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	300 – Plus
B	150 – 249	200 – 299
C	0 - 149	0 - 199

4. Pour toutes les divisions de la catégorie de tir « HB Historique » il n'y a pas de classe de tir.
5. Pour les Tournois des Championnats du Monde et Régionaux ou autres Tournois homologués par l'IFAA, les « Classes » seront en accord avec cet article.
6. Il n'y a pas de «Classe» pour les catégories Séniors, Vétérans et Cubs.
7. 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.

C) 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 re-classifié 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.

Article VIII.

Catégories Jeunes Adultes

1. Une catégorie Jeunes Adultes (YA) est établie pour les archers de dix-sept (17) et vingt (20) 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 toutes les catégories de tir reconnues par l'IFAA.

Article IX.

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.

Article X.

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.

Partie "Règlement de gestion de l'IFAA"

(Policies of the IFAA)

ARTICLE XIII

DES BLASONS RECONNUS PAR L'IFAA

A. LES BLASONS DE TIR EN CAMPAGNE, CHASSE, INDOOR ANIMALIÈRES ET TOUS LES AUTRES BLASONS RECONNUS PAR L'IFAA

Tous les blasons reconnus par l'IFAA seront contrôlés de la manière suivante :

1. Les membres du Conseil Mondial seront informés quels blasons ne sont plus conforme.
2. Les fabricants (et si nécessaire les associations nationales) seront informés quels blasons ne sont plus conforme. Ils doivent corriger les blasons qui ne sont pas conforme pendant une période de six mois.
3. Des blasons non conformes après la date limite de six mois seront déclarés ne pas admissible. L'approbation de l'IFAA sera retirée.
4. Le secrétaire de l'IFAA surveillera la conformité des blasons sur une base annuelle. Il demandera des confirmations écrites des associations nationales. Avec la confirmation elles affirment que leurs blasons continuent d'être conformes au règlement de l'IFAA. Cela se fera annuellement en même temps que se fait la ré-affiliation.
5. Les blasons doivent être envoyés à un représentant nommé par le président. Cela se fera à la fin de chaque période de trois ans pour mesurer les blasons et pour renouveler la reconnaissance.
6. Les cibles 3 D qui sont approuvées par l'IFAA seront surveillées comme les blasons papier dans les paragraphes précédents, sauf qu'ils ne seront pas envoyées pour l'inspection

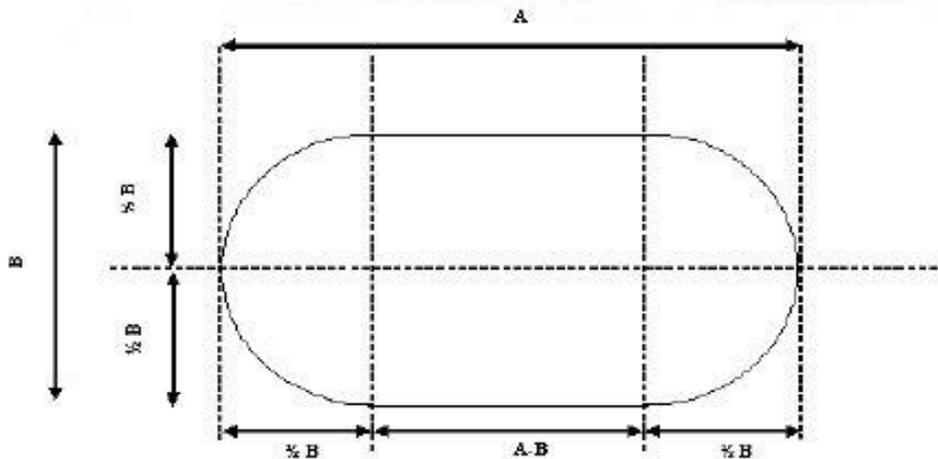
B. BLASONS ANIMALIÈRES : DÉFINITION DE LA FORME DE LA ZONE INTÉRIEURE

La forme et la taille de la zone intérieure des blasons animalières seront définies comme suit (d'A et B).

Groupe de blasons A (horizontale) B (verticale)

Groupe de blasons	A (horizontale)		B (Verticale)	
1	368 mm	14,5"	229 mm	9,0"
2	267 mm	10,5"	178 mm	7,0"
3	178 mm	7,0"	114 mm	4,5"
4	92 mm	3,5/8"	64 mm	2,5"

Toutes les dimensions sont mesurées à l'intérieur de la ligne de la zone de points élevés



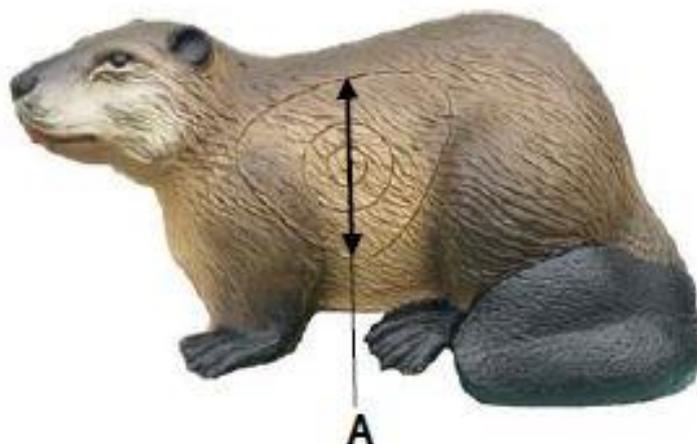
C. LES GROUPES DE CIBLES 3D

Les cibles 3D sont regroupées comme suit (par taille) :

On mesure la hauteur verticale des deux ou trois zones de comptage définies en passant par le centre des zones comme illustré.

Après cela, les groupes seront groupées comme suit :

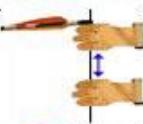
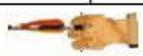
Groupe	Dimension A	
Groupe 1	> 250 mm	> 9, 7/8"
Groupe 2	201 - 250 mm	7, 15/16"
Groupe 3	150 - 200 mm	5, 15/16 – 7, 7/8"
Groupe 4	< - 150 mm	< 5, 15/16"



D. TOLÉRANCES DES ZONES DE POINTS POUR LES BLASONS ANIMALIÈRES

1. Toutes les mesures seront prises par le centre à l'horizontale et à la verticale.
2. La zone de points est mesurée à l'intérieur des lignes pertinentes.
3. La tolérance maximale de chaque zone sera :

<u>Blasons & 3D</u>			
Groupe 1	Groupe 2	Groupe 3	Groupe 4
3 mm	3 mm	2 mm	1 mm

SHOOTING STYLES OF THE IFAA (From 2017)													
		BBC	FSC	FU	BHC	BL	BU	BBR	BHR	FSR	TR	LB	HB
Arrow Speed	300 f/s max.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Cam draw stops		✓	✓	✓	✓	✓	✓						
<=12inch stabilizer		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
>12 inch stabilizer		✓	✓	✓				✓		✓			
Sliding sight			✓	✓						✓			
Scope			✓	✓						✓			
Level		✓	✓	✓		✓	✓	✓		✓			
Clicker		✓	✓	✓				✓		✓			
1-3 pin sight			✓	✓									
4-5 pin Sight			✓	✓		✓	✓						
arrow rest		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
Peep sight			✓	✓		✓	✓			✓			
Kisser button			✓	✓		✓	✓			✓			
Modern Nock locators		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Tied Nock locators		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Release aid				✓			✓						
Tab or Glove		✓	✓		✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓
String Silencer		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Plastic vanes		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
Feather vanes		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
String walk		✓						✓					
Index finger to touch the arrow		✓	✓		✓	✓		✓	✓	✓			
Mediterranean Loose		✓	✓		✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓
Aluminium Carbon arrows		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
Wooden arrows									✓			✓	✓
	Allowed but not seen as standard.			Either/or. Not both					Level & Clicker not above the arrow				

Mon arc - a quelle catégorie il correspond?

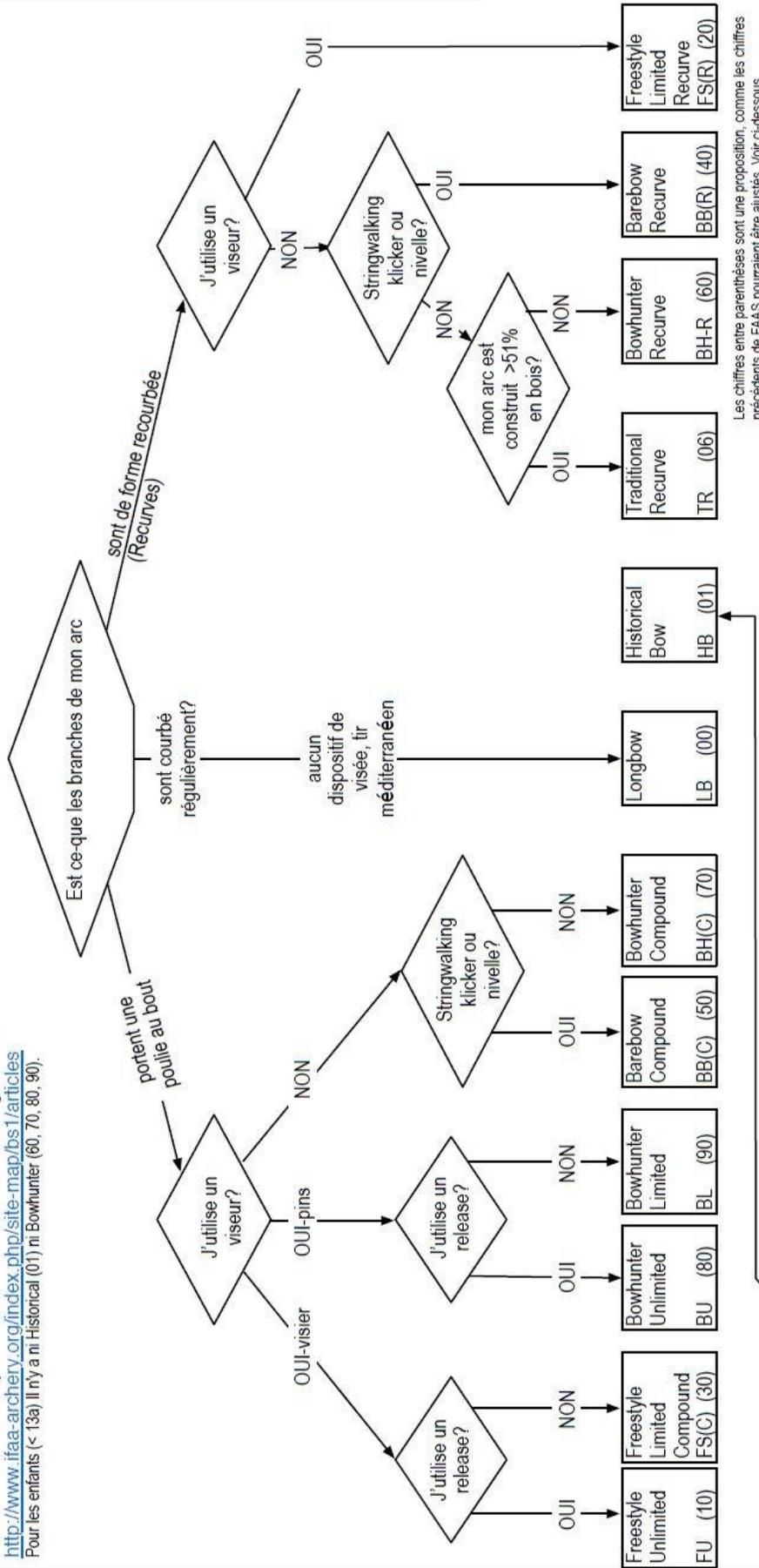
Suive les questions de ce schéma et tu trouveras la catégorie selon IFAA

Ce schéma ne montre pas tous les détails. Consulte les règles au site

<http://www.ifaa-archery.org/index.php/site-map/bs1/articles>

Pour les enfants (< 13a) Il n'y a ni Historical (01) ni Bowhunter (80, 70, 80, 90).

Schéma d'aide à l'identification d'un arc - IFAA dès 2017



Les chiffres entre parenthèses sont une proposition, comme les chiffres précédents de FAAS pourraient être ajustés. Voir ci-dessous.

Catégorie pour les arcs qui ont été conçus avant 1900. Une division en différentes configurations et designs ne se fait pas.

Cette nouvelle catégorie (2017) différencie l'intérieur de la catégorie Bowhunter Recurve. Le critère consiste à déterminer si plus de 51% des bras d'arc et la poignée sont fabriqués en bois. Dans cette catégorie toutes les âges - même les enfants - sont représentés.

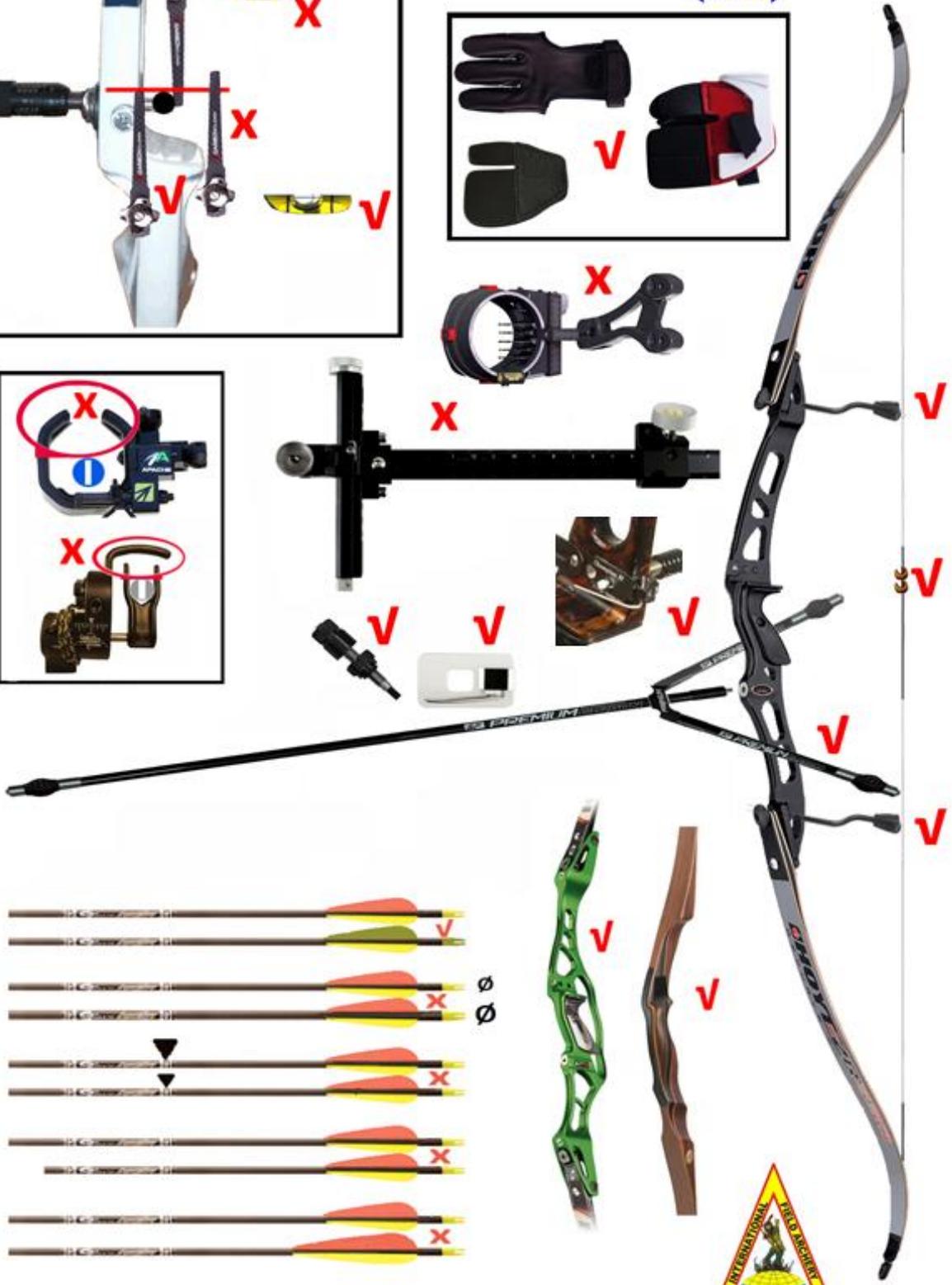
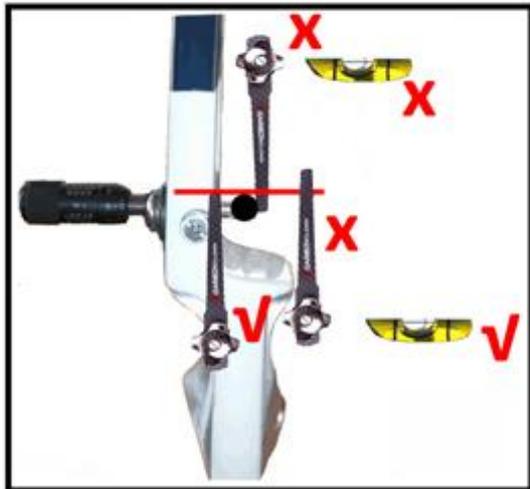
La catégorie Barebow ne permet pas les dispositifs de visée, mais un klicker, un niveau et le 'stringwalking'. Stringwalking: l'archer vise sur la pointe de la flèche et il tient la corde plus basse pour de courtes distances, et plus haute pour les longues distances. Ceci est donc une catégorie «visante».

BAREBOW COMPOUND

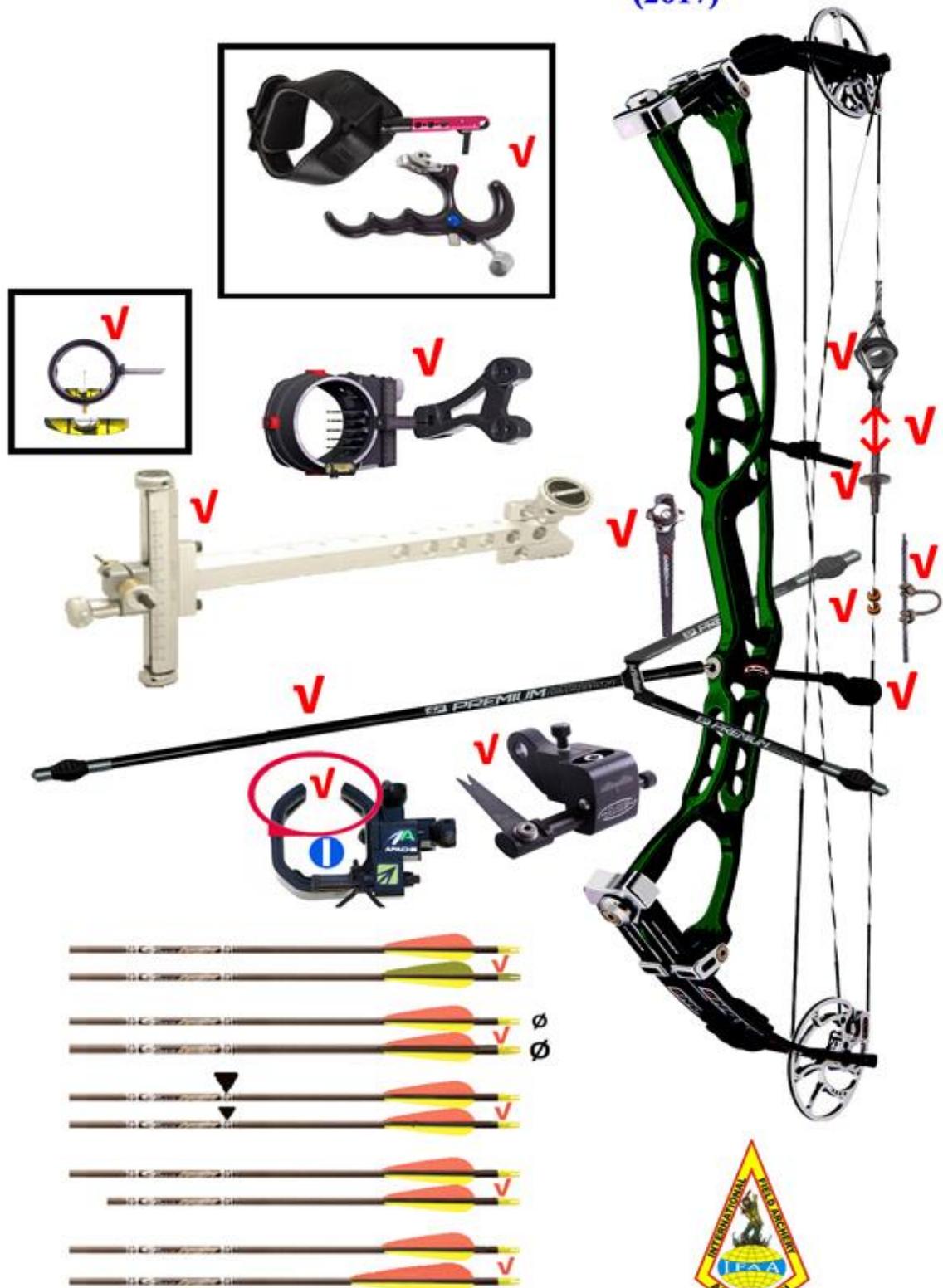
(2017)



BAREBOW RECURVE
(2017)

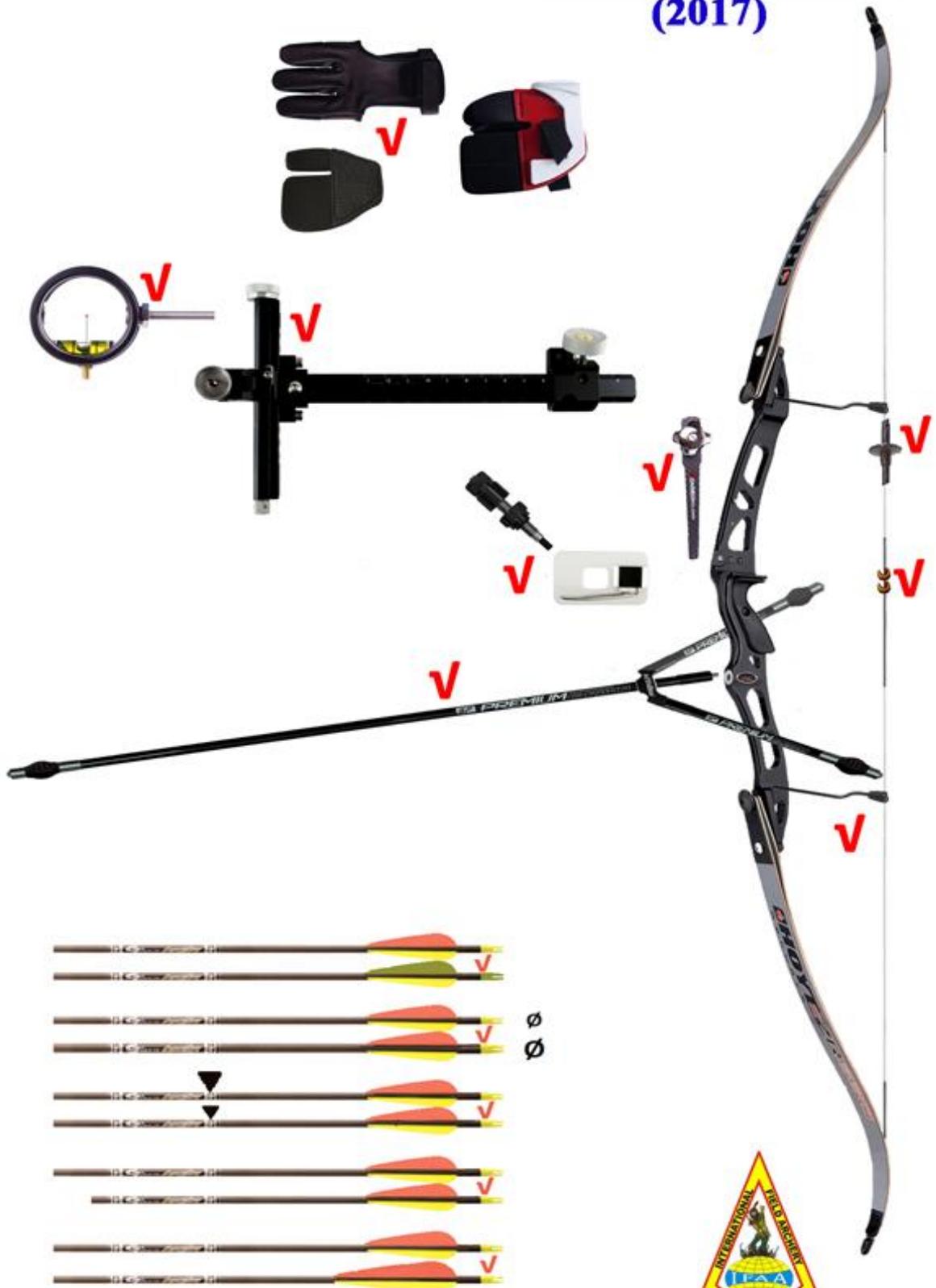


FREESTYLE UNLIMITED
(2017)



IFAA copy Right

**FREESTYLE RECURVE
(2017)**

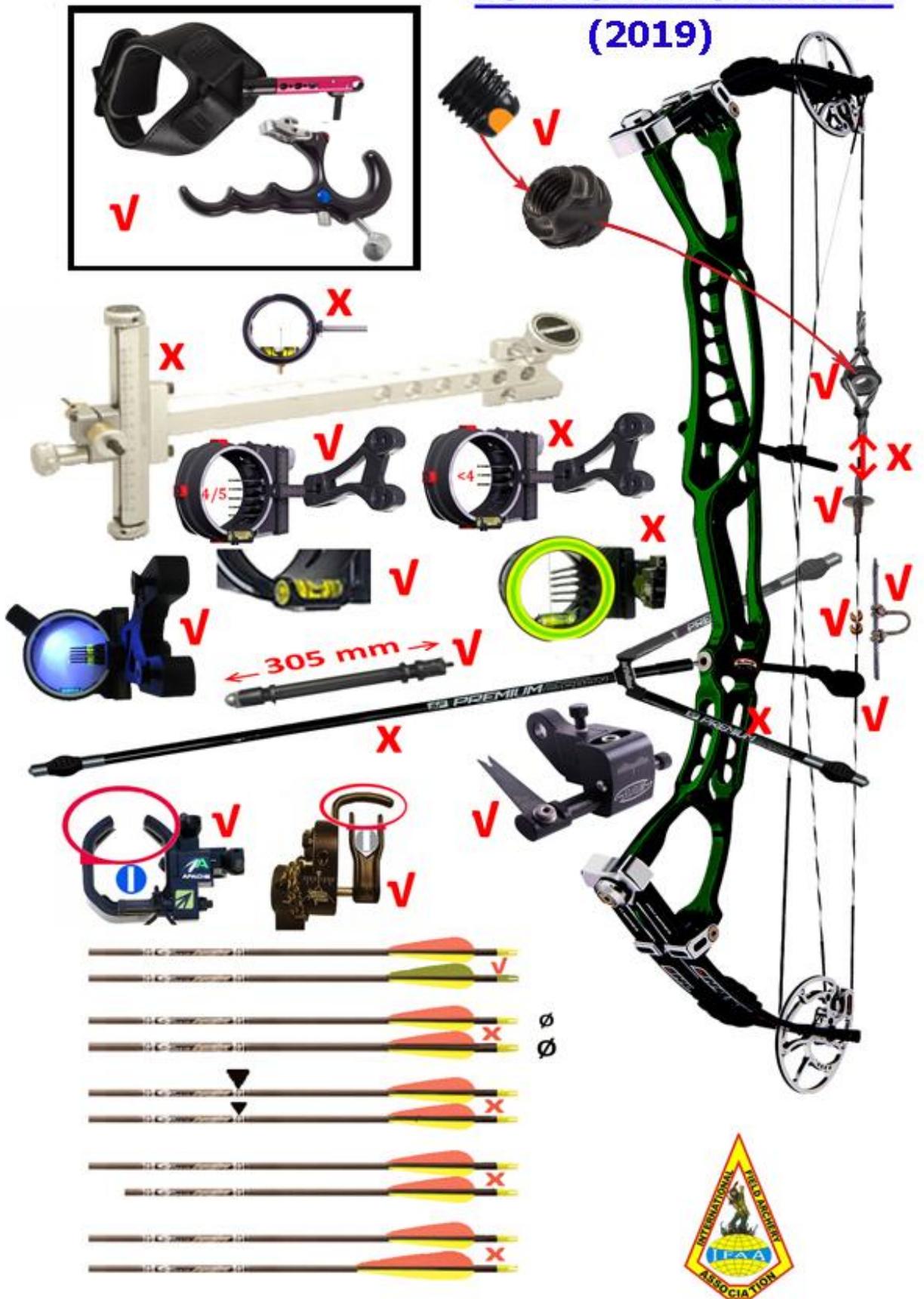


IFAA copy Right

BOWHUNTER COMPOUND (2017)



**BOWHUNTER UNLIMITED
(2019)**





VARIOUS TYPES OF HORSE BOWS
(2017)



IFAA copy Right

TRADITIONAL RECURVE (2017)



SCORES et MARQUE des FLECHES

Détails Typiques par genre de cible

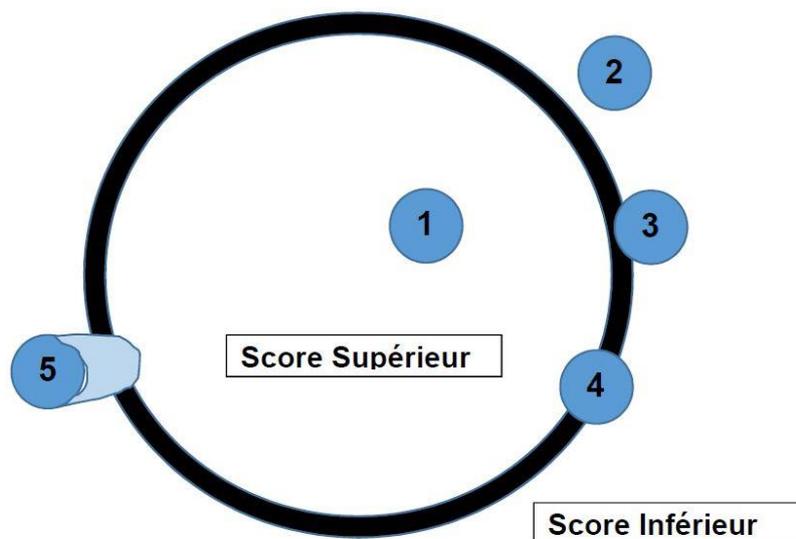
Les règles de l'IFAA indiquent que la ligne qui sépare deux zones de score fait partie de la zone de point inférieure.

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.

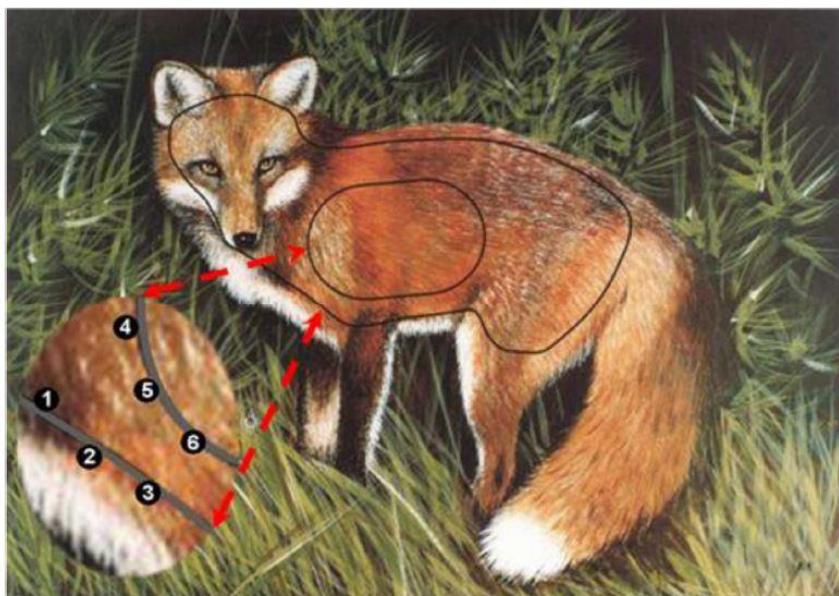
Quelques imprimeurs / fabricants montrent des cordons épais alors que d'autres montrent des cordons de séparation extrêmement fins. Cependant il n'existe pas de règle pour l'épaisseur du cordon, les blasons modernes tendent à avoir des cordons très fins qui ne sont pas visibles de la position de tir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

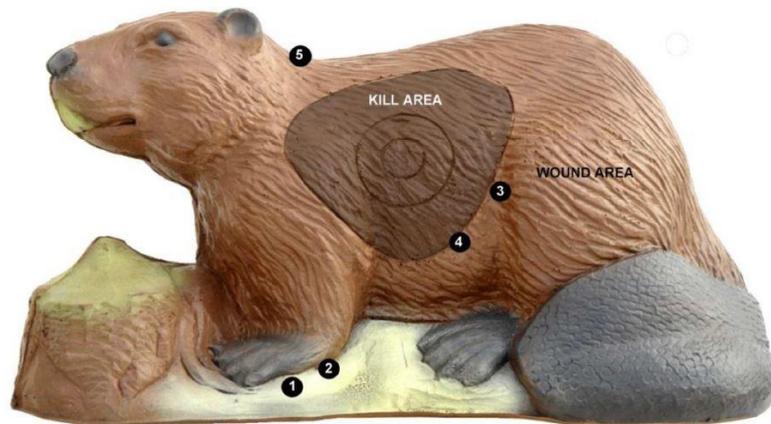
Ceci s'applique à tous les Parcours Officiels IFAA



- 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) :

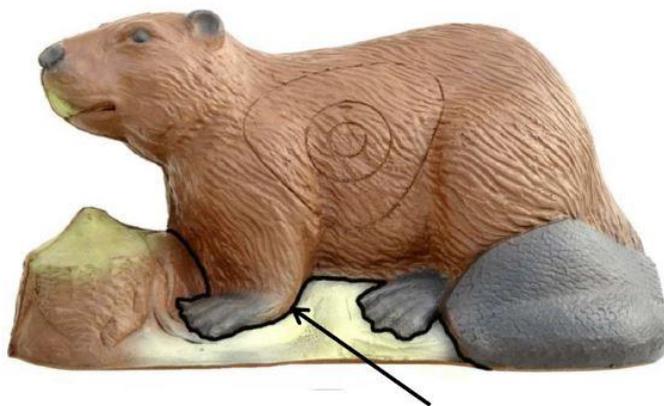
Flèche ①: La flèche est fichée dans la base et score « zéro ».

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

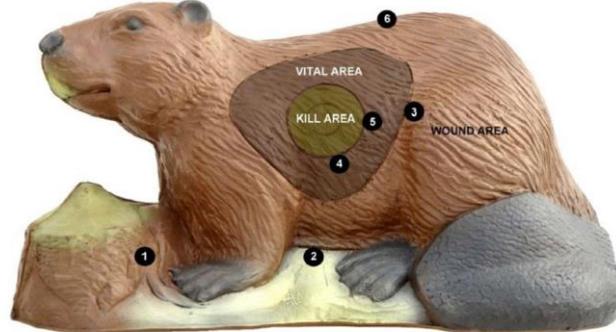
Flèche ③: La flèche score un « Blessé »

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.