



## **Field Archery Association Switzerland F.A.A.S.**



**Membre de l' International Field Archery  
Association - IFAA**

---

# **Règlement**

## REGLÈMENT

Complété et adapté pour le Field Archery Association de la Suisse (FAAS)

Pour les compétitions internationales c'est la version anglais qui est obligeante. (Book of Rules)

Homepage: <http://www.ifaa-archery.org/>

Pour les compétitions régionales c'est la version allemande qui est obligeante.

Regardez le fin du règlement : – Appendice Suisse

FAAS  
Field Archery Association Switzerland  
Postfach 12  
CH-9526 Zuckenriet  
Switzerland

Homepage: <http://www.archery-faas.ch>

E-Mail: [info@archery-faas.ch](mailto:info@archery-faas.ch)

### Annotations

La base de ce document est la traduction en allemand par le Österreichischer Bogensportverband. La base de la traduction en allemand est le texte suivant :

**“International Field Archery Association, Book of Rules: 2011/2012 Edition.”**

Le but était de la traduction était avoir un texte lisible et fidèle au contenu en français. En case de doute, la version anglaise est obligeante. On pouvait garder la numération du texte original.

Avec quelques exceptions on a trouvé un équivalent français pour les termes anglais. Vous pouvez trouver une liste avec des mots en anglais ci-dessous.

Si possible on a tenté de trouver des mots françaises qui s'expliquent leur-mêmes. (Classification – Classement)

Quelques compromis étant inévitables. On n'a pas trouvé une traduction adéquate pour les mots suivants :

by-laws	règlement (“autres règlements”)
policy	règlement entière
rules	règles

Le préambule est écrit en anglais.

On n'a pas traduit les annexes du « IFFA Book of Rules ». Les annexes peuvent être lues en forme originale.

Quelques expressions et ses correspondances en anglais  
(Cette liste peut être réassortie si on en a besoin)  
Quand l'expression anglaise est courante on l'a gardée.

Cible	target
Blason	(target) face
Cible	butt
Point de mire	spot
Pointage, évaluation	score
Écolier	cubs
Style	shooting style
Division	division
Directeur du tournoi	shoot director, tournament captain
Directeur de tir	field captain
Responsable du parcours	range captain
Target Captain	target captain
Arbitre	field marshal
Volée	end
Unité	unit
Intercirculation	game
Ronde	round
Parcours	course, range
Terrain du tournoi	range
Infrastructure	facilities

#### PRÉAMBULE (texte original)

This Preamble shall never be amended or destroyed in the history of this Association.

Within the framework of this Association shall be preserved forever the theory and belief that all humans are born equal irrespective of race, creed, colour or nationality and that it is the full intent of our God for all mankind to reside together in peace and unison with complete freedom and dignity for man.

It is the intent of this body to preserve and advance these principles by joining together the nations and continents of the world through the preservation by usage of mankind's most ancient weapon, the bow and arrows, in games designed to challenge individual skills while creating a better understanding.

Further, this body recognises the sovereignty of each nation to administer such programmes as it deems necessary and desirable for the benefit of archery within the nation and the world.

# TABLE DES MATIÈRES

## RÈGLEMENT

- ARTICLE I RÉGIONS CONTINENTALES DE L'IFFA
- ARTICLE II CONCOURS, PRIX ET TROPHÉES
- A. Concours mondiaux et régionaux
  - B. Roulement
  - C. Candidature
  - D. Autres concours
  - E. Équipes nationales
  - F. Trophées et prix
- ARTICLE III DIVISIONS DES CONCOURS
- ARTICLE IV CONDITIONS GÉNÉRALES
- A. Termes
  - B. Blasons
  - C. Pas de tir
  - D. Équipement
  - E. Styles
  - F. Catégories
  - G. Officiels
  - H. Règlement de compétition
  - I. Comptage des points-scoring
- ARTICLE V RONDES OFFICIELLES
- A. Ronde, tir en campagne (Field Round)
  - B. Ronde, chasse (Hunter Round)
  - C. Ronde, animalière (Animal Round) avec indication de distance
  - D. Ronde, animalière (Animal Round) sans indication de distance
  - E. IFAA 3D Ronde, chasse (une flèche)
  - F. IFAA 3D Ronde, standard (deux flèches)
  - G. Ronde internationale
  - H. Ronde, tir en campagne d'expertes (Expert Field Round)
  - I. Flint-Indoor Ronde
  - J. Ronde, indoor IFFA (Indoor Round)
- ARTICLE VI CONCEPTION D'UN PARCOURS
- B. Prescriptions de sécurité
  - C. Admission, Procédure
- ARTICLE VII CLASSIFICATION
- A. Annotations
  - B. Groupes de classification
  - C. Procédure de classification
- ARTICLE VIII JUNIORS
- ARTICLE IX ÉCOLIERS (CUB)

## IFAA WORLD FIELD ARCHERY CHAMPIONSHIPS (WFAC)

- A. DURÉE**
- B. CANDIDATURE**
- C. OFFICIELS**
- D. FORMAT**
- E. RÈGLES PARTICULIÈRES AU WFAC**
- F. RONDES OFFICIELLES WFCA**
- G. CONCEPTION D'UN PARCOURS**

### IFAA WORLD BOWHUNTER CHAMPIONSHIPS (WBHC)

- A. DURÉE**
- B. CANDIDATURE**
- C. OFFICIEL**
- D. FORMAT DU WBHC**
- E. RÈGLES PARTICULIÈRES AU WBHC**
  - 1. BLASONS
  - 2. DISTANCE DE TIR
  - 3. EQUIPEMENT
  - 4. RÈGLES DIVERSES DE TIR
  - 5. POINTAGE
- F. RONDES OFFICIELLES WBHC**
  - 1. RONDE À BLASONS ANIMALIÈRES (OU 3D) SANS  
ENTFERNUNGSANGABEN INDUCATIONS DE DISTANCE
  - 2. IFAA 3D RONDE, STANDARD (2 FLÈCHES)
  - 3. IFAA 3D RONDE, CHASSE (1 FLÈCHE)
- G. CODES POUR LA CONCEPTION D'UN PARCOURS**

### IFAA WORLD INDOOR CHAMPIONSHIPS (WIAC)

- A. DURÉE**
- B. CANDIDATURE**
- C. OFFICIELS**
- D. FORMAT DU WIAC**
- E. RÈGLES PARTICULIÈRES AU WIAC**

## RÈGLEMENT DE GESTION DE L'IFFA (POLICIES OF THE IFAA)

<b>ARTICLE 1</b>	<b>COMITÉ DE PROTESTATION</b>
<b>ARTICLE 2</b>	<b>COMITÉ TECHNIQUE</b>
<b>ARTICLE 3</b>	<b>DRAPEAU NATIONAL</b>
<b>ARTICLE 4</b>	<b>CÔNTROLE D’AFFILIATION</b>
<b>ARTICLE 5</b>	<b>CÔNTROLE TECHNIQUE – PERSONNEL</b>
<b>ARTICLE 6</b>	<b>PROTOCOLE DE L’ÉVALUATION INTERNATIONAL</b>
<b>ARTICLE 7</b>	<b>ASSURANCE AU TIERS</b>
<b>ARTICLE 8</b>	<b>VACANCES</b>
<b>ARTICLE 9</b>	<b>DROITS DE TOURNOI</b>
<b>ARTICLE 10</b>	<b>LE CONCOURS "CHAMPION DES NATIONS"</b>
<b>ARTICLE 11</b>	<b>COURS</b>
<b>ARTICLE 12</b>	<b>BLASONS RECONNUS PAR L'IFFA</b>
<b>ARTICLE 13</b>	<b>IFAA WORLD MAIL MATCHES</b>
<b>ARTICLE 14</b>	<b>AFFILIATION ET NATIONALITÉ</b>
<b>ARTICLE 15</b>	<b>ÉTAT DE L'ARCHEUR</b>
<b>ARTICLE 16</b>	<b>STYLE ÉQUIPE</b>
<b>ARTICLE 17</b>	<b>FORMULAIRE POUR LA CÔNTRÔLE DU MATÉRIAU</b>
<b>ARTICLE 18</b>	<b>FORMULAIRE POUR L'ACCEPTATION DU PARCOURS</b>
<b>ARTICLE 19</b>	<b>FEUILLES STANDARDDES</b>
<b>ARTICLE 20</b>	<b>CLASSEMENT STANDARD</b>

INTERPRÉTATIONS DES RÈGLES PAR LE COMITÉ TECHNIQUE  
SUISSE – DISPOSITIONS COMPLÉMENTAIRES

## RÈGLEMENT (by-laws)

### ARTICLE I      RÉGIONS CONTINENTALS DE L'IFFA

Les régions continentales sont l'IFFA:

- L'Afrique
- L'Australasie (L'Australie et L'Asie)
- L'Europe
- L'Amérique du Nord
- L'Amérique du Sud

### ARTICLE II      CONCOURS, PRIX, TROPHÉES

#### A. Concours mondiaux et régionaux

##### 1. Championnat du monde

- a. Ce sont seulement les membres à part entière qui peuvent présenter ses candidatures à l'organisation d'un concours reconnu par l'IFFA.
- b. La date et la place sont fixées par le Conseil Mondial une majorité simple. En case qu'il ya plus de deux candidatures sans que une aurait la majorité après le premier tour de votation une autre votation aurait lieu. Si aucune des candidatures n'obtient pas la majorité, la candidature qui a reçu le moins de votes est éliminée. La votation se poursuit ensuite de la même manière jusqu'à ce qu'il ne reste plus que une candidature avec la majorité. Le Conseil Mondial fixe les conditions pour l'organisation des concours. Les concours mondiales sont : l'infant World Field Archery Championships, (W.F.A.C.), l'IFAA World Indoor Championships, (W.I.A.C.) et l'IFAA World Bowhunter Championships, (W.B.H.C.). Le lieu de manifestation change dans le roulement entre les régions continentales de l'IFAA
- c. Conformé au article IIB (Rotation) il faut présenter des candidatures pour des événements reconnus par l'IFFA au minimum au décembre trois années avant que l'événement aurait lieu. Si une région manque à présenter sa candidature à l'organisation d'un concours (W.F.A.C., W.B.H.C. ou W.I.A.C.) qui appartenait à lui, des autres candidatures seront acceptées. En cette case l'ordre des concours suivants n'est pas changé.
- d. Un pays qui veut organiser un championnat du monde doit virer une caution. Pendant 60 jours après l'acception de la candidature il faut virer le montant de 750 Euro au compte du caissier de l'IFFA. Ce montant serait pris en considération de la taxe d'autorisation selon l'article 9B du règlement de gestion de l'IFFA. En case d'une cession 250 Euro croulent après le premier an, 500 après le deuxième an et 750 après le troisième an. L'association qui va a organiser le championnat va a recevoir ce montant. Cet emploi de temps est valide pour les cours de 4 ans. Si l'emploi de temps change, ça serait diminué proportionnellement.

##### 2. Concours régional

- a. La date et la place sont fixées par les membres de la région concernée. Ce sont aussi les membres concernés qui déterminent les conditions du concours. Toutefois, seulement les rondes de l'IFFA sont licites.

B. Turnus

WFAC		WBHC		WIAC	
Région	An	Région	An	Région	An
Amérique du Sud	2012	Amérique du Nord	2011	Amérique du Nord	2011
Amérique du Nord	2014	Asie / Australie	2013	Asie / Australie	2013
Asie / Australie	2016	Afrique	2015	Afrique	2015
Afrique	2018	Europe	2017	Europe	2017
Europe	2020	Amérique du Sud	2019	Amérique du Sud	2019
Amérique du Sud	2022	Asie / Australie	2021	Afrique	2021

C. Candidature

Seulement les pays qui sont membres de l'IFFA dont l'affiliation a été affirmée par le Conseil Mondial peuvent organiser un tournoi reconnu par l'IFFA.

La candidature d'un membre de l'IFAA pour l'organisation d'un tournoi régional ou mondiale doit être faite comme indiqué dans le règlement IFAA. Chaque Nation qui pose sa candidature doit donner les garanties suivantes au président de l'IFAA (ou au vice-président si tant est que la candidature n'est pas proposée pendant une réunion de comité):

1. Si l'événement a lieu en même temps qu'un autre événement, comme par exemple un championnat Field national, il ne doit pas y avoir d'écarts avec le règlement de l'IFAA ou
2. Si le point 1 ne peut pas être garanti, la compétition IFFA se déroulera de façon autonome selon les seules règles de l'IFFA.
3. Le WFAC a la priorité avant toutes les autres compétitions.

D. Autres tournois

1. Le Conseil Mondiale peut exécuter et / ou homologuer des tournois pour des archers d'un pays ou bien pour des archers de plusieurs pays. Le Conseil Mondiale définira toutes les conditions de la gestion et / ou d'autorisation.
2. Le vice – président aura le droit de constater soi-même si toutes les conditions pour l'autorisation par l'IFFA seront remplies.

E. L'équipe nationale

Les membres de l'équipe nationale doivent

1. Être actuellement membre de l'association IFFA pour laquelle ils participent.
2. a. Ils doivent avoir la nationalité de ce pays, obtenue par naissance ou par naturalisation.  
OU  
b. Il faut qu'ils aient une demeure dans ce pays pendant une période de 90 jours dans les 12 mois passés
3. Il n'est pas permis qu'ils aient eu pour une équipe nationale d'une autre association nationale de l'IFFA pendant les 12 mois passés.

F. Trophées et prix

Le secrétaire garde tous les prix et trophées de l'IFFA et tient le registre, incluant les noms des donateurs, les conditions de compétition et les noms et scores des gagnants.

L'association du gagnant est responsable de retrouver ou remplacer les trophées perdus. Ils doivent aussi remplacer les trophées perdus avec des trophées similaires.

## ARTICLE III CATÉGORIES DE COMPÉTITION

(Note. Les termes utilisés dans ce article sont expliqués dans des articles suivantes.)

A. Tous les tournois proposeront tous les styles de tirs reconnus par l'IFFA .

### B. Système de remise d'un prix

Niveau national - après le système de l'association Nationale.

Tournois reconnus ou sponsorisé par l'IFFA - après le système fixé par le Conseil Mondial de l'IFFA.

Aux World Bowhunter Championships, aux World Field Archery Championships, et aux Indoor Championships des médailles d'or, des médailles d'argent et des médailles de bronze seront attribuées dans chaque catégorie de compétition. En case où il y aura moins de 5 archers, il doit obtenir un score minimale pour recevoir le titre „Champion du monde“ et pour recevoir l'emblème correspondant. Le score minimal est de 97% au WIAC, de 95% au WFAC et de 92% au WBHC, calculé à partir des gagnants des trois dernières compétitions similaires de l'IFFA. Si le gagnant n'aura pas tiré le score minimal, il gagnera la médaille de la classe A comme gagnant de la compétition mais pas le titre „Champion du monde“ et l'emblème correspondant. .

Dans les blases B et C des prix de classification seront attribuées. Les prix seront déterminés par le nombre de participants dans chaque classe (comme noté ci-dessous)

1/1 2/4 3/7 4/12 5/20<sup>+</sup>

Il n'aura pas des prix de classification dans le classe A. (*mais, voir au-dessous!*).

Aux World Bowhunter Championships, et aux World Indoor Championship il n'aura pas des prix de classification.

C. Les règles pour le tournoi d'amateur sont celles reconnues par l'IFFA.

D. Les règles pour le tournoi de prof sont celles reconnues par l'IFFA.

E. L'IFFA soutient les recommandations contre le dopage de l'International Olympic Committee. Le Conseil Mondial est responsable pour l'exécution et la commande.

F. Des records du monde peuvent être obtenus aux IFFA World Championships ou aux championnats régionaux reconnus par l'IFFA. L'IFFA reconnaît seulement des records du monde Field Archery et Indoor Archery tiré dans des tournois mondiaux ou régionaux par des archers qui sont membres à part entière d'une association de l'IFFA. L'IFFA publiera les scores les plus hauts des championnats mondiaux ou régionaux obtenus dans chaque style et chaque catégorie.

Le secrétaire de l'IFFA tient la liste des scores actuels et établira des limites de temps et autres critères pour reconnaître les nouveaux records.

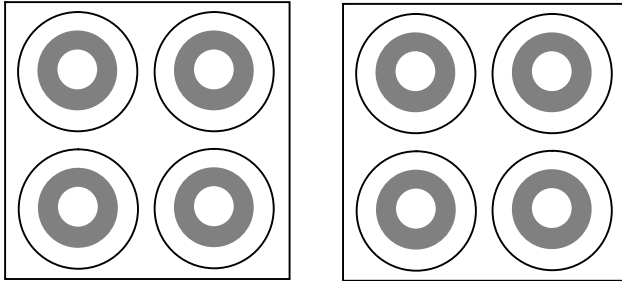
ARTICLE IV      CONDITIONS GÉNÉRALES

## A. Terms

Butt:	Cible, support sur lequel le blason est fixé.
Dommmages matériels:	Pour déclarer un dommage du matériel le tireur doit montrer qu'une partie ou que des parties de son équipement n'a plus le même état physique que l'était physique depuis la fabrication. Ça veut dire que quelque chose est cassé et ne peut plus être utilisé.
Face:	Blason, Imprimé sur papier
Fan:	Éventail Cible avec plusieurs piquets de tir à égales distances de la cible (l'archer doit tirer une flèche de chaque piquet de tir).
Marker:	Piquet de tir, piquet d'où l'on tire.
Pile :	Pointe de la flèche. Vieille expression anglaise associée avec flèches traditionnels.
Round:	Distance connue, Deux standard unités devenues (ou bien deux fois la même unité), Distance inconnue, 28 rondelles
Sight	Viseur – Tous les dispositifs attachés ou intégrés dans l'arc (pas des lunettes ordinaires), des marques ou taches sur les branches de l'arc ou sur la pignée de l'arc (pas des usures) qui pourront aider l'archer à viser. (Après le Comité Technique).
Spot:	Centre, milieu du blason
Stabiliser	Stabilisateur – Tous les dispositifs attachés ou intégrés dans l'arc qui aideront à améliorer la stabilité de l'arc (Après le Comité Technique).
Standard Unit:	Unité (standard): Une série de tirs avec un nombre de Cibles deviné après l'article V pour les rondes officielles.
Straight:	Cible avec un seul piquet de tir par archer d'où toutes les flèches sont tirées.
Stop:	Signal d'avertissement pour les autres archers.
Target:	Cible/But pour un archer, Le Cible devine en relation avec un nombre la position dans un parcours.
Walk - up:	Cible avec plusieurs piquets de tir, où les pas de tir se trouvent à différentes distances, la distance la plus éloignée est tiré en premier.

## B. Blasons

1. Les blasons n'osent pas être placés sur d'autres blasons plus grands. Sur ou devant la cible des marques artificielles qui pourraient être utilisées comme point de visée ne sont pas admises.
2. Toutes les cibles doivent être placées dans un angle droit par rapport au centre de la ligne de tir.
3. Dans tous les tournois officiels de l'IFAA, il doit y avoir au minimum 8 blasons de 20 cm. Les blasons doivent être placés de la manière suivante. Deux blocs à angle droit avec 4 blasons chacun. (Regardez l'image)

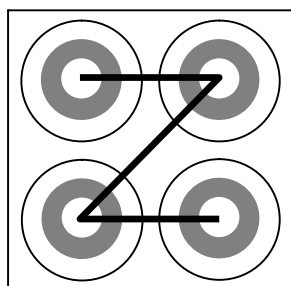


Pour les blasons de 35 cm il doit en avoir au moins deux. Ces blasons doivent être placés horizontalement de l'un côté à l'autre.

4. En case que deux blasons sont fixes par une cible (une sur l'autre), les deux premiers archers doivent tirer sur le blason inférieur.
5. Pour les blasons de 35 cm il doit tirer tous les flèches sur le même blason. Du bloc à gauche il faut tirer sur le blason à gauche. Du bloc à droit il faut tirer sur le blason à droit. En case d'un "FAN" il doit tirer les flèches de deux blocs à gauche sur le blason à gauche et également des deux blocs à droit sur les blasons à droit.

## C. Pas de tir

1. Chaque cible doit avoir un panneau indicateur bien visible avec les informations essentielles vu le règlement. Il faut que le panneau indicateur est visible en entrant le premier piquet.
2. La distance de tir doit être indiquée clairement pour chaque tir au moins sur un piquet. Par pas de tir il faut au moins un piquet. Les organisateurs peuvent cependant utiliser plusieurs piquets.
3. Si sur une distance plusieurs piquets sont utilisés, ils doivent être écartés au minimum de 3 pieds (90 cm) mais au maximum de 15 pieds (4,5 m)..
4. Les blasons de 20 cm doivent être tirés dans l'ordre suivant: en haut à gauche, en haut à droite, en bas à gauche et en bas à droite. (Regardez l'image)



5. Pour les blasons de 35 cm toutes les quatre flèches doivent être tirées sur le même blason. Lorsqu'on utilise plusieurs blasons la règle B 5 sera appliquée.
6. Pour les blasons de 50 cm, les 4 flèches sont tirées sur le même blason. Lorsqu'on utilise plusieurs blasons la règle B 5 sera appliquée.
7. Pour les blasons de 65 cm, les 4 flèches sont tirées sur le même blason. Lorsqu'on utilise plusieurs blasons la règle B 5 sera appliquée.

D. Équipement

1. Tous les types d'arcs qui ont deux branches flexibles sont autorisés, excepté une arbalète ou un arc comportant un dispositif mécanique pour tendre l'arc.
2. L'archer doit supporter aussi bien le poids général de l'arc que le poids de l'arc tendu sans aide extérieure, autre que celle définie dans le style approprié.
3. La vitesse de la flèche n'ose pas dépasser 300 pieds par seconde (91.5m/s)
4. L'archer est incombé à employer tous les équipements selon à la garantie du fabricant.

E. Style

1. Barebow - Recurve und Compound (B.B.) **CH: BB-R (4) – BB-C (5)**
  - a. L'arc, les flèches, les cordes et accessoires n'osent pas avoir des dispositifs de visée et doivent être exempts de marques, taches ou collages pouvant être utilisés comme aide de visée.
  - b. Un repose flèche ajustable peut être utilisé pour réguler la distance entre la flèche et le fenêtrai du arc.
  - c. L'utilisation de stabilisateurs est autorisée.
  - d. Un seul point d'encoche fixe est autorisé (l'endroit où la flèche touche la corde). Le point d'encoche peut être fait d'une ou de deux bagues d'encoche.
  - e. Aucun mécanisme, autre qu'un klicker non ajustable et /ou un niveau monté sur l'arc ne sont autorisés. Tous les deux ne doivent pas s'élever au-delà de la flèche.
  - f. Toutes les flèches doivent être égalées en la longueur, poids, diamètre, empennage et encoches, sans exigence quant à la couleur et l'usure.
2. Freestyle limited - Recurve & Compound (F.S.) **CH: FS-R (2) – FS-C (3)**
  - a. Tous les types de viseurs sont autorisés
  - b. Aucun découché mécanique (release) n'est pas autorisé.
3. Freestyle Unlimited (FU) **CH: FU (1)**
  - a. Tous types d'arcs, viseurs et dispositifs additionnels mécaniques pour la décoche (release) reconnus par le comité de l'IFAA sont autorisés.
4. Bowhunter - Recurve & Compound (B.H.) **CH: BH-R (6) – BH-C (7)**
  - a. L'Arc, les flèches, la corde, et les accessoires doivent être exempts de marques, de défauts ou collages qui pouvant servir comme aide visée. Un niveau n'est pas autorisé.
  - b. Aucun dispositif qui peut être utilisé comme viseur n'ose pas être fixé à l'équipement de l'archer. (Un clicker n'est pas autorisé.)
  - c. Appareils optiques / dispositifs qui aident à l'archer de maintenir l'orientation des yeux et du point d'ancrage constante, ne sont pas autorisés.
  - d. Un seul point d'encoche est permit à la corde. C'est point d'encoche peut être marqué pour un ou deux anneaux d'encoche.
  - e. Un seul point d'ancrage fixe est autorisé.
  - f. L'index de l'archer doit être en contact avec l'encoche. L'index peut être positionné soit au-dessus ou au-dessus de l'encoche. La position des doigts ne doit pas être changée pendant la compétition. En cas d'handicape physique une dispense peut être accordée.
  - g. Toutes les flèches doivent être égalées en longueur, poids, diamètre, empennage et encoches sans exigence quant à la couleur et l'usure.

- h. Des brusch buttons fixés à la pointe de la recourbure des branches et des silencieux fixés pas plus près que 12 pouces (30.5 cm) en dessous du point d'encoche peuvent être utilisés. Un carquois de chasse peut être fixé au dos de la fenêtre de l'arc, mais aucune partie du carquois ne doit être visible dans la fenêtre de l'arc. Les stabilisateurs à l'emporte-pièce compris les raccords ou autres mécanismes semblables peuvent être utilisés. Ils ne devaient pas dépasser 12 pouces (30.48 cm) mesure prise depuis l'arrière de l'arc. Des stabilisateurs latéraux ou contrepoids ne sont pas admis. Le raccord sur l'arc fait partie du stabilisateur.
- i. La puissance de l'arc ne doit pas être modifiée durant la ronde.

5. Bowhunter Unlimited (B.U.) **CH: BU (8)**

- a. Tout les types d'arc et dispositif additionnel mécanique servant à la décoche (release) reconnus par l'IFAA sont autorisés. Un viseur avec un maximum de 4 ou 5 points de référence fixes les viseurs ou les Pin's ne pouvant pas être déplacé durant une ronde
- b. Les pins des viseurs doivent être droits depuis leurs fixations jusqu'au point de visée. Ils doivent être fixé plutôt horizontale que verticale, avec un seul point de visée possible par pin. Des pins masqués (hooded pins) ou dispositifs grossissants (scope sights) ne sont pas autorisés.
- c. Un dispositif additionnel mécanique est autorisé.
- d. Soit une sucette (kisser) ou une visette (peep sight) est autorisée, mais pas les deux. Aucun dispositif grossissant ne peut être incorporé ou fixé au peep sight.
- e. Un cadre protégeant les pins est autorisé pour autant que la distance mesurée depuis le pin situé le plus haut et le point le plus bas de la partie supérieure du cadre soit plus grande que la distance entre le pin situé le plus haut et le deuxième pin. La même règle est valable pour le pin situé le plus bas et la partie inférieure du cadre de protection.
- f. Toutes les autres règles concernant le style bowhunter doivent être appliquées.

6. Bowhunter Limited - (B.L.) **CH: BL (9)**

- a. Les mêmes règles que pour le Bowhunter unlimited sont appliquées. Mais il faut faire attention que des découché mécanique (release) ne sont pas autorisés.

7. Longbow - (L.B.) **CH: LB (0)**

- a. Un arc droit en une seule pièce en quelconque matière. Lorsque l'arc est bandé ce dernier doit présenter une courbure régulière qui se mesure comme suit: Lorsque l'arc bandé avec sa corde est placé dans une position verticale, l'angle mesuré entre la tangente et une ligne horizontale imaginaire doit décroître, et ceci depuis le fût jusqu'aux extrémités des branches. En case de doute relatif à la courbe continue de la branche de jet, il faut mettre une corde du but de le poignée de pièces au début du amplificateur (en case d'une absence du amplificateur jusqu'au lieu ou la vue est accrochée.). Il faut mettre la corde sur la renverse de la branche de jet. Entre la branche de jet et la corde d'espace ne doit pas être visible.
- b. Les renforcements d'extrémités ne doivent pas dépasser 20 mm de largeur mesurés depuis la surface extérieure de la branche, et 50 mm de longueur mesurés depuis la pointe de l'extrémité en direction de la poignée (l'extrémité de la branche est l'entaille pour la corde).
- c. L'arc peut avoir une fenêtre et un plateau. Le côté de la fenêtre doit être en biais et doit se poursuivre de façon arrondie dans la branche supérieure. La fenêtre d'arc ne doit pas dépasser la moitié de l'arc.
- d. Le fût ne doit comporter aucune marque ou détérioration ou collage qui pouvant être utilisés pour la visée.
- e. Les cercles et autres marquages, proches de la pointe de flèche, peuvent permettre la visée ou le contrôle de l'allonge et sont proscrits.

- f. Un seul point d'encoche sur la corde est autorisé (point où la flèche touche la corde). Ce point d'encoche peut être délimité par une ou deux bagues d'encoche. En cas d'utilisation d'encoche clics, un seul point d'encoche ne peut pas être utilisé. Les sourdines sur la corde doivent être à plus de 30cm au-dessous ou au-dessus du point d'ancrage.
  - g. Les flèches doivent être en bois empennées de plumes naturelles et doivent être identiques en longueur, empennage et pointes sans exigences quant à la couleur. Les encoches peuvent être faites dans n'importe quel matériel et le poids des pointes n'est pas limité. Les flèches doivent être exemptes de marques, de défauts ou tâches pouvant servir d'aide de visée. Les anneaux de marquage ne doivent pas s'éloigner de plus de 30 mm depuis l'empennage en direction de la pointe.
  - h. Le tir méditerranéen est prescrit, en case handicap physique, une exception pourra être faite.
  - i. Si les conditions citées ne sont pas remplies, une reclassification dans la catégorie Bowhunter Recurve ou dans une catégorie où l'équipement est permis, sera effectuée.
8. Arc Historique (HB) **CH: HB (C)**
- a. La reconnaissance de l'arc classique (ou encore historique ou primitif) se fait sur la base du design et d'utilisation avant 1900.
  - b. Il n'y a pas de sous-catégories par configuration et design.
  - c. Seule la catégorie „adultes“ est prévue sans différenciation de classe de puissance.
  - d. L'arc est confectionné manuellement en bois ou un arc composite.
  - e. Un repose-flèche ou un plateau ainsi qu'un creux assimilable à une fenêtre de visée sont autorisés, si ceci reste dans le contexte du modèle historique.
  - f. L'arc ne peut être fait que de bois ou de matériaux existants à l'époque où l'arc fut utilisé. Les matériaux modernes tels que la fibre de verre, le carbone ou l'époxy sont proscrits. Les colles historiques traditionnelles comme la résine ou la colle à base d'os ne peuvent pas être utilisées, pour la poignée et les branches, seulement les adhésifs modernes sont autorisés.
  - g. L'unique matériau autorisé pour la corde est le polyester. Les matériaux historiques (linou tendon) ou fibres modernes (ex: Kevlar) ne sont pas autorisés.
  - h. Le fût de la flèche doit être en bois et empenné avec des plumes naturelles, ces dernières étant fixées de manière traditionnelle (pas de glue transparente, pas de colle composite). Encoches et pointes de flèches modernes sont autorisées. Les encoches directement entaillées dans le fût ne sont autorisées que si elles sont renforcées de manière adéquate.
  - i. Les accessoires comme le point d'encoche tressé ou les boucles de pouce sont autorisées, pour autant qu'ils aient été utilisés durant la période historique correspondante.
  - j. Il incombe à l'archer d'assurer la conformité historique de son équipement durant la compétition. Sur demande du contrôle technique d'une compétition, il doit pouvoir le prouver avec la documentation appropriée.

F. Catégories1. Professionnels, statut professionnel (adultes)

Un archer sera considéré comme professionnel si il s'inscrit lui-même comme étant professionnel, ou celui qui est en contradiction avec l'article 15 du règlement intérieur de l'IFAA qui concerne "la définition du statut amateur".

Un professionnel doit correspondre à la définition du statut professionnel pour avoir le droit à participer dans la division professionnelle à une compétition reconnus par l'IFAA  
Deux styles sont pris en considération lors de compétitions

Unlimited - Aucune restriction. Hommes et dames concourent dans des catégories séparées.

Limited - Aucun découcher mécanique

Un professionnel peut, conformément à l'article 15 du règlement intérieur de l'IFAA, être remis au statut amateur.

2. Amateurs – adultes, vétérans, juniors, écoliers (Cub)

Chaque archer enregistré en tant que membre d'une association affiliée à l'IFAA est reconnu comme amateur jusqu'à ce qu'il devienne professionnel conformément au règlement de l'IFAA.

Adultes - Hommes et dames:

**CH:** hommes (1) – dames (2)

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

Vétérans - Hommes et dames:

**CH:** hommes (7) – dames (8)

Les archers qui ont atteint l'âge de 55 ans avant ou lors du premier jour d'un tournoi ont le choix de participer dans la catégorie adulte ou dans la catégorie vétérans, mais pas dans les deux. Un choix différent est possible à chaque compétition. La preuve d'âge est exigée. Il n'existe pas de groupes de classification chez les vétérans. Les styles sont les mêmes comme dans le groupe des adultes – hommes et dames.

Juniors - mâle et femelle (13 – 16 ans – sous 17 ans)

**CH:** hommes (3) – dames (4)

Barebow, Recurve et Compound	BB
Freestyle Limited, Recurve et Compound	FS
Freestyle Unlimited	FU
Bowhunter, Recurve et Compound	BH
Bowhunter Unlimited	BU
Bowhunter Limited	BL
Longbow	LB

Écoliers (Cub) - mâle et femelle (sous 13 ans)

**CH:** hommes (5) – dames (6)

Barebow recurve et compound	BB
Freestyle limited recurve et compound	FS
Freestyle unlimited	FU
Longbow	LB

### 3. Styles Règlement

Par la suite, toutes les classifications reconnus sont décrits

	Adultes		Vétérans		Juniors		Cub	
	femelle	mâle	femelle	mâle	femelle	mâle	femelle	Mâle
Barebow- Recurve	AFBB (R)	AMBB(R)	VFBB(R)	VMBB(R)	JFBB(R)	JMBB(R)	CFBB(R)	CMBB(R)
Barebow- Compound	AFBB(C)	AMBB(C)	VFBB(C)	VMBB(C)	JFBB(C)	JMBB(C)	CFBB(C)	CMBB(C)
Freestyle Limited Recurve	AFFS(R)	AMFS(R)	VFFS(R)	VMFS(R)	JFFS(R)	JMFS(R)	CFFS(R)	CMFS(R)
Freestyle Limited Compound	AFFS(C)	AMFS(C)	VFFS(C)	VMFS(C)	JFFS(C)	JMFS(C)	CFFS(C)	CMFS(C)
Freestyle Unlimited	AFFU	AMFU	VFFU	VMFU	JFFU	JMFU	CFFU	CMFU
Bowhunter- Recurve	AFBH(R)	AMBH(R)	VFBH(R)	VMBH(R)	JFBH(R)	JMBH(R)		
Bowhunter- Compound	AFBH(C)	AMBH(C)	VFBH(C)	VMBH(C)	JFBH(C)	JMBH(C)		
Bowhunter Unlimited	AFBU	AMBU	VFBU	VMBU	JFBU	JMBU		
Bowhunter Limited	AFBL	AMBL	VFBL	VMBL	JFBL	JMBL		
Longbow	AFLB	AMLB	VFLB	VMLB	JFLB	JMLB	CFLB	CMLB
Historical Bow	AFHB	AMHB						
Professional Unlimited	PFFU	PMFU						
Professional Limited	PFFS	PMFS						

**(Suisse: Numéros de code voir annexes à partir de N° 1. )**

**(Suisse: Équipes voir annexes à partir de N° 2. )**

#### G. Les officiels de tournoi

1. Les officiels de tournois tels que le Directeur des tirs, le inspecteur des parcours, le responsable de parcours, le Comité de réclamation, les officielles du Comité Technique etc. seront désignés en accord avec la Politique de l'IFFA.
2. Un Comité Technique sera désigné par les organisateurs d'un tournoi avant le tournoi. Ce Comité Technique est constitué d'au moins deux membres, ce seront des archers avec une solide connaissance du matériel de tir à l'arc. La nomination de ces responsables du Comité Technique est soumise à l'accord du vice-président.
3. Pour tous les tournois un field captain est nommé (responsable du tournoi). Ces obligations sont :
  - a. Formation des groupes
  - b. Nomination d'un target captain (responsable du groupe) et deux secrétaires pour chaque groupe.
  - c. Nomination d'un responsable pour le parcours en garde de chaque parcours
  - d. Désignation du numéro de cible, départ de chaque groupe.
  - e. Il peut fixer une limite de temps, soit par cible ou par ronde, si le tournoi doit être arrêté.
  - f. Il cause qu'il y a suffisant blason dans chaque cible pour remplacer les blasons tirés quand on ne peut plus lire les point.
4. Le target captain dirige le tir dans le groupe et départage tous les problèmes à l'intérieur du groupe. Sa décision concernant les scores sont à accepter. Les décisions concernant le score du target captain sont faites par le premier secrétaire. C'est aussi le target captain que décide si on doit changer le blason ou pas avant de tir.
5. Les secrétaires inscrivent à chaque cible les scores, font les additions et comparent les résultats.

## H. Règlement de compétition

### 1. Règlement générale

- a. Un contrôle technique des arcs et de l'équipement doit être fait avant le tournoi. Après le contrôle, les arcs et de l'équipement sont marqués comme contrôlés. Chaque participant doit présenter son équipement au contrôle du matériel à l'heure et au lieu indiqué. L'archer est responsable que son équipement soit conforme au règlement de l'IFFA pendant le tournoi. Des omissions peuvent inciter un autre archer à déposer protest, qui se termine par une disqualification.
- b. Les juniors tirent dans leur propre groupe.
- c. Pour les compétitions autorisées par l'IFAA les écoliers tirent dans des groupes pour écoliers mais doivent être accompagnés par un adulte responsable qui toutefois ne tire pas. Cet adulte peut être actif comme scribe.
- d. Un archer peut participer à un tournoi dans une seule catégorie, sauf si l'avis précise expressément la participation dans plusieurs catégories.
- e. Les concurrents ne peuvent pas tirer pendant le tournoi sur des cibles d'exercices, sauf durant une interruption officielle.
- f. Les archers doivent terminer entièrement le tournoi selon les directives de l'avis de la compétition. Les points faits par un archer qui n'a pas terminé le tournoi ne peuvent pas être retenus pour une quelconque distinction.
- g. La décision d'abandonner le tournoi ou une part du tournoi est choisi ensemble par le vice-président (en case de son absence par son représentant nommé), l'organisateur et le field captain.
- h. Lorsqu'un arc est tendu sur une surface horizontale, la main d'arc n'ose s'élever au-delà de la tête.

**(Suisse: voir annexes N° 7.4.24)**

### 2. Règlement pour les tournois outdoor- (Field- ,3D )

- a. Un group d'un minimum de 3 archers et d'un maximum de 6 archers peuvent tirer. Un group de 4 archers est préférable.  
Dans les Field Championships on doit limiter le nombre des archers au 6 par cible. (168 archers pour un parcours avec 28 cibles). Pour les tournois Bowhunter on peut augmenter le nombre des archers au 8 par cible. (224 archers pour un parcours avec 28 cibles).  
En cas que le nombre des archers d'un style qui participent est plus haut que le nombre maximal il faut faire deux groups égaux. Ces groups tirent deux rondes congénères mais des parcours différents. Dans les tournois Bowhunter, les rondes 3D standard de l'IFFA et la ronde chasse 3D de l'IFFA sont traites comme congénères.
- b. Le groupe décide en commun accord l'ordre au pas de tir.
- c. Quand rien d'autre est mentionné : Chaque archer doit tirer du même côté sur les premières 14 cible. Sur les autres 14 cibles restantes l'archer changera de côté, Avec le consentement du target captain l'archer peut tirer sur une certain cible depuis l'autre côté s'il se sent désavantagé d'où il doit tirer normalement. A la fin de chaque unit (14 cibles) les archers doivent changer l'ordre du pas de tir. Les deux archers qui ont tiré les premiers tireront en dernier et vice-versa.
- d. Tir depuis un piquet **(Suisse: voir annexes N° 7.4.21)**  
Aucun archer ne doit pas se trouver devant le piquet correspondant. Le pied peut être au maximum de six pouces (15 cm) derrière et au maximum de deux pieds (91 cm) à côté du piquet. Pour toutes les rondes animalières avec et sans indication de distance un pied doit toucher le piquet ou doit être au maximum de six pouces (15 cm) derrière ou de côté de le piquet.

Tirer depuis deux piquets **(Suisse: voir annexes N° 7.4.22)**

Aucun archer ne doit pas se trouver devant le piquet correspondant. Le pied peut être au maximum de six pouces (15 cm) derrière et au maximum de deux pieds (91 cm) à côté du piquet.

- e. Un groupe n'ose pas bloquer le groupe suivant en cherchant les flèches perdues. Chaque archer doit avoir assez des flèches avec lui pour continuer le tir et terminer le parcours. Après la compétition l'archer peut retourner sur le parcours pour chercher les flèches perdues.

**(Suisse: voir annexes N° 7.4.22)**

- f. Aucun archer ne peut pas s'exercer sur une des cibles du parcours avant ou pendant une compétition. Des cibles spécialement prévues à l'exercice doivent être mises à disposition.
- g. Si pour une raison quelconque un groupe bloque le groupe suivant, les target captains peuvent laisser passer le deuxième groupe.
- h. Si pour un motif valable un archer obtient du target captain l'autorisation de quitter le parcours, il a le droit de retourner à son groupe pour terminer la ronde. Le groupe peut attendre son retour, mais doit permettre aux autres groupes qui suivent de passer devant. Le target captain doit fixer un délai raisonnable pour le retour de l'archer. Après l'échéance du délai le groupe continue le tir. Avec l'autorisation spéciale du field captain il peut retirer les cibles omises.
- i. En case de mauvais temps c'est le field captain qui décide d'abandonner le tournoi. Les archers qu'ont abandonnés le parcours en avant seront exclus du tournoi.
- j. Les cibles doivent être tirées dans l'ordre prévu. Les cibles omises peuvent seulement être retirées avec l'accord du field captain.
- k. Les groupes ne doivent pas se rapprocher de trop près et se gêner réciproquement pendant qu'un groupe tire encore. Ils doivent rester en arrière, jusqu'à ce que tous les archers du groupe précédant aient terminé le tir.
- l. Après une réparation du matériau (par un réparateur du matériaux en panne ou par l'utilisation du matériau de substitution) un archer peut tirer quatre flèches sur les cibles d'exercice en observation du field ou range captain.
- m. Des appareils optiques (jumelles) peuvent être utilisés pour les rondes officielles avec des distances inconnues aussi longtemps qu'ils ne peuvent être utilisés pour mesurer des distances ou des angles. Les appareils optiques doivent être seulement pour porter à mains (pas des statives) et ils ne doivent pas encombrer les autres tireurs pendant le tournoi. Il n'est pas autorisé d'installer des dispositifs auxiliaires aux appareils optiques (Par exemple des stabilisateurs optiques, un zoom électronique etc.). Les appareils optiques doivent être contrôlés par le contrôleur du matériau. Ils sont marqués avec un sticker. Il est interdit d'enlever le sticker pendant le tournoi.

**(Suisse: voir annexes N° 7.5.2.)**

### 3. Règlement pour les tournois Indoor

- a. Il faut fixer une ligne de tir. Un pied des archers doit se trouver avant la ligne, l'autre pied doit se trouver derrière la ligne.
- b. Chaque jour, le chef de l'halle fait les pairs qui tirent ensemble. Après chaque ronde il faut faire des autres pairs.
- c. Quand l'organisateur le autorisé, il est autorisé de tirer des flèches d'épreuve.

I. Comptage des points1. Règles générales

- a. Aucune flèche dans la cible n'ose pas être touchée avant qu'elle ne soit enregistrée. Si les flèches traversent la cible et ne sont plus visibles sur le blason mais se trouvent encore sur la cible, c'est le target captain ou un responsable qui les repoussent pour être enregistrées tout de suite. Les flèches ne peuvent pas être repoussées par l'archer qui les a tirées.
- b. Les flèches qui ricochent de la cible à l'intérieur des cercles comptant et les flèches qui traversent la cible à l'intérieur des cercles comptant, doivent être retirées à nouveau avec une flèche marquée.

**(Suisse : voir annexes N° 7.4.13)**

- c. Une flèche qui se plante dans une autre flèche se trouvant déjà sur la cible obtient la même valeur que cette dernière. Une flèche déviée par une autre flèche dans la cible obtient sa propre valeur c'est-à-dire la valeur de la zone où elle se plante.
- d. Sur un blason où il y a une ligne de séparation entre deux différentes zones, la ligne de séparation compte pour la zone de la valeur inférieure. S'il n'y a pas de ligne de séparation entre les différentes zones, la flèche doit, pour obtenir la valeur supérieure, couper dans la zone de la valeur supérieure. La position du flèche dans la surface du but défie la comptage. Une flèche qui touche la partie extérieure de l'animal (fourrure), mais ne reste pas plantée compte pour nulle. Ceci ne donne pas le droit à une flèche supplémentaire. Les flèches qui, tirées sur les cibles 3-D, qui se plantent dans le socle, les cornes ou les bois ne sont pas valables.
- e. L'archer peut armer quatre fois. Si après quatre essais la flèche n'est pas tirée elle est considérée comme nulle. La seule exception est donnée pour des situations dangereuses, dans ce cas c'est le target captain (dans les tournois outdoor) qui décide. S'il s'agit du target captain c'est le premier secrétaire qui décide. Dans les tournois indoor c'est le field captain qui décide.

**(Suisse: voir annexes N° 4)**

- f. Pour les prétendants aux médailles et ceci en cas d'égalité, une épreuve de barrage aurait lieu en manière comme écrit dans le règlement de tournoi du bureau de facturation. Le barrage est fait le dernier jour du tournoi sous surveillance du field captain (Tournoi outdoor), après avoir contrôlé l'évaluation. Dans des tournois indoor c'est le directeur de tir qui décide.

**(Suisse: voir annexes N° 7.6.5)**

2. Règles de comptage pour les tournois outdoor (Chasse, 3D etc.)

- a. Pour les cibles placées à une distance inférieure à 55 yards (50m et au-dessous) et pour ceux avec des distances connues il est possible d'enregistrer les points obtenus par 2 archers et de retirer leurs flèches sur la cible (pour éviter des dommages aux flèches). Le target captain et les 2 secrétaires se déplacent à la cible et enregistrent les résultats.
- b. En case d'un tir raté l'archer peut tirer une autre flèche pour autant qu'il puisse toucher depuis son piquet la flèche tombée avec son arc.
- c. Les flèches qui touchent le sol avant d'atteindre la cible ne peuvent pas être prises en considération et comptent comme nulles.
- d. Si un archer tire du mauvais piquet ou sur le mauvais blason, il perd la valeur de cette flèche. La flèche n'ose pas être retirée une nouvelle fois.

## ARTICLE V RONDES OFFICIELLES

## A. Ronde tir en campagne – Field Round

1. L'unité standard se compose des distances de tir suivantes

**(Suisse: la couleur du piquet: voir annexes N° 6.4.)**

**(Barème yard/mètre: voir annexes N°10.1.)**

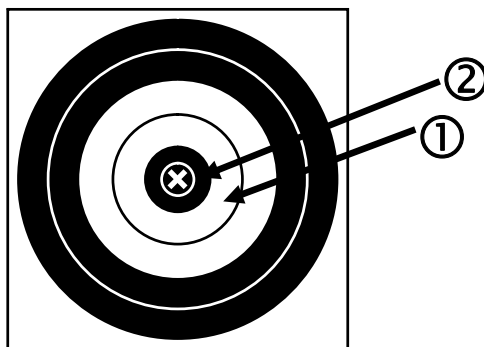
Dimensions des blasons	Nombre de Piquets	Distances de la cible aux piquets		
		Adultes	Juniors	Écoliers(Cub)
65cm	4	80-70-60-50 yards	50 yards	30-25-20-15 yards
65cm	1	65 yards	50 yards	30 yards
65cm	1	60 yards	45 yards	25 yards
65cm	1	55 yards	40 yards	20 yards
50cm	4	45-40-35-30 yards	Comme les adultes	20 yards
50cm	4	35-35-35-35 yards	Comme les adultes	20 yards
50cm	1	50 yards	Comme les adultes	20 yards
50cm	1	45 yards	Comme les adultes	15 yards
50cm	1	40 yards	Comme les adultes	15-15-15-15 yards
35cm	1	30 yards	Comme les adultes	10 yards
35cm	1	25 yards	Comme les adultes	10 yards
35cm	1	20 yards	Comme les adultes	10 yards
35cm	1	15 yards	Comme les adultes	10 yards
20cm	4	35-30-25-20 feet	Comme les adultes	20 feet

2. Les blasons de tir en campagne ont un centre noir (spot), un cercle blanc intérieur et un cercle noir extérieur. Quatre grandeurs sont utilisées.

	①	②
20cm blason	12cm cercle extérieur	4 cm cercle intérieur
35cm blason	21cm cercle extérieur	7cm cercle intérieur
50cm blason	30cm cercle extérieur	10cm cercle intérieur
65cm blason	39cm cercle extérieur	13cm cercle intérieur

Comptage: spot = 5 (2) cercle intérieur = 4 (1); cercle extérieur = 3.

3. Tous les piquets pour adultes sont de couleur blanche.



**(Championnat de la Suisse voir annexes à partir de N° 6.)**

B. Ronde chasse (Hunter Round)

1. L'unité standard se compose des distances de tir suivantes

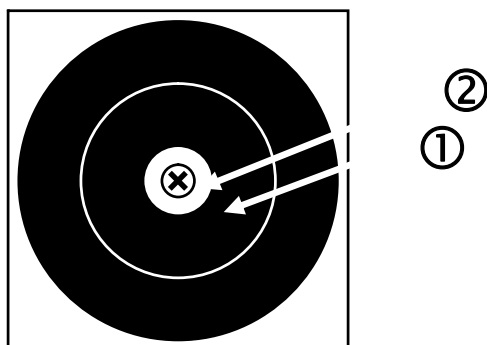
**(Suisse: la couleur du piquet: voir annexes N° 6.5.)**

**(Barème yard/mètre: voir annexes N°10.1.)**

Dimensions des blasons	Nombre de piquets	Distances		
		Adultes	Juniors	Écoliers (Cub)
65cm	4	70-65-61-58 yards	50 yards	30-25-20-15 yards
65cm	4	64-59-55-52 yards	50 yards	30 yards
65cm	4	58-53-48-45 yards	45 yards	25 yards
50cm	4	53-48-44-41 yards	41 yards	20 yards
50cm	1	48 yards	Comme les adultes	20 yards
50cm	1	44 yards	Comme les adultes	20 yards
50cm	1	40 yards	Comme les adultes	20 yards
50cm	4	36-36-36-36 yards	Comme les adultes	15 yards
35cm	4	32-32-32-32 yards	Comme les adultes	15-15-15-15 yards
35cm	4	28-28-28-28 yards	Comme les adultes	10 yards
35cm	2	23-20 yards	Comme les adultes	10 yards
35cm	2	19-17 yards	Comme les adultes	10 yards
35cm	2	15-14 yards	Comme les adultes	10 yards
20cm	1	11 yards	Comme les adultes	20 feet

2. Les blasons de la ronde chasse sont noirs avec un centre (spot) blanc. Les grandeurs sont les mêmes que le rond tir en campagne.

3. Les piquets sont de couleur rouge.



**(Championnat de la Suisse voir annexes à partir de N° 6.)**

C. Ronde animalière (Animal round) avec indicateur de distance

1. L'unité standard se compose des distances de tir suivantes:

Obligation groupe 1

Adultes/vétérans:

Trois cibles en avançant (walk up) avec 3 piquets, chacune a avec écartement de 5 yds

Premier piquet entre 60 – 40 yds (3 piquets)

Juniors: Le piquet d'adultes le plus proche (1 piquet)

Écoliers: 30-25-20yd Walk-Up, 1 x 30yd, 1 x 25yd

Obligation groupe 2

Adultes/vétérans:

Trois cibles en avançant (walk up) avec 3 piquets, chacune a avec écartement de 3 yds

Premier piquet entre 45 - 30yds (3 piquets)

Juniors: La même distance comme les adultes

Écoliers: 3 x 20yd

Obligation groupe 3	Adultes/vétérans : Quatre cibles avec un piquet chacune Piquet situé entre 35 et 20 yds Juniors: La même distance comme les adultes Écoliers: 1 x 20yd, 2 x 15yd, 1 x 10 yd
Obligation groupe 4	Adultes/vétérans: Quatre cibles avec un piquet chacune Piquet situé entre 20 et 10 yds Juniors: La même distance comme les adultes Écoliers: 3 x 10yd, 1 x 20ft

## 2. Obligation

- Les blasons pour cette ronde sont des blasons animaliers avec une zone de comptage divisée en deux. La zone kill (high scoring area, spot) est allongée alors que la zone wound (blessée) se trouve entre le spot et la ligne contour (pelage, peau ou plumes). La ligne contour, bordant la zone extérieure du corps de l'animal de même que la zone extérieure à cette ligne sont considérées comme zone non valide.
- La zone intérieure du groupe 1 a une largeur de 9.0 pouces et une longueur de 14.5 pouces. Les Extrémités sont arrondies.
- La zone intérieure du groupe 2 a une largeur de 7.0 pouces et une longueur de 10.5 pouces. Les Extrémités sont arrondies..
- La zone intérieure du groupe 3 a une largeur de 4.5 pouces et une longueur de 7.0 pouces. Les Extrémités sont arrondies.
- La zone intérieure du groupe 4 a une largeur de 2.5 pouces et une longueur de 3.5/8 pouces. Les Extrémités sont arrondies.
- L'article 12.B de la partie règlement de gestion a cours pour la forme exacte

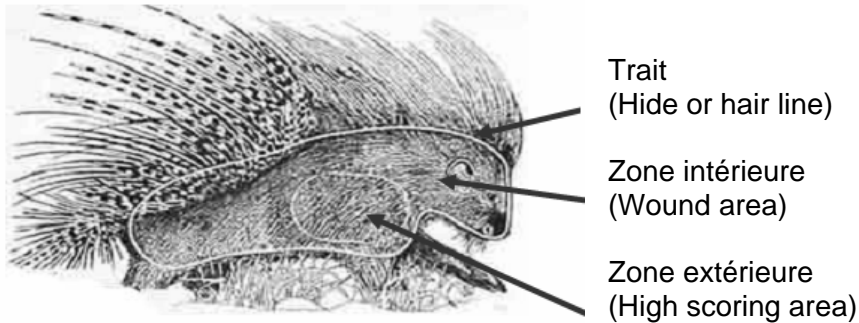
## 3. Pas de tir

**(Suisse: Couleur du piquet voir annexes N° 5.1.)**

- Trois tirs sont autorisés au maximum. Toutefois l'archer tire seulement jusqu'à ce qu'il ait une touche valable. Dès qu'une flèche se plante dans la zone comptant, il ne pourra plus tirer d'autres flèches.
- Aucun archer ne peut retourner à son piquet pour tirer d'autres flèches, s'il s'est déjà avancé en direction de la cible.
- Les flèches de chaque archer doivent être marquées clairement avec un deux ou trois cercle à la part derrière de la flèche. Elles doivent être tirées dans l'ordre ascendant. Si l'archer tire par erreur une mauvaise flèche en premier, il doit l'annoncer immédiatement au target captain pour clarifier la situation.
- Les juniors tirent sur les blasons du groupe 1 (walk-up) depuis le piquet walk-up le plus proche de la cible.
- A la première cible, le premier des archers tire, puis le deuxième, le troisième et le quatrième etc. Puis il y a une rotation dans l'ordre selon l'ordre des feuille de tir (c.à.d. le dernier tire maintenant en première place, le premier tire maintenant en seconde place etc.).
- Tous les piquets sont de couleur jaune.

4. Le comptage se présente comme suit

	Kill	Wound
Première flèche	20 points	18 points
Deuxième flèche	16 points	14 points
Troisième flèche	12 points	10 points

D. Ronde animalière (animal round) sans indications de distance

1. L'unité standard se compose de 28 cibles. L'unité doit être la même que la ronde animalière avec indications de distance sauf que les distances ne sont pas connues.
2. Les blasons sont les mêmes que celles de la ronde animalière avec indications de distance.
3. Les pas de tir sont les mêmes que celles de la ronde animalière avec indications de distance sauf que les distances ne sont pas connues.
4. Le comptage est le même que ce de la ronde animalière avec indications de distance.
5. L'utilisation des appareils optiques sont autorisés conforme à l'article IV.H.2.m.

E. IFAA 3-D Ronde chasse (une flèche)

1. Cible  
Pour cette ronde, conforme à l'article 12. C seulement des cibles tridimensionnelles sont autorisés.
2. Ronde standard  
La ronde standard se compose de 28 cibles.
3. Pas de tir  
Les distances ne sont pas connues. Les distances sont au maximum les suivantes :

Obligation groupe	Distance maximale		
	adultes vétérans	Juniors	Écoliers
1	60 yards	50 yards	30 yards
2	45 yards	45 yards	25 yards
3	35 yards	35 yards	20 yards
4	20 yards	20 yards	10 yards

**(Barème yard/mètre: voir annexes N°10.1.)**

La règle de rotation de l'article V-C3e (Ronde animalière avec indication de distance) est usée pareillement ici.

4. Comptage

Une seule flèche doit être tirée par cible.

Spot (et Super Spot)	20 points
Spot extérieur	16 points
Blessé	10 points

## F. IFAA 3-D Ronde chasse (deux flèches)

### 1. Cible

Pour cette ronde seulement des cibles tridimensionnelles sont autorisés.

### 2. Ronde standard

La ronde standard se compose de 28 blasons.

### 3. Pas de tir

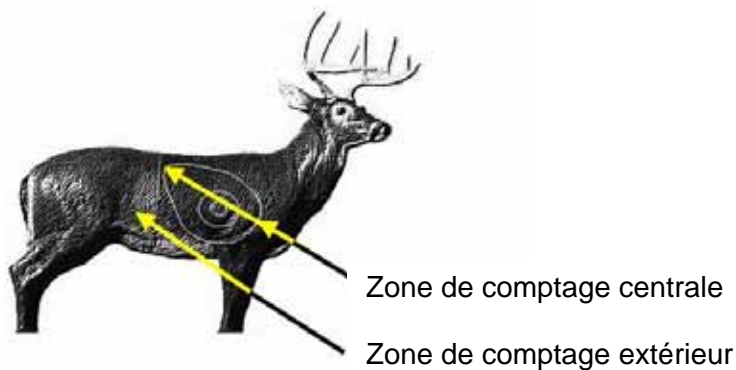
Deux piquets par blasons avec distances différentes. La distance la plus loin est la même que celle de la groupe concernée dans la IFAA 3-D ronde chasse.

### 4. Comptage

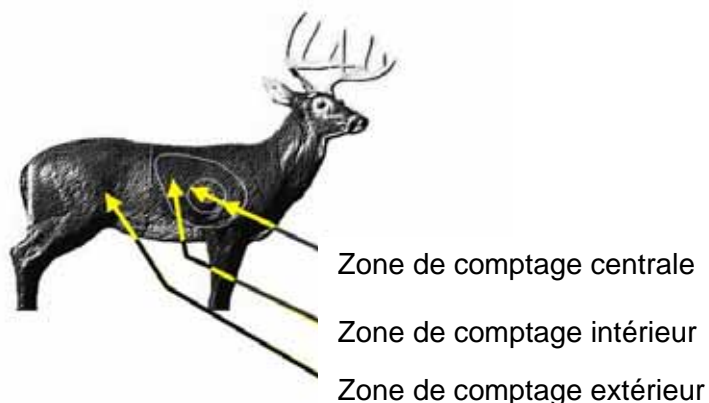
Deux flèches par cible seront tirées et comptées. La règle de rotation de l'article V-C3e (Ronde animalière avec indication de distance) est utilisée pareillement ici.

Zone de comptage centrale (Kill)	10 points
Zone de comptage intérieure (Vital)	8 points
Zone de comptage extérieure (Wound)	5 points

## Ronde animalière (animal round) sans indications de distance



## 3-D Ronde chasse, 3-D Ronde standard



### G. Ronde internationale

1. La ronde internationale se compose de 20 cibles (10 par unité) et les blasons et distances suivantes:

**(Suisse: Couleur des piquets voir annexes N° 5.2.)**

**(Barème yard/mètre: voir annexes N°10.1.)**

Dimensions des blasons	Nombre de piquets	Distance		
		Adultes	juniors	Écoliers
65 cm	1	65 yards	50 Yards	25 yards
65 cm	1	60 yards	45 Yards	20 yards
65 cm	1	55 yards	40 Yards	20 yards
50 cm	1	50 yards	Comme les adultes	20 yards
50 cm	1	45 yards	Comme les adultes	20 yards
50 cm	1	40 yards	Comme les adultes	15 yards
50 cm	1	35 yards	Comme les adultes	15 yards
35 cm	1	30 yards	Comme les adultes	10 yards
35 cm	1	25 yards	Comme les adultes	10 yards
35 cm	1	20 yards	Comme les adultes	10 yards

2. Les blasons ont les mêmes spécifications que celles prévues pour la ronde chasse. Les blasons 35cm, 50cm et 65cm doivent être utilisés. Trois flèches doivent être tirées de chaque distance. Les valeurs sont: spot 5, cercle intérieur 4 ; cercle extérieur 3. (Le cercle intermédiaire blanc compte pour la zone de score inférieur). Pour le tir en éventail de 35 yards du rond de tir en campagne, les deux piquets intérieurs sont les positions de tir pour le rond international. Toutes les autres règles de la ronde en campagne sont utilisées que dans la ronde internationale.

### H. Ronde tir en campagne d'experts (Expert Field Round)

1. Les distances et blasons sont les mêmes que ceux de la ronde, tir en campagne IFAA. Les lignes de séparations des différentes zones de comptage sont utilisées.
2. Comptage: spot - 5, 2<sup>ème</sup> cercle – 4 points, 3<sup>ème</sup> cercle – 3 points, 4<sup>ème</sup> cercle – 2 points, 5<sup>ème</sup> cercle – 1 point. Le X compte seulement pour départager en cas d'égalité. Toutes les autres règles de la ronde en campagne sont utilisées que dans le rond tir en campagne d'experts.

### I. Ronde Indoor Flint

#### 1. L'unité standard

- a. Une ronde standard se compose de 7 volées à 4 flèches avec 7 distances différentes.  
**(Suisse: voir annexes N° 10.2.)**
- b. L'unité standard comprend les tirs suivants:  
**(Barème yard/mètre: voir annexes N°10.1.)**

Blasons		Nombre des pas de tir	Séquence de tir	Distance de la cible aux lignes de tir
adultes / vétérans / Juniors	Écoliers			
35 cm	50 cm	1	1	25 yards
20 cm	35 cm	1	2	20 feet
35 cm	50 cm	1	3	30 yards
20 cm	35 cm	1	4	15 yards
35 cm	50 cm	1	5	20 yards
20 cm	35 cm	1	6	10 yards
35 cm	50 cm	4	7	30-25-20-15 yards

c. Même comptage que la ronde de tir en campagne (field round).

## 2. Blasons

- a. On utilise des blasons de tir en campagne de 20 et 35 cm, placés sur deux rangées sur chaque cible. Le centre de la rangée supérieure se trouve à 62 pouces au maximum (1.57 m) du sol et le centre de la rangée inférieure à 30 pouces au minimum (78 cm) du sol.
- b. Pour les écoliers on utilise des blasons de tir en campagne de 35 et 50 cm.

## 3. Pas de tir

- a. Cette ronde se déroule sur une distance maximale de 30 yards avec des lignes de tir marquées parallèlement à la ligne de cible à 20 feet, 10, 15, 20, 25 et 30 yards
- b. En commençant de la ligne de tir des 30 yards, les lignes de tir doivent avoir la numérotation suivante: 3, 1, 5, 4, 6 et 2
- c. Il doit y avoir un couloir de tir séparé pour chaque cible et l'archer doit se déplacer d'une ligne de tir à l'autre dans son couloir.
- d. Les blasons du deuxième couloir doivent être placés à l'inverse du premier couloir. Les blasons du troisième couloir doivent être identiques à ceux du premier couloir, etc.)

## 4. Règlement de tir

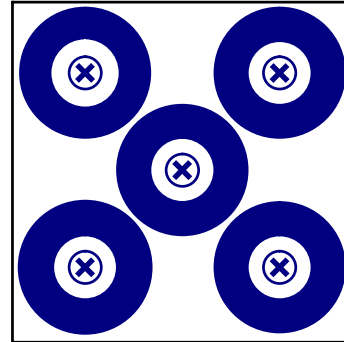
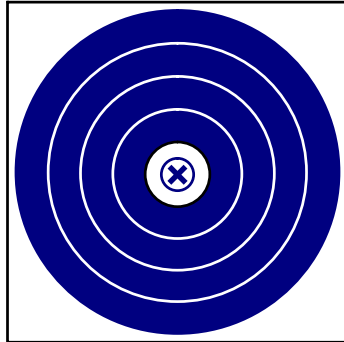
- a. L'archer se tient sur la ligne de tir, avec un pied de chaque côté de la ligne.
- b. Le temps limite par volée est de 3 minutes.
- c. Toutes les autres règles de tir du règlement IFAA sont à appliquer.
- d. En cas de défectuosité technique l'archer doit informer la direction de tirer après avoir terminé la volée. Ensuite l'archer a 15 minutes pour les réparations (soit il par réparer le matériau ou par l'usage des matériaux substitutive, accepté par le contrôle du matériau, sans toutefois retarder la compétition. À la fin de la ronde, l'archer peut tirer les flèches non tirées mais au maximum 3 volées (12 flèches). Une défectuosité par archer par ronde serait acceptée au maximum.
- e. Si un archer commence par une cible de haute, comme dans la voie une, il tira sa deuxième volée sur la cible du bas dans la même voie. L'archer continue de tirer sur les cibles dans sa voie, jusqu'à ce qu'il ait tiré sur sept cibles.

J. Ronde Indoor IFFA1. Unité standard

La ronde consiste en 6 volées à 5 flèches. La distance pour les adultes est 20 yards, pour les juniors 10 yards. Une ronde consiste en deux unités standards.

2. Cibles

- Les blasons sont de couleur bleu mat et d'un diamètre de 40 cm. Le spot consiste 2 cercles blancs avec un X bleu au centre. Les lignes de séparation sont de couleur blanche. (Le X compte seulement pour pouvoir départager en cas d'égalité)
- Le centre est d'un diamètre de 8 cm, le cercle intérieur (X) est d'un diamètre de 4 cm.



- Le tournoi captain peut permettre aux archers l'utilisation des blasons à 5 spots. Ce blason comporte cinq 16 blasons sur un fond quadrillé bleu. Un spot se compose de/ d' :
  - un cercle intérieur blanc d'un diamètre de 8 cm
  - un cercle extérieur bleu mat d'un diamètre de 16 cm.
  - Comptage :
 

Cercle intérieur blanc :	5 points
Cercle extérieur bleu :	4 points
  - L'agencement des spots correspond à celle des points du dé.
- En case de l'utilisation des indoor 5 spots blasons l'archer doit tirer un flèche sur chaque spot en ordre au choix. Si deux flèches tapent le même blason, celui qui compte le moins doit être compté.

3. Pas de tir

Le pas de tir doit offrir suffisamment de place et permettre à deux archers de tirer simultanément sur une cible (mais chacun sur son blason).

4. Règlement de tir

- L'archer se tient sur la ligne de tir avec un pied de chaque côté de la ligne.
- Le temps limite par volée est de 4 minutes.
- Toutes les autres règles de tir du règlement IFAA sont à appliquer.
- En cas de défectuosité technique l'archer doit informer la direction de tirer après avoir terminé la volée. Ensuite l'archer a 15 minutes pour les réparations (soit il par réparer le matériau ou par l'usage des matériaux substitutive, accepté par le contrôle du matériau, sans toutefois retarder la compétition. À la fin de la ronde, l'archer peut tirer les flèches non tirées mais au maximum 3 volées (12 flèches). Une défectuosité par archer par ronde serait acceptée au maximum.

5. Comptage

- a. Le comptage est 5,4,3,2,1 depuis le centre au extérieur.
- b. Si une flèche est refusée par la cible (confirmation d'un témoin nécessaire) ou si une flèche traverse la cible complètement, elle pourra être tirée à nouveau.
- c. Une touche sur le mauvais blason est compté comme nul.
- d. Lorsqu'une flèche tombe à terre, l'archer pourra tirer une autre flèche, pour autant que la flèche tombée ne se situe pas plus loin que 10 feet (3,05m) de la ligne de tir.
- e. Si, dans un blason se trouvent plus que 5 flèches, seulement les 5 flèches avec la valeur la plus basse seront comptées
- f. Si un archer tire moins que 5 flèches sur un blason, il pourra tirer les flèches manquantes s'il se rend compte de l'erreur avant le temps limite de la volée. Dans le cas contraire les flèches manquantes compteront comme nulles.
- g. Après avoir terminé la première unité standard les archers changeront la position. Ce lui qui a tiré comme premier tire comme deuxième, celui qui a tire comme premier sur le blason a gauche tire sur le blason a droit et vice-versa. C'est l'archer qui a la responsabilité de changer les blasons correspondant aux positions changées. Après avoir commencé la deuxième unité standard il ne faut pas changer les blasons.
- h. Si deux blasons sont fixés un sur l'autre, les premiers deux archers tirent sur le blason qui se trouve au-dessous.

***(Championnat de la Suisse voir annexes à partir de N° 8.)***

## ARTICLE VI CONCEPTION D'UNE PARCOURS

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

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. Des zones dangereuses sur le parcours doivent être éliminées. Aucun parcours ne doit être utilisé avant l'homologation de l'inspecteur du parcours.
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 (7.6 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.

**(Suisse: voir annexes à partir de N°3.)**

### C. Approbation et procédure

1. Chaque parcours soit inspecté et approuvé 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'IFFA il faut avoir une approbation de l'IFFA. L'approbation officielle est donnée par le vice – président ou son représentant.
3. Pour les tournois reconnus par l'IFFA le représentant de l'association nationale dans le Conseil Mondial donnera l'approbation pour le tournoi.

## ARTICLE VII CLASSIFICATION

A. Annotations

1. Chaque nation membre doit adopter et maintenir un système qui enregistre les résultats exacts obtenus par les archers sur les parcours de 28 cibles en tir en campagne (field), chasse (hunter), ou en combinaison des deux. Uniquement les résultats des compétitions officielles sont enregistrés.
2. Pour les compétitions patronnées et autorisées par l'IFAA, tous les archers des nations membres fournissent au directeur du tournoi les scores (carte d'handicape), afin de permettre une classification exacte.
3. Le classement du monde est établi après l'IFFA World Field Championship.

B. Groupes de classification

1. Dans les catégories barebow, freestyle limited et freestyle unlimited, adultes hommes, dames et juniors (hommes et dames), il y a les classifications suivantes basées sur un parcours de 28 cibles.

Groupe	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

2. Dans les catégories bowhunter, bowhunter limited et bowhunter unlimited, adultes hommes et dames et juniors hommes et dames, il y a les classifications suivantes basées sur un parcours de 28 cibles.

Groupe	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 les catégories longbow adultes hommes, dames et juniors hommes et dames, il y a les classifications suivantes basées sur un parcours de 28 cibles.

Groupe	Longbow
A	250 - plus
B	150 – 249
C	0 – 149

4. Pour les championnats du monde et d'Europe et autres championnats patronnés par l'IFAA, la classification doit être en accord avec cet article.
5. Pour les compétitions autorisées par l'IFAA, ou compétitions autorisées par une association membre d'une nation, les classifications doivent être en accord avec le système adopté par cette association membre.

**C. Procédure de classification**

1. Pour les championnats du monde d'Europe et autres championnats officiels de l'IFAA la classification sera déterminée comme suit:
  - a. Les résultats enregistrés avec une ancienneté de plus de 2 ans ne seront pas pris en considération.
  - b. Un archer qui ne peut pas fournir de résultats, sera classé dans la catégorie la plus haute de son style d'arc.
  - c. La classification d'un archer sera déterminée par les deux résultats les plus hauts, obtenus dans une période de 12 mois.
  - d. Si durant une période de 12 mois un archer obtient deux résultats plus hauts, il sera reclassé. Cette classification est prise en considération pour le reste de l'année et l'année suivante pour autant qu'une classe plus haute ne soit atteinte pendant cette période.

**ARTICLE VIII JUNIORS**

- A. Les archers juniors concourent dans cette catégorie d'âge de moins de 17 ans.
- B. Les juniors tirent du même pas de tir (piquet) que les adultes, mais jusqu'à la distance maximale de 50 yards. Les piquets pour juniors sont de couleur bleue pour autant qu'ils diffèrent des distances des adultes.
- C. Un junior peut choisir de tirer dans la catégorie adulte avec l'accord écrit des parents. S'il a fait ce choix il ne peut plus retourner chez les juniors.
- D. Les juniors ont droit aux mêmes prix que les adultes.
- E. L'âge est déterminé par celui atteint au premier jour du tournoi. La preuve d'âge est exigée.

**ARTICLE IX ÉCOLIERS (CUB)**

- A. Les archers écoliers concourent dans cette catégorie jusqu'à l'âge de 13 ans
- B. Un écolier peut choisir de tirer dans la catégorie junior avec l'accord écrit des parents. S'il a fait ce choix il ne peut plus retourner chez les écoliers.
- C. Les piquets pour écoliers sont de couleur noire.
- D. Dans la catégorie écoliers les garçons et filles sont séparés. Il n'y a pas de groupes de classification.
- E. Les écoliers sont autorisés à concourir que dans les catégories Longbow Barebow, Freestyle Limited et Freestyle Unlimited. Dans les catégories Barebow et Freestyle Limited des arcs compound sont autorisés
- F. L'âge est déterminé par celui atteint au premier jour du tournoi. La preuve d'âge est exigée.

## IFAA WORLD FIELD ARCHER CHAMPIONSHIP (WFAC)

**(Championnat de la Suisse voir à partir de N° 6.)**

### A. DURÉE

La WFAC a lieu sur cinq jours consécutifs..

### B. CANDIDATURE

La candidature d'un pays membre reconnu de l'IFAA doit se faire d'après le règlement IFAA- „By Laws" (Book of Rules).

### C. OFFICIELS

Pour chaque tournoi il faut nommer des officiels après l'article IV des arrêtées.

### D. DÉROULEMENT

Dimanche	-	Cérémonie d'ouverture
Lundi	-	Tir en campagne WFAC (Field-Round)
Mardi	-	Tir Chasse WFAC (Hunter-Round)
Mercredi	-	Tir ronde animalière WFAC (Animal-Round)
Jeudi	-	Tir en campagne WFAC (Field-Round)
Vendredi	-	Tir chasse WFAC(Hunter-Round)
Samedi	-	Cérémonie de remise des médailles et banquet (optionnel)/ Dîner Remise du drapeau IFAA au prochain hôte du WFAC, Cérémonie de clôture

### E. RÈGLES PARTICULIÈRES AU WFAC

1. Les règles pour les officiels des tournois, le comité de protêt, le contrôle technique, les rondes officielles, cibles, matériel, catégories de tir, classements, distances de tir, position de tir, comptage et assurances correspondent aux règles décrites dans les statuts et les "By-Laws" du "Book of Rules" de l'IFAA.
2. PAS DE TIR
  - a. Les distances de tir du WFAC sont connues.
  - b. Chaque cible du parcours aura un panneau avec les information suivantes:
    - Numéro de cible
    - Distance
    - Une image avec le blason animalière montrant la zone „Kill“ .
3. Des aides optiques pour constater les buts sont permis (binoculaire).
4. En case d'égalité il y aura un barrage. Les archers tirent quatre flèches par cible (3 cibles). Les cibles sont disposées sur le practice à 50 yards. Le diamètre de la première cible sera de 65 cm. Le diamètre de la deuxième sera de 50 cm et celui de la troisième sera 35cm. S'ils sont toujours à égalité, ils continueront de tirer une flèche unique de „mort subite“ sur la cible de 35cm.
5. Les règles pour la compétition de l'IFFA Champion des Nations associée au WFAC sera précisé dans la section Politique du livre des règles de l'IFFA (La section: Règlement de gestion).

## F. RONDES OFFICIELLES AU WFAC

### 1. La WFCA Field Round

#### a. Cibles

Des Cibles papier comme spécifié pour le parcours tir en campagne dans l'article V (A1 et A2) des arrêtées.

#### b. Ronde

Une ronde est de deux unités standard tire en campagne à 14 cibles. Les cibles auront les numéros de 1 à 28.

#### c. Pas de tir

Les positions de tir sont celles définies dans l'article V (A1) des Arrêtés. Les piquets sont ceux définies dans l'article V (A3) des arrêtées.

#### d. Comptage

On compte comme défini dans l'article V (A2) des arrêtées.

### 2. La WFAC Hunter Round

#### a. Cibles

Des Cibles papier comme spécifié pour le parcours chasse dans l'article V (B1 et B2) des arrêtées.

#### b. Ronde

Une ronde est de deux unités standard chasses à 14 cibles. Les cibles auront les numéros de 1 à 28.

#### c. Pas de tir

Les positions de tir sont celles définies dans l'article V (B1) des Arrêtés. Les piquets sont ceux définies dans l'article V (B3) des arrêtées.

#### d. Comptage

On compte comme défini dans l'article V (B2) des arrêtées.

### 3. La WFCA Round animalière avec des distances connues.

#### a. Cibles

Des Cibles papier comme spécifié pour le parcours avec distances connues dans l'article V (C1 et C2) des arrêtées.

#### b. Ronde

Une ronde est de deux rondes animalières avec distances connues s à 14 cibles. Les cibles auront les numéros de 1 à 28.

#### c. Pas de tir

Les positions de tir sont celles définies dans l'article V (C 1 et C3) des Arrêtés. Les piquets sont ceux définies dans l'article V (C4) des arrêtées.

#### d. Comptage

On compte comme défini dans l'article V (C4) des arrêtées.

## G. CONCEPTION D'UN PARCOURS

Pour la conception des parcours il faut utiliser l'article VI des arrêtées.

## IFAA WORLD BOWHUNTER CHAMPIONSHIPS (WBHC)

### (3D- Championnat de la Suisse regardez annexes à partir de N° 7.)

#### A. DURÉE

Le WBHC se déroule sur quatre (4) jours consécutifs.

#### B. CANDIDATURE

Chaque nation membre de l'IFAA peut organiser un WBHC. L'organisateur doit respecter le règlement de l'IFAA.

#### C. OFFICIELS

La candidature d'un membre de l'IFAA pour l'organisation des WBHC s'effectue selon les „conditions diverses“ de l'IFAA.

#### D. FORMAT DES WBHC

Les WBHC sont composés des rondes à 28 cibles:

2 rondes animalières IFFA sans indications de distance	(3 flèches)
1 ronde IFFA 3D standard	(2 flèches)
1 ronde chasse 3D IFFA	(1 flèche)

L'ordre de déroulement des rondes est variable

#### E. RÈGLES POUR LES WBHC

Les règles pour les officiels des tournois, le comité de protêt, le contrôle technique, les rondes officielles, cibles, matériel, catégories de tir, classements, distances de tir, position de tir, comptage et assurances correspondent aux règles décrites dans les statuts et les "By-Laws" du "Book of Rules" de l'IFAA.

##### 1. Blasons

###### a. Blasons papier

Des blasons papiers reconnus par l'IFAA et approuvés par le vice-président de l'IFAA doivent être utilisés. Ceux-ci présentent une zone „Kill“ et une zone „Vital“ correspondant aux spécifications des « conditions diverses“ de l'IFAA.

###### b. Cibles 3D

Les cibles reconnues par l'IFAA selon les "conditions diverses" de l'IFAA.

Pour les animaux 3D n'ayant que 2 zones de comptage, la zone entre le spot et la limite des poils (fourrure) compte pour la 3ème zone (blessé)

Pour les animaux 3D lesquels ont 3 zones de comptage,

le « Super Spot » et le « Spot » comptent pour une seule zone. La zone entre le spot et la limite des poils (fourrure) compte pour la 3ème zone (blessé).

c. Si la distance de tir pour les adultes est inférieure ou égale à 35 yards, il faut prévoir deux cibles (papier ou 3D).

##### 2. LES DISTANCES DE TIR

a. Les distances sont inconnues pour les WBHC

b. Chaque cible d'un parcours doit être équipée avant le pas de tir d'un panneau avec les indications suivantes:

- Numéro de cible
- Grandeur de blason (groupe 1, 2, 3 ou 4)
- Grandeur de 3D (groupe 1, 2, 3 ou 4)
- Une reproduction de la cible avec le tracé des zones "Kill" - et "Vital".

### 3. EQUIPEMENT

L'équipement de tir doit correspondre au règlement IFAA, avec les additions suivantes :

- a. Les flèches correspondent à l'article V.C.3c du règlement.
- b. Les carquois montés sur l'arc sont autorisés pour autant que leur système de fixation ne soit pas visible dans la fenêtre d'arc.
- c. L'utilisation des appareils optiques sont autorisés conforme à l'article IV.H.2.m
- d. Modification de l'équipement pendant le tournoi:
  1. Il n'est pas permis de modifier l'équipement qui entraînerait un changement de style ou qui rendrait le tir plus facile lors des différentes rondes.
  2. Durant le WBHC l'archer doit tirer avec le même équipement du début à la fin de la compétition sauf s'il a un défaut de matériel.
  3. Pendant la ronde il n'est pas permis de changer la puissance de l'arc.

### 4. RÈGLES DIVERSES DE TIR

- a. A la place de la catégorie „Pro“ i y aura une Classe "Pro-Am Prize Money".
- b. Aucun archer ou autre personne qui ne est pas officiellement lié au tournoi n'a pas le droit de pénétrer ou d'inspecter le parcours.
- c. A l'exception des accompagnants d'écoliers, personne ne peut accompagner un groupe (pas d'invités) ne faisant partie de ce dernier. Les organisateurs peuvent autoriser l'accès du parcours p. ex. à des invités officiels et les médias.
- d. Il est strictement interdit de communiquer les distances à d'autres archers sous peine de disqualification.
- e. Un archer peut utiliser/noter ses propres données sur le parcours, par exemple pour le réglage de viseur. Toutefois il est strictement interdit de noter des données concernant par exemple les conditions de tir et les distances du parcours, ceci pouvant avantager plus tard d'autres participants. Tout manquement à cette règle peut mener à la disqualification.
- f. Aucun archer du groupe (ou d'un autre groupe) n'ose passer au-delà du piquet jusqu'à ce que tous les archers du groupe aient terminé le tir.
- g. Les premiers deux archers d'un groupe tirent en premier à la première cible, les deux autres en premier à la cible suivante et ainsi de suite. Cette règle peut varier en fonction du nombre d'archers d'un groupe.
- h. S'il y a deux cibles au choix, l'archer se tenant à droite tire sur la cible de droite et l'archer se tenant à gauche sur celle de gauche.
- i. Lors d'une égalité pour une place de podium, il y aura une épreuve de barrage qui se déroulera sur le terrain d'entraînement. Cette épreuve est constituée de 3 rondes de 2 flèches sur des cibles 3D, dont la première sur des distances du groupe 1, la seconde sur des distances du groupe 2 et la troisième sur des distances du groupe 3. En cas d'égalité après cette épreuve, le tir sur les cibles du groupe 3 sera poursuivi et les cibles seront éloignées après chaque flèche jusqu' au dénouement („sudden death“).

### F. RONDES OFFICIELLES DES WBHC

#### 1. RONDE A BLASON ANIMALIÈRE (OU 3D) SANS INDICATION DE DISTANCE (3 flèches)

##### a. Support

Des blasons animalières ou des cibles 3D peuvent être utilisés, toutefois en ne mélangeant pas les deux types sur le même parcours. L'organisateur devra mentionner son choix lors de sa candidature

##### b. Unité standard

L'unité standard est identique à la ronde animalière sans indications de distances d'après les Conditions diverses.

c. Positions de tir

Comme pour les rondes animalières IFFA sans indication de distances.

	Adultes / Vétérans	Juniors	Écoliers
Cible groupe 1	3 Cibles Walk-up - avec 3 pas de tir dont 1 tous les 5 yards, le première étant situé entre 60 et 40 yards	Respectivement la distance la plus courte des adultes	3 Cibles Walk-up - avec 3 pas de tir dont 1 tous les 5 yards, le première étant situé à 30 yard max.
Cible groupe 2	3 Cibles Walk-up - avec 3 pas de tir dont 1 tous les 3 yards, le première étant situé entre 45 et 30 yards	comme les adultes	3 cibles à un pas de tir à 25 yards max.
Cible groupe 3	4 cibles à un pas de tir entre 35 et 20 yards	comme les adultes	4 cibles à un pas de tir à 20 yards max.
Cible groupe 4	4 cibles à un pas de tir entre 20 et 10 yards	comme les adultes	4 cibles à un pas de tir à 10 yards max.

d. Comptage – Scoring

Comme pour les rondes animalières IFFA avec indication de distance d'après les „Conditions diverses”. Le centre et la zone „Vital’ comptent comme zone „Kill’ en case d'utilisation de cibles 3D

2. Ronde Standard 3D IFFA (2 flèches)a. Cibles

Selon les "Conditions diverses" pour la ronde Standard 3D IFFA.

b. Unité standard

Selon les "Conditions diverses" pour la ronde Standard 3D IFFA.

c. Position de tir

Selon les "Conditions diverses" pour la ronde Standard 3D IFFA.

d. Comptage - Scoring

Selon les "Conditions diverses" pour la ronde Standard 3D IFFA.

3. Ronde Chasse IFFA 3 D (1 flèche)a. Cibles

Selon les "Conditions diverses" pour la ronde Standard 3D IFFA.

b. Unité standard

Selon les "Conditions diverses" pour la ronde Standard 3D IFFA.

c. Position de tir

Selon les "Conditions diverses" pour la ronde Standard 3D IFFA.

d. Comptage - Scoring

Selon les "Conditions diverses" pour la ronde Standard 3D IFFA.

G. PRESCRIPTION POUR LA PRÉPARATION D'UN PARCOURS

1. Les règles de l'article des "Conditions diverses" doivent être respectées.
2. Pour la préparation d'un parcours bowhunter les points suivants doivent être respectés:
  - a. Les distances prévues par le règlement doivent être utilisées.
  - b. Les cibles doivent être fixées de manière solide et sûre.
  - c. Chaque participant au tournoi, indépendamment de sa taille doit pouvoir voir la cible. Si l'on prépare un parcours séparé pour écoliers, l'on tient compte de leur taille qui est plus petite.

- d. Les cibles peuvent être adaptées au paysage et à l'environnement d'une manière raisonnable. Les cibles ne doivent pas être cachées volontairement. Certains archers désirent des tirs difficiles; cela ne doit pas devenir une norme pour l'organisateur. Les parcours doivent être représentatifs et compétitifs, il ne s'agit pas d'un test d'agilité acrobatique. Un certain degré de difficulté est admis, mais il faut trouver un juste équilibre en tenant compte de l'habileté moyenne des archers. Chaque participant doit pouvoir voir la cible. La zone de comptage ne peut pas être recouverte.
3. Les cibles 3D doivent être placées de telle façon que les zones de comptage soient tournées vers l'archer. Les animaux des groupes 1 et 2 peuvent être disposés dans un angle différent, toutefois cet angle ne doit pas dépasser 15°. Les tirs en amont ou en aval ne doivent pas se faire si plus de 45° de dénivelé. Il ne doit y avoir aucune cible régulière derrière l'animal 3D. Il ne doit y avoir aucune cible régulière derrière l'animal 3D. Pour réduire les pertes de flèches à un minimum, il doit y avoir un moyen soit naturel, soit artificiel de retenir les flèches derrière chaque animal 3D. La distance minimale entre l'animal 3D et la retenue de flèche doit être de 10 yards au minimum. Le bloque-flèche naturel est de préférence en terre et sans cailloux ni rochers. Le bloque-flèche artificiel (filet, reste de tapis, etc.) doit avoir deux couches. Si la première couche ne stoppe pas la flèche, celle-ci s'arrêtera à la deuxième. Le bloque-flèche artificiel peut être fixé entre deux arbres ou sur une autre construction, et ne doit pas être tendu avec 2 feet (60 cm) entre les deux couches. La hauteur doit être au moins de 8 feet (2.5 m) et doit toucher le sol. Il devrait également être camouflé ou adapté à son environnement.
4. TIRS TREESTAND (tirs mirador)  
L'utilisation de véritables treestands commercialisés ou artisanaux n'est pas admise. Les treestands sont imités en utilisant des plates-formes de tir.
5. PLATES-FORMES DE TIR

Des plates-formes de tir peuvent être utilisées pour imiter les treestands. Les plates-formes doivent être solides et stables afin de ne représenter aucun risque pour les archers qui les utilisent. Une plate-forme de tir doit être construite de manière à pouvoir supporter deux archers, de n'importe quelle taille, en même temps. Toutefois il est recommandé qu'un seul archer à la fois utilise la plate-forme, mais jamais plus que deux. La plate-forme doit être construite de manière à garantir un accès facile et sûr. Les marches doivent être solides et permettre aux archers de les utiliser sans risque. Il doit y avoir si possible une main courante. Ni échelle à barreaux ou autres moyens rudimentaires ne sont pas acceptés. Un garde-fou d'une hauteur de trois pieds (0.9m) minimum, doit encercler la plate-forme, exception faite pour l'entrée des marches. Les plates-formes de tir considérées comme présentant un risque lors de l'inspection des officiels de l'IFAA, ne seront pas utilisées et seront transformées en un tir au sol.

NOTE: Note: Une plate-forme construite contre une colline permet en principe un accès direct à la plate-forme. Dans ce cas, les exigences concernant les marches peuvent être logiquement abandonnées. Les organisateurs des tournois doivent garder en mémoire que le but de la plate-forme est de permettre un tir depuis une hauteur et d'imiter un treestand, et non pas de construire un parcours d'obstacles.

**IFAA WORLD INDOOR ARCHERY CHAMPIONSHIPS (WIAC)  
(Championnat de la Suisse, voir annexes à partir de Indoor N° 8.)**

**A. DURÉE**

Le WIAC a lieu sur trois jours consécutifs.

**B. CANDIDATURE**

La candidature d'une association nationale doit se faire d'après les arrêtées de l'IFFA.

**C. OFFICIELS**

Des officiels de tournoi doivent être nommés pour chaque tournoi d'après « les autres règlements » de l'IFFA

**D. FORMAT**

Le format du WIAC sera comme suivant

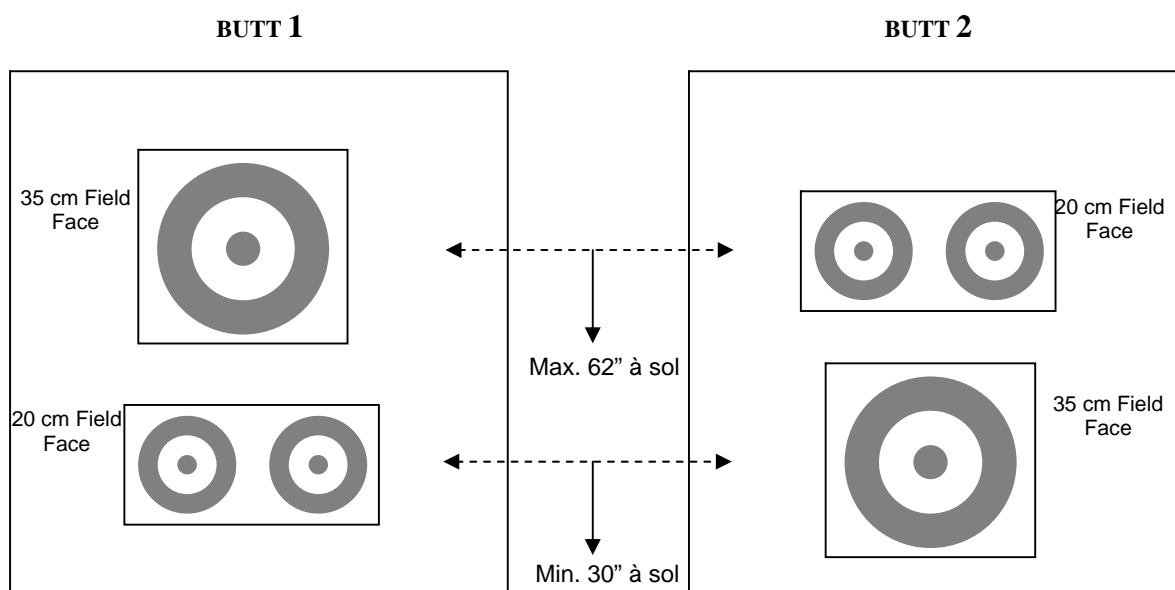
Le soir avant le première jour	-	Cérémonie d'ouverture
Premier jour	-	Parcours IFFA Standard Indoor
Deuxième jour	-	Parcours IFFA Standard Indoor
Troisième jour	-	Parcours IFFA Standard Indoor Cérémonie de remise des prix

Le deuxième jour du WIAC un parcours Flint Indoor peut être tiré à la place de l'IFFA Standard Indoor. Le choix de tirer un Flint Indoor appartient à l'organisateur, qui inclura ce choix dans sa candidature d'accueillir le parcours.

**E. RÈGLES PARTICULIÈRES AU WIAC**

1. Les règles en général: le contrôle technique, les rondes officielles, cibles, matériel, catégories de tir, classements, distances de tir, position de tir, comptage et assurances correspondent aux règles décrites dans les statuts et les "By-Laws" du "Book of Rules" de l'IFAA.
2. Des aides optiques à la visée sont permises.
3. Une catégorie „Prof“ est autorisée d'après l'article IV F des arrêtées.
4. En case d'égalité, les archers doivent faire un barrage de trois volées. L'archer avec le plus grand nombre de points dans le « X » gagnera le barrage. Si le barrage n'est pas levé, ils continueront à tirer une unique flèche « mort subite »
5. Standard Indoor
  - a. Les règles du Standard Indoor seront en accord avec l'article V (J) des arrêtées.
  - b. L'archer peut choisir soit la cible à cercle unique, soit la cible de cinq cercles. Un changement pendant le cours n'est pas possible.
  - c. Le centre de la cible ne doit pas être à moins de 40 pouces du sol (1.02m).
6. Flint Indoor
  - a. Les règles du Flint Indoor seront en accord avec l'article V (I) des arrêtées.
  - b. Les buttes et cibles sont disposées comme montre dans la figure 1, ci-dessous.
  - c. Les voies de tir sont disposées comme montre dans la figure 2. ci-dessous.

À la fin de la première ronde de sept positions de tir, les archers des voies 1 et 2 changent la voie pour la deuxième ronde. Les archers des voies 3, 4, 5 et 6, etc. font la même chose.



BUTT 2	BUTT 1	BUTT 2	BUTT 1	
2 / 20	2 / 20	2 / 20	2 / 20	20 fuss
6 / 20	6 / 20	6 / 20	6 / 20	10 yard
4/20 + 7 (W)	4/20 + 7 (W)	4/20 + 7 (W)	4/20 + 7 (W)	15 yard
5/35 + 7 (W)	5/35 + 7 (W)	5/35 + 7 (W)	5/35 + 7 (W)	20 yard
1/35 + 7 (W)	1/35 + 7 (W)	1/35 + 7 (W)	1/35 + 7 (W)	25 yard
3/35 + 7(W)	3/35 + 7(W)	3/35 + 7(W)	3/35 + 7(W)	30 yard
Lane 4	Lane 3	Lane 2	Lane 1	

Fig 2

Notes:

3/35 ce veut dire: Position de tir numéro 3, tire sur une cible de 35cm  
 6/20 ce veut dire: Position de tir numéro 6, tire sur une cible de 20cm  
 7(W) ce veut dire: Position de tir numéro 7 est un tir de « Walk – Up »

RÈGLEMENT DE GESTION DE L'IFFA  
(Policies of the IFAA)

ARTICLE 1      COMITÉ DE PROTESTATION

**(Suisse voir annexes à partir de N° 9.3)**

- A. Pendant les tournois mondiaux et régionaux reconnu par l'IFFA un comité de protestation considère et règle toutes les réclamations et toutes les dissensions présentées pendant ce tournoi.
- B. Les réclamations doivent être présentées par écrit au plus tard une heure après la fin des tirs du même jour. L'archer doit notifier l'intention de déposer une réclamation de vive voix après qu'il a terminé ses tirs le même jour. Tous les détails de la réclamation, les témoins, la raison de la réclamation doivent être contenue dans la réclamation écrit.
- C. Un droit de réclamation doit être déposé avec la réclamation. Le montant sera déterminé à l'avance.
- D. MEMBRES DU COMITÉ  
Le comité de réclamation comprend:  
Président:            Le vice-président de l'IFFA ou en son absence le président de l'IFFA IFAA  
Membres :            Le tournoiement Captain et trois représentants de l'IFFA Conseil Mondial  
Dans les tournois régionaux de l'IFFA la composition pourra varier, en utilisant, si possible, du personnel de l'IFFA présent. Le président du comité peut nommer d'autres membres selon la disponibilité et le nombre de membre n'est pas suffisant. Les membres du comité de réclamation se réunissent après la fin de tir de chaque jour à un lieu fixé en avance. Pour communiquer aux membres du comité de réclamation, un signal convenue en avance, peut être utilisé (drapeau, annonce).
- E. PROCEDURES DE RÉCLAMATION
1. Les réclamations concernant seulement les règles IV – IX du règlement ainsi que les règles pour les championnats du monde ou des championnats régionaux. Tous les autres problèmes peuvent être résoudre par l'organisateur du tournoi.
  2. La personne qui veut déposer une réclamation, doit protester soi-même.
  3. Les écoliers ne peuvent pas déposer des réclamations.
  4. Si l'archer qui veut déposer sa réclamation ne parle pas l'anglais il peut demander à un archer qui le parle à la réunion. (Mais seulement comme interprète.
  5. Les officiels (arbitre) qui ont une information concernant l'incident peuvent participer à la réunion de protestation pour présenter leurs informations.
  6. Des autres personnes que celles mentionnées ne peuvent pas participer à la réunion du comité de protestation.
  7. Si la réclamation obtient gain de cause, le droit de réclamation est remboursé. Si la réclamation n'obtient pas gain de cause, le droit de réclamation va au trésorier de l'IFFA.
  8. En écouter et en demander les deux partis inclus, le comité de réclamation doit se correspondre à la justice naturelle. Le comité de réclamation doit chercher une décision juste qui correspond à l'énoncé et au but de l'IFFA règlement. Cette décision peut varier d'une cible, d'une allocation à un autre style, ne pas créditer un part d'un résultat ou bien le résultat entière d'un jour ou de plusieurs jours, annuler l'autorisation de participation d'archer, Annoncer l'archer à l'association national.
  9. La décision de comité est consignée par écrit et est lit aux partis. En case de caractère opportun la décision est publiée au grand public. Il faut transmettre la décision à l'IFFA pour l'informer. La décision de le comité de réclamation n'est pas un droit vers l'IFFA est n'est pas obligatoire par la loi.

## ARTICLE 2 COMITÉ TECHNIQUE

- A. Le Comité Technique se compose de trois personnes de l'IFFA qui sont membres à part entière de l'IFFA. Si possible les trois membres seront de trois régions différentes de l'IFFA
- B. Le présidente nomme le comité et son présidente.
- C. Les décisions du comité seront orientées au interprétation des règles existences de l'IFFA.
- D. Ce comité n'est pas responsable pour l'interprétation ou le jugement de la Constitution. Ce comité ne prendra pas des décisions concernant la Constitution.

### E. Demandes d'interprétation et de décision

1. Les demandes d'interprétation ou de décision émanant des sources suivantes seront prises en considération par le Comité Technique.

- a. Les décisions qui sont déjà prises par un représentant de l'IFFA dans les tournois régionaux ou mondiaux.

**NOTE:** Ces demandes seront en général confirmations si les décisions prises pendant un tournoi de l'IFFA étaient correcte. Le Comité Technique de l'IFFA peut confirmer ou choisir de ne pas confirmer une telle décision. Le Comité Technique se base sur son interprétation des règles de l'IFFA. Toutes les décisions prises pendant le tournoi seront envoyées au secrétaire de l'IFFA à la fin du tournoi. Le secrétaire les transmet au président du Comité Technique. Toutes les conditions et toutes les interprétations concernant la décision doivent être communiquées au Comité Technique.

Le Comité Technique peut contrôler la pertinence de la décision

- b. La demande d'un officiel de l'IFFA ou d'un membre du Conseil Mondial

**NOTE:** Ces demandes seront en général de sur l'interprétation des règles existantes.

- c. Des demandes d'interprétation par des fabricants de nouveau matériel de tir à l'arc.

**NOTE:** Toutes les demandes des fabricants seront considérées uniquement comme des demandes d'interprétation.

2. Toutes les demandes d'interprétation concernant le matériel sont à accompagnées avec une description écrite, des images ou diagrammes, si possible. Afin que le Comité Technique comprenne clairement la demande. Dans la case nouvelle matérielle ou de matériel qui n'est pas facilement disponible, la documentation du fabricant, images et des autres matériaux doivent être représentées au Comité Technique.

**NOTE:** Si le Comité Technique n'aura pas une description adéquate, le comité peut être incapable de décider ou interpréter.

### F. NOUVEAU MATÉRIEL DE TIR À L'ARC

Le Comité Technique peut décider sur le nouveau matériel sans demande de décision. Le Comité ne s'intéresse de nouveau matériel que s'il est considéré illégal de l'utiliser suivant le règlement de l'IFFA applicable à ce moment.

### G. DÉCISIONS

1. Les décisions du Comité Technique basent sur les règles de l'IFFA quelles existent au ce moment.
2. Si le Comité exécutif de l'IFFA n'est pas d'accord avec la décision prise par le Comité Technique, la décision sera renvoyée au Comité Technique (sans justification). La 2<sup>ème</sup> décision sera la décision finale. La 2ème décision peut être la même comme la première

3. Toutes les décisions du Comité Technique sont obligatoires et définitives pour l'association. Elles seront revues par le Conseil Mondial pendant la réunion d'affaires suivantes. La notification des décisions sera envoyée aux représentants des pays par le secrétaire de l'IFFA. Si le Conseil Mondial ne mentionne pas la décision, elle automatiquement comme juste. S'il le mentionne, la correction se fera – si nécessaire – dans le manuel suivante.
4. Quand le Comité de l'IFFA examine ne décision du Comité Technique il doit déterminer si la décision est correcte après le règlement au moment de la décision.

#### H. CHANGEMENT DES PROCEDURES

Les changements des procédures seront faits uniquement par le président à la demande du président du comité ou du Conseil Mondial de l'IFFA de faire un tel changement.

#### ARTICLE 3      DRAPEAUX NATIONAUX

Les représentants nationaux de l'IFFA sont responsables du drapeau national et son acheminement au tournoi.

#### ARTICLE 4      CONTRÔLE DE L’AFFILIATION

À chaque tournoi de l'IFFA les archers doivent présenter leur enregistrement et leur carte de licence nationale pour déterminer leur affiliation actuelle à une association nationale de l'IFFA.

#### ARTICLE 5      CONTRÔLE TECHNIQUE – personnel

Toutes les associations membres de l'IFFA doivent avoir du personnel pour le contrôle technique. Le personnel fait des contrôles des arcs de toutes les catégories.

#### ARTICLE 6      TENANT DES SCORES INTERNATIONAUX

Le président crée un poste supplémentaire (non – élu) avec le titre „The International Score Reader“

#### ARTICLE 7      ASSURANCE AU TIERS

La politique de l'IFFA demande une assurance au tiers qui couvre les événements comme des championnats régionaux ou mondiaux. Cette assurance est une présupposition pour pouvoir organiser un tel championnat. En formulant le texte de la police d'assurance, les intérêts de l'IFFA doivent être pris en considération.

#### ARTICLE 8      VACANCES

- A. Une vacance (n'importe pas pour quelle raison) d'un poste élu de l'IFFA sera remplie de la manière suivante.
  1. En case de une vacance, le président doit nominé un nouveau représentant de son choix dans les quatre semaines qui suivent.
  2. En case la vacance survient moins de 6 moins avant la réunion de Conseil Mondial (chaque deux ans), la nomination est valable jusqu'au terme de la fonction. En toutes les autres cases, la procédure normale sera utilisée. (après l'article IX, chapitre D de la Constitution). En ce case la même limite de temps sera appliqué dans l'article cité (Un cycle d'élections de 4 moins)
  3. En case de la vacance du président le vice président prendra sa position. Un nouveau vice – président sera élu après l'article 1 et 2 de ce chapitre.
  4. En case de la vacance du secrétaire du de trésorier, la limite de durée de l'article 2 ci-dessous devient 12 moins.
  5. Si des élections dans le sens de l'article 2 et 3 de ce chapitre sont nécessaires, le représentant désigné par le président doit être un des candidates officiels.

- B. Un poste sera considéré vacant:
1. En case de mort ou en case de démission d'un tenant du poste
  2. Si le tenant d'un poste s'absente de ses devoirs pendant une période de trois mois. S'absenter c'est : le non – accomplissement des devoirs du poste, la correspondance avec le président, avec le Conseil Mondial ou d'autres officiels n'a pas lieu régulièrement ou quand c'est nécessaire.
  3. Si le tenant d'un poste cesse d'être membre d'une association de l'IFFA.
  4. Si l'association de l'IFFA de laquelle le tenant d'un poste, n'est plus membre de l'IFFA
    - a. (n'importe pas pour quelle raison). Le tenant peut finir le reste du temps de son mandat. Il peut aussi demander une clarification des détails au Conseil Mondial.
  5. Toutes les actions du président (sous couvert de cette politique) doivent être communiquées au Conseil Mondial en temps voulu.

#### ARTICLE 9 DROITS DE TOURNOI

- A. Des droits seront prélevés par l'IFFA sur les bénéfices de chaque championnat mondial et régional. Les droits seront basés sur le total des enregistrements respectivement sur les droits d'inscription publiés et le nombre des participants du tournoi (sans prendre en considération des paiements de retard).
- B. Dans les deux semaines après le tournoi reconnu par l'IFFA l'organisateur du tournoi doit informer le secrétaire de l'IFFA sur le total des enregistrements, et sur les droits d'inscription pour chaque catégorie d'âge pour qu'il puisse facturer les droits d'homologation. La facture doit être payée pendant les 60 jours après l'envoi de la facture. Si les droits n'ont pas été payés pendant ces 60 jours l'association nationale pourra être suspendue jusqu'à la réception du paiement
- C. Les droits sont fixés par le Conseil Mondial et peuvent être changés de temps en temps.
- D. Les droits actuels s'élèvent à 15%.
- E. S'il faut que un organisateur du tournoi doit payer des fiscalités (par exemple TVA) ou des autres taxes sur les indemnités de départ, la remise de l'IFFA se base au montant net, après la déduction de ces taxes perçus par l'état. L'organisateur doit faire la preuve des taxes et d'un ordre grandeur. Ensuite il doit présenter des numéros d'enregistrement d'état (par exemple numéro de TVA)

#### ARTICLE 10 LA COMPÉTITION "CHAMPION DES NATIONS"

##### A. BUT

La compétition „Champion des Nations“ offre un lieu aux équipes nationales où ils peuvent se concurrencer pour le titre „Champion des Nations“ C'est une compétition de tous les styles de tir de l'IFFA. Des stratégies variées dans la formation des équipes sont autorisées.

##### B. ÉLIGIBILITÉ

Chaque pays, membre de l'IFFA peut envoyer une équipe à la compétition „Champion des Nations“. Les membres de l'équipe doivent être membres de l'association pour laquelle ils participent. Des adultes hommes et femmes, des vétérans de tous les styles peuvent participer. Les pros et les juniors ne doivent pas participer. Des droits d'inscription seront demandés.

### C. STYLES

Les styles sont divisés en sept groupes. Des styles similaires sont groupés dans une groupe.

groupe 1	groupe 2	groupe 3	groupe 4	groupe 5	groupe 6	Groupe 7
AFBH(R)	AFBL	AFBU	AFBB(R)	AFFS(R)	AFFU	AFLB
AMBH(R)	AMBL	AMBU	AMBB(R)	AMFS(R)	AMFU	AMLB
AFBH(C)	VFBL	VFBU	AFBB(C)	AFFS(C)	VFFU	VFLB
AMBH(C)	VMBL	VMBU	AMBB(C)	AMFS(C)	VMFU	VMLB
VFBH(R)			VFBB(R)	VFFS(R)		
VMBH(R)			VMBB(R)	VMFS(R)		
VFBH(C)			VFBB(C)	VFFS(C)		
VMBH(C)			VMBB(C)	VMFS(C)		

Dans chaque groupe il doit nommer un compétiteur (homme ou femme). Le choix est entièrement la responsabilité du pays. Une équipe consiste en 7 archers, un ans chaque groupe de style. Une Équipe de moins de 7 archers peut participer si la nation ne peut pas nommer 7 archers ou s'il ne nomme pas 7 archers (n'importe pas pour quelle raison).

### D. Comptage des points

#### 1. Points individuels

Les équipes qui participent au compétition „Champion des Nations“ cumulent les points comme suit: (Pour cet exemple il est présumé que 7 équipes participent). Chaque jour, dans chaque groupement de style, le score le plus haut gagne 7 points, le deuxième gagne 6 et ainsi de suite. En case d'égalité: par exemple si le première place est tenue par deux archers, les points seront distribués comme suite: 7 – 7 – 6 – 5 – 4 – 3 – 2. Dans ce case les tireurs en – dessous du point à l'égalité finiront avec un score plus élevé que si l'égalité n'avait pas existée.

#### 2. Évaluation des points d'équipe

À la fin du tournoi les totaux de chaque jour de chaque participant son cumulées. En suit les totaux des membres d'un équipe sont cumulés. La meilleure équipe recevra 7 points suivi par 6-5-4-3-2-1 (En case d'égalité les équipes en-dessous finiront avec une score plus élevé que si l'égalité n'avait pas existée,)

#### 3. Compte de médailles

Les médailles gagnées dans l'ensemble des compétitions WFAC par les membres d'équipe seront estimés avec des points (Ces points seront donnés après le nombre des équipes qui participent à la compétition „Champion des Nations“. Le poids d'une médaille d'or vaut 7 points, la médaille d'argent vaut 5 points et la médaille de bronze vaut 3 points. Les points seront ajustés si le nombre de participants est plus grand ou plus petit que 7.

### E. STRATÉGIE

La compétition „Champion des Nations“ es un effort combiné de tous les archers.

L'ensemble des participants d'archers en compétition dans les styles de WFAC, les efforts individuels de chaque archer de l'équipe, chaque pas assiste l'équipe dans la victoire finale. Il faut prêter attention que les styles de tir pratiqués dans chaque nation ont d'incidence sur le succès dans la compétition "Champion des Nations". Par exemple, une nation qui n'a pas le style longbow, ne sera pas capable de constituer une équipe complète pour la compétition "Champion des Nations". On peut voir qu'il y a des stratégies variées dans la formation de l'équipe. Il peut être qu'un archer ne peut pas tirer un nombre significatif de points dans un groupe mai qu'il gagner une médaille au WFAC.

Les choix dans un groupe de style permettent seulement un seul archer dans chaque groupe de style. Ce tireur entra chaque jour en compétition avec les tireurs des autres équipes dans ce groupement. Par exemple : Regardez a la septième position de groupement d'un équipement longbow AF ou AM. Dans une compétition IFFA (en se basant sur les trois premières WFAC dans lesquels le Champion des Nations s'est joué 1996, 1998 et 2000) on pourra s'attendre à ce que le NFAA – des États – Unis remplisse la position AMLB avec leur triple gagnant de la compétition. Des autres équipes devront se défendre contre cette équipe. Un bon choix soit laisser participer une compétitrice favorite de gagner la médaille d'or.

L'IFFA veut encourager les associations nationales avec ce compétition d'avoir des archers de tour les styles et d'avoir tous les catégories dans l'association nationale. Chaque membre d'un équipe gagne au minimum 1 point par jour. Et il peut être que c'est le point qui fait la différence.

## ARTICLE 11    COURS

L'IFFA peut reconnaître des cours d'enseignement et la certification des enseignements. Le président peut désigner un Comité pour déterminer l'approbation.

## ARTICLE 12    DES BLASONS RECONNUS PAR L'IFFA

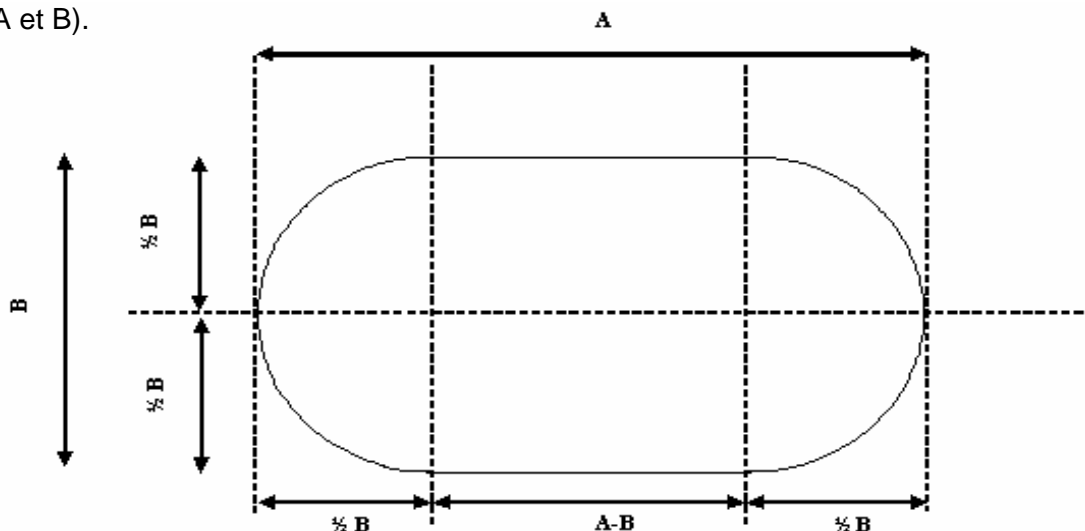
### A. LES BLASONS DE TIR EN CAMPAGNE, CHASSE, INDOOR ANIMALIÈRES ET TOUS LES AUTRES BALSONS RECONNUS PAR L'IFFA

Tous les blasons reconnus par l'IFFA 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 ne pas conforme pendant une période de six mois.
3. Des blasons non conforme après la date limite de six mois seront déclarés ne pas admissible. L'approbation de l'IFFA sera retirée.
4. Le secrétaire de l'IFFA surveillera la conformité des blasons sur une base annuelle. Il demandera des confirmations écrits de les associations nationales. Avec la confirmation elles affirment que leurs blasons continuent d'être conformes au règlement de l'IFFA. 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 les approber de nouveau.
6. Les cibles 3 D qui sont approuvées par l'IFFA seront surveillées comme les blasons papier dans les paragraphes précédents, sauf que ils ne seront pas envoyées pour l'inspection.

## B. BLASONS ANIMALIERES: DEFINITION DE LA FORME DE LA ZONE INTERIEURE

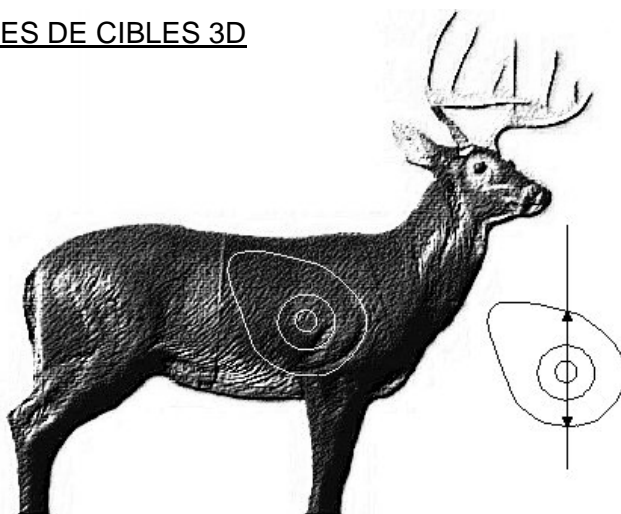
La forme et la taille de la zone intérieure des blasons animalières seront définies comme suit (d'A et B).



Groupe de blasons	A (horizontale)		B (verticale)	
	1	368 mm	14,5"	229 mm
2	267 mm	10,5"	178 mm	7,0"
3	178 mm	7,0"	114 mm	4,5"
4	64 mm	2,5"	92 mm	3,625"

Tous 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	longueur	
groupe 1	> 250 mm	> 9 7/8 "
groupe 2	201 - 250 mm	7 15/16 - 9 m 7/8 "
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 ANIMALIERES**

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:

Blasons de tire en campagne et chasse			
Dimension	Zone 5	Zone 4	Zone 3
65 cm	2 mm	3 mm	3 mm
50 cm	1,5 mm	3 mm	3 mm
35 cm	1 mm	3 mm	3 mm
20 cm	1 mm	2 mm	3 mm

Blasons animalières, zone de points élevés			
Groupe 1	Groupe 2	groupe 3	groupe 4
3 mm	3 mm	2 mm	1 mm

Blasons Indoor					
Dimension	Zone 5	Zone 4	Zone 3	Zone 2	Zone 1
40 cm	1 mm	2 mm	2,5 mm	3 mm	3 mm
16 cm (cinq fois)	1 mm	2 mm			

**E. APROBATION DES CIBLES 3D**

1. On peut utiliser seulement des cibles approuvées par « l'IFFA Executive Council »
2. Demande d'admission  
Si l'IFFA accepte un organisateur d'un tournoi homologué par l'IFFA, c'est l'organisateur qui doit informer le secrétaire de l'IFFA sur les cibles 3D utilisés. Si les cibles prouvées ne sont déjà approuvées, l'organisateur a la responsabilité d'obtenir une autorisation correspondant par l'Exécutive Council. L'organisateur doit faire un test standard avec les cibles et informer le secrétaire sur les résultats au plus tard 6 mois avant le tournement.
3. Test standard  
Le test standard consiste en 3 parties:
  - a. Test d'aptitude
    - i. 12 flèches qui sont usé normalement pendant les tournois et de type ACE ou similaire sont tirés avec un compound bow avec 60-70 pouces de force de traction en condition d'humidité. La distance de la cible est 15 yards. Aucune flèche ne doit pas pénétrer la cible plus de 2/3 de la longueur de flèche. Les flèches ne doivent pas coller avec le matériau de cible et ils doivent être assez facile à dégager.
    - ii. 12 flèches faites de bois sont tirés avec un long bow avec 35-45 pouces de force de traction en condition d'humidité. Aucune flèche ne doit pas tomber de la cible ou pénétrer la cible en plus de 2/3 de son longueur. Les flèches ne doivent pas coller avec le matériau de cible et ils doivent être assez facile à dégager.
    - iii. 12 flèches faites de bois sont tirés avec un long bow avec 35-45 pouces de force de traction en condition sèche. Aucune flèche ne doit pas tomber de la cible.

- b. Test de résistance
- i. Le test de résistance est effectué avec les mêmes conditions que dans le terrain.
  - ii. Chaque cible 3D qui est soumise à un test de résistance est mise à la distance minimale de son groupe.
  - iii. 250 flèches seront tirées sur la même côte de la cible.
  - iv. Sur les cibles animaux 3 D aux yeux les flèches sont tirées d'une distance de moins de 35 yards, seulement 125 flèches sont tirées.
  - v. Beaucoup des combinaisons des flèches, types d'arcs, des forces de traction qui sont considérées comme représentative pour les adultes peuvent être utilisées.
  - vi. Les nombres des rebonds et des interlignages doit être noté ensemble avec les types des arcs, flèches et forces de traction correspondants.
4. Le secrétaire de l'IFFA décidera dans les 4 semaines après avoir reçu les résultats, si les cibles 3D sont acceptés pour les tournois IFFA.

### ARTICLE 13 IFAA WORLD MAIL MATCHES

1. Tous les archers peuvent participer, exception: les pro
2. Catégories  
Vétérans (55 et plus), aucun groupe de classification  
Adultes (17 et plus), groupes de classification A, B et C  
Juniors (13 – 16), groupes de classification A, B et C  
Écoliers (10 - 13), aucun groupe de classification.
3. Arc et style:  
Tous les styles selon le règlement IFFA
4. Date:  
IFAA World – Mail Match tir en campagne: 1. mai au 31. août  
IFAA World – Mail Match Indoor: 1. décembre au 31. mars
5. Rondes: IFAA  
IFAA World – Mail Match tir en campagne:  
1ère IFAA Ronde tir en campagne (1. mai – 30. juin)  
2ème IFAA Ronde chasse (1. juillet – 31. juillet)  
3ème IFAA Rond animalière (1. août – 31. août)  
IFAA World – Mail Match Indoor  
1ère IFAA Ronde Indoor (1. décembre – 31. janvier)  
2ème IFAA Ronde Indoor (1. février – 28. février)  
3ème IFAA Ronde Indoor (1. mars – 31. mars)
6. Enregistrement: avant les dates suivantes:  
IFAA World – Mail Match tir en campagne: jusque au 6. juillet  
IFAA World – Mail Match Indoor: jusque au 6 février
7. Résultats: à communiquer jusque à la date citée.  
1ère IFAA tir en campagne: 6. juillet  
2ème IFAA Ronde chasse: 6. août  
3ème IFAA Ronde animalière: 6. septembre  
1ère IFAA Indoor: 6. février  
2ème IFAA Indoor: 6. mars  
3ème IFAA Indoor : 6. avril

## ARTICLE 14    AFFILIATION ET NATIONALITE

Cette section est une recommandation pour les associations nationales, membre de l'IFFA.

1. Les problèmes qui pourraient écloser quand une association nationale accepte des membres des autres pays qui ont leur-même une association nationale, sont de nature NATIONALE.
2. L'IFFA peut pas dir si les associations nationales acceptent un individu comme membre ou pas.
3. Chaque association, membre de l'IFFA doit régler dans leur Constitution s'ils acceptent des personnes des autres pays.
4. Chaque association, membre de l'IFFA peut coopérer avec des autres associations s'ils ne veulent pas que les citoyens de leur pays soient acceptés dans des autres associations nationales. Cette demande n'est pas obligatoire.
5. Chaque association, membre de l'IFFA peut décider quels sont les droits d'affiliation
6. Chaque association, membre de l'IFFA peut entretenir des accords mutuels avec des autres associations pour définir leurs conditions d'affiliation.
7. L'IFFA continue à accepter les membres individuels de ses membres. Dans la case des membres refusés d'affiliation ou des membres qui ont été exclu, les associations doivent informer les autres associations avec une recommandation de non-acceptation de cet membre exclu ou refusé.

## ARTICLE 15    STATUT D'ARCHER

**Avec le début de la 1ère Mai 2008, tous les tireurs qui sont membre d'une nation membre de l'IFFA, maintiennent le statut amateur, selon les règles correspondantes, au mépris de que soit leur statut actuel.**

### **A. Sens et but**

Le but de ces règles est de la distinction entre un amateur et un professionnel est qu'on veut maintenir le sport amateur libre par des abus incontrôlé de parrainage et des incitations financières.

Il est jugé nécessaire de maintenir le caractère de l'Amateur du tir à l'arc qui se règle de majorité en ce qui concerne la compétition elle-même, à jouer par tous les archers amateurs.

### **B. Doutes concernant le statu amateur**

Chaque tireur de statut amateur qui veut rester dans le statut amateur, mais a des doutes, si une éventuelle action de sa part, le maintien dans le statut amateur, doit contacter le secrétaire de l'IFAA par écrit.

### **C. Définition du Statut amateur**

1. Un archer amateur peut travailler dans un magasin de tir à l'arc et peut être payé pour son travail.
2. Un archer de statut amateur ne doit pas prendre des actions pour maintenir le statut de professionnel. Ce ci content la réponse des accords orale ou par écrit avec un sponsor ou bien en contact avec un professionnel
3. Un archer de statut amateur ne peut pas être membre d'une autre association professionnelle de tir à l'arc.
4. Un archer de statut amateur peut participer à un tournoi de l'IFFA mais il ne peut pas recevoir des pris ou des prix de monnaie dont la valeur de ce pris dépasse 500 euros ou l'équivalent dans une monnaie différente (sauf des médailles et trophées). Cette limite est la valeur totale des prix et des bons qui un archer de statut amateur peut obtenir dans des tournois reconnus par l'IFFA. Un prix ou un bon ne doit pas être convertis en argent liquide. Un archer de statut amateur peut pourtant céder un bon à son association nationale et peut être indemnisé par son association nationale après l'article 5a qui se trouve inférieure.

5. Un archer de statut amateur ne peut pas recevoir des frais en forme d'argent ou en forme de tous de toutes autres formes pour participer à un tournoi ou à une exposition. Les exceptions sont mentionnées dans cet article.
  - a. Un archer de statut amateur peut recevoir des frais (les frais ne doivent pas dépasser les frais effectifs.) comme suit :
    - i. Payé par un membre de famille ou un tuteur.
    - ii. Payé par l'association nationale dont il est membre.
    - iii. Des frais peuvent être déposés seulement pour la durée d'un concours et pour une raisonnable durée de travailler et une durée d'entraînement.
  - b. Un archer de statut amateur peut recevoir d'équipement de tir à l'arc ou des autres cadeaux (par exemple des voyages de chasse) sous la condition que ces cadeaux ne sont pas utilisés comme des fins publicitaires. Ces équipements ou ces cadeaux ne doivent pas être convertis en argent liquide.
  - c. Les frais effectifs d'un archer de statut amateur qui a été invité à participer à un parcours, mais pas pour ses connaissances dans le tir à l'arc, peuvent être remboursés.
  - d. Les frais effectifs d'un archer de statut amateur qui a participé à une exposition pour une bonne cause peuvent être remboursés. (Pourvu que la exposition ne soit pas liée à une autre occasion de tir à l'arc).
  - e. Un archer de statut amateur qui donne des instructions au tir à l'arc peut recevoir des paiements ou des remplacements pour ses frais effectifs.
  - f. Un archer de statut amateur ne doit pas utiliser ses connaissances et sa réputation dans le tir à l'arc pour:
    - i. Animer, faire de la publicité et vendre quelque chose pour un profit financier.
    - ii. Recevoir des paiements, remplacements des avantages personnels ou un gain financier en mettant sa nomme à disposition pour des fins de publicité ou pour des vents.
    - iii. Recevoir des paiements, remplacements, des avantages personnels ou un gain financier pour son apparition à un tournoi ou à une exposition.
6. Un archer de statut amateur peut participer à un tournoi Pro-Am (WBHC etc.) sans violer le statut amateur, à condition qu'il soit correspondant au 4ème paragraphe ci-dessous.

#### **D. Définition du statut professionnel**

1. Un archer de statut professionnel doit se registrer comme professionnel à l'IFFA pour pouvoir participer comme professionnel aux tournois reconnus par l'IFFA. Cette inscription se fait au secrétariat de l'IFFA, mais que cette fonction peut être délégué à des autres.
2. Une fois que l'archer n'est plus conforme au statut amateur il est voient comme un archer enregistré comme professionnel.
3. Un archer qui est membre d'un team d'archer d'un entreprise, est voit comme un archer enregistré comme professionnel.
4. Si dans un appel d'offre d'une tournois reconnus par l'IFFA il n'y a pas une division professionnel, l'archer avec le statut professionnel peut tirer dans une division pour les archers avec le statut amateur.
5. Le secrétariat de l'IFFA doit tenir un registre avec les archers qui ont le statut professionnel. Ce registre est publié seulement dans le site web de l'IFFA pour les fins de référence. Le registre valide est quand même celui qui le secrétariat de l'IFFA.
6. Un archer qui est enregistré comme professionnel ou qui on voit comme professionnel conserve ce statut jusqu'à ce qu'il est déplacé dans le statut amateur par le Executive Conseil de l'IFFA (conseil d'administration)

**E. Infraction**

1. La responsabilité pour la sauvegarde du statut amateur ou du statut professionnel est assurée par l'archer.
2. Si l'IFAA maintient la connaissance d'une éventuelle violation du statut amateur, par une personne qui se désigne en tant que archer avec le statut amateur il appartient à la IFAA de décider si une violation du Statut Amateur est en référé. Chaque case est examiné dans la mesure que le vice-président de l'IFFA le trouve approprié. Chaque case est évaluée correspondant à la portée. La décision du vice-président concernant une violation est communiquée à la personne concernant. Cette décision est exécutive, si la personne ne prend la décision à l'Executieve conseil.

**F. Application des règles**

1. Après la décision du vice-président que un personne a violé le statut amateur, l'exécutive Conseil de l'IFFA peut décider que le statut amateur est déchu ou peut demander de la personne de s'abstenir de les actions qui contraient la personne de rester dans le statut amateur.
2. L'IFAA Executive Council doit être tout en œuvre pour s'assurer que la personne est averti et peut informer tous les associations de tir à l'arc intéressées sur mesures qu'il a tombé conformément au paragraphe 1.

**G. Rétablissement dans le statut amateur**

1. C'est seulement l'Executieve Council de l'IFFA que a le droit remettre un archer dans le statut amateur ou de refuser le rétablissement dans le statut amateur. Chaque demande de rétablissement est classée selon les efforts d'archer concernant le statut amateur.
2. Faisant l'évaluation de réintégration l'Executive Council de l'IFFA doit tenir en compte les principes suivants :

## a. Délai d'attente de rétablissement

Puisque l'archer avec le statut amateur s'a déclare à l'engagement professionnel ver le tir à l'arc, l'archer professionnel est voit dans l'avantage par rapport aux archers qui ont le statut amateur. Aussi les personnes qui violent les règles du statut amateur sont dans l'avantage par rapport aux archers qui ont le statut amateur. La décision d'un archer de ne pas violer les règles ne conduit pas nécessairement à la perte de ces avantages. Il faut donc qu'un candidat pour un rétablissement dans le statut amateur soit dans un liste d'attend, comme décrit ci-après :

Le délai d'attend démarre avec la dernière violation du statut amateur de la personne, sauf que l'Executive Conseil décide que la période démarre avec la réception de la dernière période de la violation présente au vice-président.

## b. Délai d'attente de rétablissement

Le délai d'attente de rétablissement correspond habituellement à la période dans laquelle la personne a violé les règles Un archer peut être réintègre au statut amateur s quand il s' a comporté après les règles pour un minimum d'un an. Les directives suivantes pour la détermination du délai d'attente doivent être respectées:

Durée de l'infraction    Délai d'attente der rétablissement

Moins de 5 ans	1 an
5 ans et en plus	2 ans

L'IFFA se réserve les droits de prolonger ou de raccourcir ces délais.

## c. Statut pendant la période de rétablissement

Pendant le délai d'attente pour la réintégration il faut que le candidat corresponde aux règles du statut amateur. Il peut participer aux tournois reconnus par l'IFFA mais il ne faut pas qu'il recevait des médailles ou des trophées. Et ses résultats ne comptent pas pour déterminer les rangs pour les médailles.

**H. Procédure de rétablissement dans le statut amateur**

La candidature de rétablissement du statut amateur doit être établie par écrit au secrétariat de l'IFAA, et il doit contenir toutes les informations que l'IFAA demande. Le candidat doit répondre à toutes les autres demandes de l'IFAA. L'IFAA se réserve le droit de contacter les autorités nationales, les organisateurs des tournois, sponsors, etc. pour obtenir des informations sur les candidatures concernant la question du rétablissement dans le statut amateur et les informations qui doivent être en compte en suit. Ces demandes d'information de l'IFAA à d'autres sources d'information doivent être mises à disposition au candidat par l'IFFA. Le candidat peut demander une copie des informations qui sont arrivées à l'IFFA.

**I. Révision de ses règles**

L'IFAA se réserve le droit de réviser ces règles par les décisions de l'exécutive. Les règles révisées doivent être présentés au prochain Congrès mondial de IFAA pour une approbation ou pour un de rejet.

ARTICLE 16    TEAMS STYLE**A. BUT**

D'offrir un format à laquelle des teams style peuvent compatir pour le titre „Best Style Team“

**B. AUTORISATION**

Chaque association, membre de l'IFFA, a le droit de présenter un ou plusieurs équipes à cet championnat.

Pour chaque team il faut payer un taxe d'inscription au le trésorier de l'IFFA.

**C. TEAMS**

L'IFFA reconnaît deux championnats de styles différents pour les teams

**1. MEMBRES PLEINS ET MEMBRES ASSOCIES**

- a. Ce concours est ouvert à tous les styles reconnus par l'IFFA. Les Teams se mesurent à l'intérieur d'un même style. Seulement des archers avec le statut amateur (et adultes) sont prises en compte, mais des vétéranes peuvent être intégré dans le team.
- b. Un représentant reconnu par l'IFFA d'une nation membre de l'IFFA doit informer l'Executive Council de l'IFFA par écrit d'un group. Ce avant, ou pendant que l'inscription du tournoi termine.
- c. Un team se compose de trois archer de statut amateur (n'importe pas quel que soit le sex) L'équipe peut nominer un autre archer (comme réserve) pour la case que un membre de les trois se retire définitivement de la concours / ou quand un membre est éliminé.

**2. MEMBRES DES ENTREPRISES**

- a. Ces archers tirent dans un seul style, comme adultes professionnels.
- b. Le membre de l'entreprise doit annoncer l'équipe au minimum 30 jours avant le fin d'inscription par écrit au secrétariat de l'IFFA.
- c. Un team se compose de trois archer de statut professionnel. (n'importe pas quel que soit le sex) L'équipe peut nominer un autre archer (comme réserve) pour la case que un membre de les trois se retire définitivement de la concours / ou quand un membre est éliminé.

**D. RESTRICTIONS**

1. Il faut que au moins trois teams de trois associations nationales se mesurent dans un style pour que le championnat, le combatte dans ce style soit exécuté
2. Un archer peut participer dans un seul groupe.
3. Tous les membres du team doivent être avisés dans un championnat reconnu par l'IFFA comme archer.
4. Tous les archers doivent correspondre à l'article IIE du règlement. (Équipes national)

## E. COMPTAGE

1. Le résultat d'équipes se compose des résultats accumulés de tous les résultats de tous les jours du tournoi. L'équipe avec le plus haut résultat gagne.

## F. LE PRIX

1. Chaque membre de l'équipe qui a gagné, obtient un prix. Il n'y a pas des prix pour les équipes la deuxième range ou pour les ranges encore plus basse.
2. La détermination de la nature du prix qui est distribué dans le championnat du monde de l'IFFA est la responsabilité du Congrès mondiale de l'IFFA. Il peut varier d'un tournoi à l'autre.
3. La détermination de la nature du prix qui est distribué dans les tournois reconnus par l'IFFA est la responsabilité de l'association nationale du pays dans laquelle le tournoi a lieu.

## ARTICLE 17 FORMULAIRE POUR LE CONTRÔLE DU MATÉRIAU

Pour tous les tournois IFFA des formulaires standards de matériel seraient à disposition. Les formulaires seraient utilisés pour contrôler et pour examiner si le matériel est conforme aux règles. Le formulaire est créé avec une copie. La copie reste avec le contrôle du matériel. L'archer doit porter l'original pendant toute la durée du tournoi. L'archer doit le montrer sur demande du inspecteur afin qu'il peut vérifier que le matériel est conformément aux règles.

Le Secrétaire de l'IFAA est responsable de créer telles formulaires et de maintenir les formulaires à tel point qu'ils seraient conformes toujours aux règles. Il/elle reproduit les formulaires pour les tournois en un nombre suffisant. Les fonctionnaires de l'IFFA aident le contrôle du matériel avec le remplissage de ces formulaires.

Des erreurs ou des changements (permis) du matériel que diffèrent des standards indiqués sur le formulaire doivent être notifiés au contrôle du matériel par l'archer. Comme ça le contrôle du matériel peut réajuster le formulaire.

(NB Le formulaire IFAA contrôle du matériel est disponible sur le site IFAA)

## ARTICLE 18 FORMULAIRE POUR L'ACCEPTANCE DU PARCOURS

Pour tous les tournois IFFA des formulaires standards du parcours seraient à disposition. Les formulaires seraient utilisés pour contrôler si le parcours est conforme aux règles. Le formulaire aide l'inspecteur du parcours comme check-list pour évaluer la sécurité, la conformité aux règles et la qualité de routes etc. individuelles

Le Secrétaire de l'IFAA est responsable de créer telles formulaires et de maintenir les formulaires à tel point qu'ils seraient conformes toujours aux règles. Il/elle reproduit les formulaires pour les tournois en un nombre suffisant. Les fonctionnaires de l'IFFA aident l'inspecteur avec le remplissage de ces formulaires.

(NB Le formulaire IFAA Parcours est disponible sur le site IFAA)

## ARTICLE 19 STANDARD POUR LES FEUILLES STANDARDS

À tous les tournois IFAA, une feuille standard de l'IFFA est utilisée pour avoir une classification cohérent pour tous les tournois.

Le Secrétaire de l'IFAA est responsable de créer telles formulaires et de maintenir les formulaires à tel point qu'ils seraient conformes toujours aux règles. Il/elle reproduit les formulaires pour les tournois en un nombre suffisant. Les fonctionnaires de l'IFFA aident l'inspecteur avec le remplissage de ces formulaires.

(NB Le formulaire IFAA standard pour les feuilles standards est disponible sur le site IFAA)

## ARTICLE 20 STANDARDS POUR LE CLASSEMENT

Pour tous les tournois de l'IFFA une liste standard pour le classement doit être créée pour pouvoir représenter les résultats transparentement et pour pouvoir maintenir un minimum de qualité.

Le secrétaire IFAA est responsable pour créer une telle forme et pour le maintenir à tel point que il est toujours conformément à l'état actuel de la réglementation. Il / elle fournit doit voir que les formulaires sont disponibles pour les organisateurs du tournoi.

**Poignée à double coupure**

L'utilisation des poignées à double coupure est autorisée pour tous les styles.



**L'arc personne G2 ou bien un design pareil**

L'utilisation d'arcs du type personne G2 ou des arcs avec un design pareil sont autorisés dans tous les catégories de Compounds. La partie de la pièce en caoutchouc dépassant du dos de la poignée doit être incluse dans la mesure de la longueur du stabilisateur. Les archers dans les catégories Bowhunter pourront être obligé de réduire la longueur de leur stabilisateur actuel afin d'être conforme à la longueur maximale réglementaire stipulé dans ces catégories.



## Annexes pour la Suisse (seulement pour la Suisse):

**1. Codes et Équipes**

## 1.1. Numéros de code

## 1.2. Style

Style	Numéros de code	Catégories	Numéros de code
Longbow LB	0	-	0
Freestyle unlimited Compound FU	1	Adultes hommes	1
Freestyle limited Recurve FS-R	2	Adultes dames	2
Freestyle limited Compound FS-C	3	Juniors hommes	3
Barebow Recurve BB-R	4	Juniors dames	4
Barebow Compound BB-C	5	Écoliers garçons	5
Bowhunter Recurve BH-R	6	Écoliers filles	6
Bowhunter Compound BH-C	7	Vétérans hommes	7
Bowhunter unlimited BU	8	Vétérans dames	8
Bowhunter limited BL	9	Invités	9
Historical Bow HB	C		

	Adultes hommes _1	Adultes dames _2	Juniors hommes _3	Juniors dames _4	Écoliers garçons _5	Écoliers filles _6	Vétérans hommes _7	Vétérans dames _8	Invités _9
<b>LB</b>	<b>01</b>	<b>02</b>	<b>03</b>	<b>04</b>	<b>05</b>	<b>06</b>	<b>07</b>	<b>08</b>	
<b>0_</b>	<i>AMLB</i>	<i>AFLB</i>	<i>JMLB</i>	<i>JFLB</i>	<i>CMLB</i>	<i>CFLB</i>	<i>VMLB</i>	<i>VFLB</i>	
<b>FU</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>16</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>*19</b>
<b>1_</b>	<i>AMFU</i>	<i>AFFU</i>	<i>JMFU</i>	<i>JFFU</i>	<i>CMFU</i>	<i>CFFU</i>	<i>VMFU</i>	<i>VFFU</i>	
<b>FS-R</b>	<b>21</b>	<b>22</b>	<b>23</b>	<b>24</b>	<b>25</b>	<b>26</b>	<b>27</b>	<b>28</b>	
<b>2_</b>	<i>AMFS(R)</i>	<i>AFFS(R)</i>	<i>JMFS(R)</i>	<i>JFFS(R)</i>	<i>CMFS(R)</i>	<i>CFFS(R)</i>	<i>VMFS(R)</i>	<i>VFFS(R)</i>	
<b>FS-C</b>	<b>31</b>	<b>32</b>	<b>33</b>	<b>34</b>	<b>35</b>	<b>36</b>	<b>37</b>	<b>38</b>	
<b>3_</b>	<i>AMFS(C)</i>	<i>AFFS(C)</i>	<i>JMFS(C)</i>	<i>JFFS(C)</i>	<i>CMFS(C)</i>	<i>CFFS(C)</i>	<i>VMFS(C)</i>	<i>VFFS(C)</i>	
<b>BB-R</b>	<b>41</b>	<b>42</b>	<b>43</b>	<b>44</b>	<b>45</b>	<b>46</b>	<b>47</b>	<b>48</b>	
<b>4_</b>	<i>AMBB(R)</i>	<i>AFBB(R)</i>	<i>JMBB(R)</i>	<i>JFBB(R)</i>	<i>CMBB(R)</i>	<i>CFBB(R)</i>	<i>VMBB(R)</i>	<i>VFBB(R)</i>	
<b>BB-C</b>	<b>51</b>	<b>52</b>	<b>53</b>	<b>54</b>	<b>55</b>	<b>56</b>	<b>57</b>	<b>58</b>	
<b>5_</b>	<i>AMBB(C)</i>	<i>AFBB(C)</i>	<i>JMBB(C)</i>	<i>JFBB(C)</i>	<i>CMBB(C)</i>	<i>CFBB(C)</i>	<i>VMBB(C)</i>	<i>VFBB(C)</i>	
<b>BH-R</b>	<b>61</b>	<b>62</b>	<b>63</b>	<b>64</b>			<b>67</b>	<b>68</b>	<b>*69</b>
<b>6_</b>	<i>AMBH(R)</i>	<i>AFBH(R)</i>	<i>JMBH(R)</i>	<i>JFBH(R)</i>			<i>VMBH(R)</i>	<i>VFBH(R)</i>	
<b>BH-C</b>	<b>71</b>	<b>72</b>	<b>73</b>	<b>74</b>			<b>77</b>	<b>78</b>	
<b>7_</b>	<i>AMBH(C)</i>	<i>AFBH(C)</i>	<i>JMBH(C)</i>	<i>JFBH(C)</i>			<i>VMBH(C)</i>	<i>VFBH(C)</i>	
<b>BU</b>	<b>81</b>	<b>82</b>	<b>83</b>	<b>84</b>			<b>87</b>	<b>88</b>	
<b>8_</b>	<i>AMBU</i>	<i>AFBU</i>	<i>JMBU</i>	<i>JFBU</i>			<i>VMBU</i>	<i>VFBU</i>	
<b>BL</b>	<b>91</b>	<b>92</b>	<b>93</b>	<b>94</b>			<b>97</b>	<b>98</b>	
<b>9_</b>	<i>AMBL</i>	<i>AFBL</i>	<i>JMBL</i>	<i>JFBL</i>			<i>VMBL</i>	<i>VFBL</i>	
<b>HB</b>	<b>C1</b>	<b>C2</b>							
<b>C_</b>	<i>AMHB</i>	<i>AFHB</i>							

(Les abréviations notées en italique sont les dénominations de catégories reconnues internationalement par l'IFAA.)

\* Les numéros 19 et 69 ne sont valables que pour la Suisse. L'IFAA ne reconnaît pas les catégories « invités ».

19 = Invités avec viseur / 69 = Invités sans viseur

## 1.3. Les numéros de code se composent de style et catégories Exemple:

Style: Longbow = 0 Catégorie: adultes hommes = 1

Longbow adultes hommes = 01

## 1.4. Les numéros de codes sont utilisés pour l'inscription, dépouillement et classement.

**2. Équipes**

2.1. Une équipe est composée de 3 ou 4 archers. S'il y a 4 archers le résultat le plus mauvais sera annulé.

2.2. Les archers d'une équipe doivent être annoncés par leurs noms avant la compétition. Un archer ne peut appartenir qu'à une seule équipe.

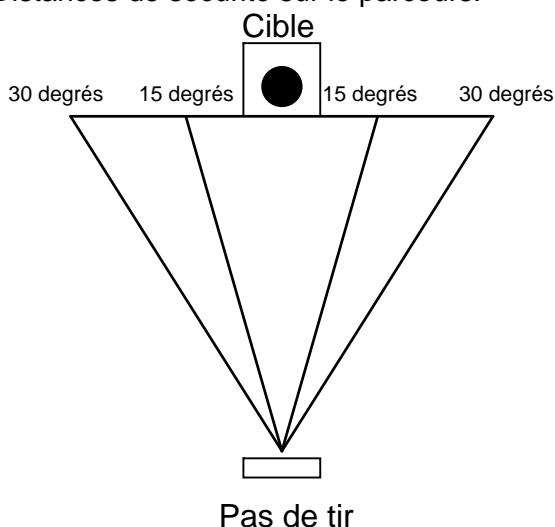
2.3. La finance d'inscription doit être payée avant le tournoi.

2.4. Une équipe peut être composée des archers des catégories différentes. L'équipe sera attribuée à la catégorie dans laquelle se trouve l'archer classé le plus haut. (FU+FS+LB+BU = catégorie d'équipe FU).

- 2.5. Si un archer masculin se trouve dans une équipe, l'équipe sera attribuée à la catégorie hommes, même si cet archer ne se trouve pas dans la catégorie la plus haute.
- 2.6. Classification des catégories
1. FU
  2. BU
  3. FS-C
  4. FS-R
  5. BL
  6. BB-C
  7. BB-R
  8. BH-C
  9. BH-R
  10. LB
  11. HB
- 2.7. Tous les archers d'une équipe doivent tirer les mêmes distances et sur les blasons de mêmes taille.
- 2.8. Tous les archers d'une équipe doivent être du même club.

### 3. Prescriptions de sécurité

- 3.1. Les chemins et sentiers qui s'éloignent des cibles n'osent pas passer derrière ces dernières.
- 3.2. Si l'on tire d'un endroit surélevé contre le bas ou contre une forte pente vers le haut la distance de sécurité peut être réduite.
- 3.3. Si une cible est placée pour un tir vers le haut, une surélévation de terrain est nécessaire. Si ce n'est pas le cas, il faut prévoir une protection de sécurité suffisamment haute et large pour retenir les flèches.
- 3.4. Distances de sécurité sur le parcours.



- 3.5. La distance de sécurité à droite et à gauche de l'objectif de tir doit être libre de zone d'attente et de pas de tir. La distance de sécurité de 15 à 30 degrés dépend de la configuration du terrain.

### 4. Flèches

- 4.1. Flèches perdues: à la fin du parcours chaque archer communique à l'organisateur les flèches perdues au verso de la feuille de tir en indiquant le no. de cible.
- 4.2. Flèches endommagées ou cassées: Chaque archer emporte avec lui ses flèches endommagées ou cassées. Laisser les flèches sur place à la charge de l'organisateur est antisportif.
- 4.3. Marquage et numérotation des flèches: pour les tournois officiels de la FAAS tous les tubes de flèches doivent être marqués en indiquant clairement le nom et prénom ou le no de membre FAAS. La numérotation des flèches est nécessaire suivant le genre de tournoi.

## 5. Changements du règlement de l'IFFA et d'autres spécifications

- 5.1 Ronde animalière: Tous les piquets pour adultes sont de couleur jaune. Pour les juniors les piquets sont de couleur bleue pour autant que les distances s'écartent de celles de adultes. Les piquets pour les écoliers sont de couleur noire.
- 5.2 Ronde international: Tous les piquets pour adultes sont de couleur blanche. Pour les juniors les piquets sont de couleur bleue pour autant que les distances s'écartent de celles des adultes. Les piquets pour les écoliers sont de couleur noire.

## 6. Championnat Suisse tir en campagne / chasse

- 6.1. Le championnat suisse tir en campagne/chasse se compose d'un rond tir en campagne et d'une ronde chasse répartie sur deux jours.
- 6.2. Les règles d'un rond tir en campagne et ronde chasse sont à appliquer. (Article V)
- 6.3. Les participants doivent commencer le tir à l'heure et au no de cible désigné par l'organisateur. (Faute de quoi les résultats ne seront pas pris en considération lors d'un protêt).
- 6.4. Tir en campagne: Tous les piquets pour adultes sont de couleur blanche. Pour les juniors les piquets sont de couleur bleue (pour autant que les distances s'écartent de celles des adultes). Les piquets pour les écoliers sont de couleur noire.
- 6.5. Tir en chasse: Tous les piquets pour adultes sont de couleur rouge. Pour les juniors les piquets sont de couleur bleue pour autant que les distances s'écartent de celles des adultes. Les piquets pour les écoliers sont de couleur noire
- 6.6. Si pendant le tournoi un groupe a suffisamment de temps pour chercher les flèches perdues, une personne doit se tenir devant la cible pour des raisons de sécurité.
- 6.7. Lorsque l'arc est tendu la main d'arc n'ose pas s'élever au-delà de la ligne qui s'en résulte entre la cible et les yeux. Cela signifie qu'il est seulement permis d'armer en direction de la cible.
- 6.8. En Suisse c'est d'abord la quantité des X (super spot pour la ronde animalière) puis la quantité des touches qui départage en cas d'égalité. Si l'égalité persiste le règlement de l'IFFA sera appliqué.
- 6.9. Les flèches doivent être clairement cerclées à l'arrière. Un cercle pour la première flèche, deux cercles pour la deuxième, trois cercles pour la troisième, quatre (ou aucun) cercles pour la quatrième flèche. Les flèches doivent être tirées dans l'ordre donné par ce cerclage. Si un archer tire la mauvaise flèche par erreur, il doit en faire part immédiatement au Target Captain. Celui-ci décidera de l'ordre de tir des flèches restantes.

## 7. Championnat Suisse 3-D

### 7.1. Déroulement

- 7.1.1 Les championnats Suisses 3-D se composent de deux rondes réparties sur deux jours.
- 7.1.2 1er jour: Ronde à 3 flèches  
2ème jour: Ronde à une flèche
- 7.1.3 Les distances sont inconnues, mais se situent obligatoirement dans un périmètre de distance défini pour chaque groupe de cibles animales 3D.
- 7.1.4 Une ronde 3-D se compose de 28 cibles animales 3-D. La qualité des cibles doit être celle des McKenzie ou Delta ou du moins présenter les mêmes qualités.
- 7.1.5 La ronde à distances inconnues comporte 28 animaux 3D, c'est-à-dire 7 cibles animales par groupe de cibles animales 3D. L'organisateur doit avoir une réserve d'animaux 3D suffisante.

### 7.2. Parcours

- 7.2.1 Les animaux 3-D peuvent être partiellement masqués ou être placés en biais sur le parcours (d'une manière raisonnable).  
Chaque participant au tournoi, indépendamment de sa taille doit pouvoir voir la cible et il doit être techniquement possible que chaque archer puisse tirer le SuperSpot et le Spot.
- 7.2.2 Au pas de tir ou à son côté devra être affiché une image, une photo de la cible animale 3D, pour que l'archer puisse voir clairement où se trouvent les zones de comptage (Super Spot, Spot, Blessé). Une copie de ces informations peut également être donnée à l'archer pour le parcours. Seules les zones de comptage tracées comptent. Si un animal 3-D a plusieurs zones Super Spot et Spot, les zones non tracées auront la valeur de Blessé.
- 7.2.3 La distance de tir vers les animaux 3D doit correspondre aux distances données pour les différents groupes de cibles 3D animales.
- 7.2.4 Les distances ne sont pas connues.

groupe 3D	Distances maximales		
	adultes vétérans	Juniors	Écoliers
1	60 yards	50 yards	30 yards
2	45 yards	45 yards	25 yards
3	35 yards	35 yards	20 yards
4	20 yards	20 yards	10 yards

- 7.2.5 Les pas de tir de toutes les cibles sont placés en Strights (Lors de la ronde 3-D, toutes les flèches sont tirées du même pas de tir)

### 7.3. Zones de score et de comptage

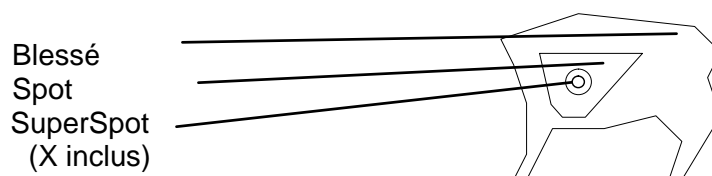
- 7.3.1 Les animaux 3 D sont regroupés selon la taille de leur zone de comptage d'après la formule suivante

Le diamètre vertical de la 2ème zone de comptage est mesuré (SPOT) ; Selon le diamètre de celui-ci on retrouvera les groupes d'animaux 3D suivants.

groupe 1	3-D animaux 9 7/8 pouces +	(251 + mm)
groupe 2	3-D animaux 7 15/16 à 9-13/16 pouces	(201 à 250mm)
groupe 3	3-D animaux 5 15/16 à 7-7/8 pouces	(151mm à 200mm)
groupe 4	3-D animaux 0 à 5 7/8 pouces	(0 à 150mm)

## 7.3.2 Comptage au 1er jour : Ronde à 3 flèches

	Super Spot	Spot	Blessé
1ère flèche	20	18	16
2ème flèche	14	12	10
3ème flèche	8	6	4



## 7.3.3 Comptage au 2ème jour : Ronde à 1 flèche. Une seule flèche doit être tirée par cible. Le score est le suivant:

Super spot (X inclus)	20 points
Spot	16 points
Blessé (reste de l'animal)	10 points

## 7.3.4 Pour les animaux 3D n'ayant que 2 zones de comptage, la zone entre le spot et la limite des poils (fourrure) compte pour la 3ème zone (blessé). Pour les animaux 3D - comme chez McKenzie - lesquels ont 3 zones de comptage, le « Super Spot » et le « X » comptent pour une seule zone. La zone entre le Spot et la limite des poils (fourrure) compte pour la 3ème zone (blessé).

## 7.4. Comptage des points - Scoring

- 7.4.1 Le vainqueur est désigné selon les points suivants: premièrement selon le nombre de points le plus haut, deuxièmement selon le nombre de « Super-Spots » le plus haut et troisièmement selon le nombre de touchés atteints.
- 7.4.2 Aucun archer du groupe (ou d'un autre groupe) n'ose passer au-delà du piquet jusqu'à ce que tous les archers du groupe aient terminé le tir.
- 7.4.3 Aucun archer ne peut retourner à son piquet pour tirer d'autres flèches, s'il s'est déjà avancé en direction de la cible.
- 7.4.4 Il est interdit de mettre un pied devant le piquet pendant le tir. De plus, un pied doit toucher le piquet.
- 7.4.5 Aucune flèche dans la cible n'ose être touchée avant qu'elle ne soit enregistrée.
- 7.4.6 Si les flèches traversent la cible et ne sont plus visibles sur le blason mais se trouvent encore sur la cible, c'est le target captain ou un responsable qui les repoussent pour être enregistrées aussitôt. Les flèches ne peuvent pas être repoussées par l'archer qui les a tirées.
- 7.4.7 Pour être valable, la flèche doit couper la ligne.
- 7.4.8 S'il y a une ligne de séparation entre deux zones de comptage différentes, la ligne de séparation compte pour la zone inférieure.
- 7.4.9 Les flèches qui, pour les cibles 3-D, se plantent dans le socle, les cornes ou les bois ne sont pas valables.
- 7.4.10 Les flèches qui traversent des parties du corps qui ne comptent pas mais qui se plantent dans une zone de score comptant sont valables. S'il existe des coulisses de fond derrière l'animal 3-D, il est indispensable de mettre une ligne bien visible entre le corps de l'animal et la coulisse. Les flèches qui se plantent dans la coulisse ne sont pas valables.
- 7.4.11 Ronde à 3 flèches. Au maximum 3 flèches pourront être tirées. Dès qu'une flèche est dans une zone comptant, aucune autre flèche ne doit être tirée (Dans le cas où la flèche n'apparaît pas clairement dans une zone à points, il est recommandé d'effectuer un second tir). La première flèche dans la zone comptant sera comptée.
- 7.4.12 Les flèches que ricochent du sol au cible ne seront pas comptées.

- 7.4.13 Les flèches qui ricochent de la cible à l'intérieur de la zone comptant doivent être retirées. Une flèche compte pour ricoché lorsqu'elle reste entre la cible et le pas de tir après le ricochet. Les flèches qui traversent la cible à l'intérieur de la zone comptant, peuvent être retirées avec une flèche marquée pour autant que l'archer n'ait pas encore quitté le piquet en direction de l'animal 3D.
- 7.4.14 Si un archer tire du mauvais piquet ou sur le mauvais blason, il perd la valeur de cette flèche. La flèche n'ose pas être retirée une nouvelle fois.
- 7.4.15 Lorsqu'un archer tire depuis le piquet et que la flèche tombe à terre il peut alors tirer une autre flèche pour autant qu'il puisse toucher depuis son piquet la flèche tombée avec son arc.
- 7.4.16 Une flèche qui se plante dans une autre flèche se trouvant déjà sur la cible obtient la même valeur que cette dernière. Une flèche déviée par une autre flèche dans la cible obtient sa propre valeur c'est-à-dire la valeur de la zone où elle se plante.
- 7.4.17 L'archer peut armer trois fois. Si après quatre essais la flèche n'est pas tirée elle est considérée comme nulle. La seule exception est donnée pour des situations dangereuses, dans ce cas c'est le target captain qui décide. S'il s'agit du target captain c'est le premier secrétaire qui décide.
- 7.4.18 Il est interdit strictement de communiquer les distances aux autres archers (sous peine de disqualification).
- 7.4.19 Lorsqu'il n'y a qu'un seul piquet de tir: A la première cible, le premier des archers tire, puis le deuxième, le troisième et le quatrième etc. Puis il y a une rotation dans l'ordre selon l'ordre des feuille de tir (c.à.d. le dernier tire maintenant en première place, le premier tire maintenant en seconde place etc.).
- 7.4.20 Lorsqu'il y a deux piquets de tir: Les premiers deux archers d'un groupe tirent en premier à la première cible, les deux autres en premier à la cible suivante et ainsi de suite. Cette règle peut varier en fonction du nombre d'archers d'un groupe.
- 7.4.21 Lorsqu'il y a un piquet de tir: Dans les rondes ou on ne tire pas à deux. Un pied doit toucher le piquet.
- 7.4.22 Lorsqu'il y a deux piquets: Un pied doit toucher le piquet.
- 7.4.23 Si pendant le tournoi un groupe a suffisamment de temps pour chercher les flèches perdues, une personne doit se tenir devant la cible pour des raison de sécurité.
- 7.4.24 Lorsque l'arc est tendu la main d'arc n'ose pas s'élever au-delà de la ligne qui s'en résulte entre la cible et les yeux. Cela signifie qu'il est seulement permis d'armer en direction de la cible.
- 7.5 Équipement et moyens auxiliaires
- 7.5.1 L'équipement de tir doit correspondre au règlement FAAS (IFAA)
- 7.5.2 Des appareils optiques (jumelles) peuvent être utilisés pour les rondes officielles avec des distances inconnues aussi longtemps qu'ils ne peuvent être utilisés pour mesurer des distances ou des angles. Les appareils optiques doivent être seulement pour porter à mains (pas des statives) et ils ne doivent pas encombrer les autres tireurs pendant le tournement. Il n'est pas autorisé d'installer des dispositifs auxiliaires aux appareils optiques (Par exemple des s des stabilisateurs optiques, un zoom électronique etc.). Les appareils optiques doivent être contrôle par le contrôle du matériau. Ils sont marqués avec un sticker. Il est interdit d'enlever le sticker pendant le tournement.

- 7.5.3 **Contrôle technique**  
La mise en place d'un contrôle technique se fera avant le tournoi. Chaque participant doit présenter son équipement au contrôle technique. L'heure et le lieu précis seront indiqués par l'organisateur. L'archer est-lui-même responsable de la conformité de son équipement aux règles de l'IFAA. Les infractions aux règlements peuvent mener à des réclamations d'autres archers, ce qui engendrerait la disqualification.
- 7.5.4 Les changements apportés au matériel, qui emmènent à un changement de catégorie, ou avec l'intention de faciliter un tir, sont interdits. L'archer doit tirer durant tout le 3D-CS avec le même matériel avec lequel il avait débuté le 3D-CS (le matériel qu'il a présenté au contrôle technique), faisant exception des défauts matériels survenus.
- 7.5.5 La puissance de l'arc ne pourra en aucun cas être changée durant une ronde.
- 7.5.6 La modification de pins de visée pendant une ronde est également interdit pour les catégories Bowhunter Limited et Bowhunter Unlimited.
- 7.5.7 Pour les rondes, dans lesquelles plus d'une flèche doit être tirée, ces flèches doivent être cerclées clairement. Un cercle pour la première flèche, deux cercles pour la deuxième flèche, trois cercles pour la troisième flèche. Les flèches doivent être tirées dans l'ordre croissant, la flèche à un cercle en premier. Si un archer tire la mauvaise flèche, il doit en aviser aussitôt le Target Captain qui lui indiquera le nouvel ordre dans lequel tirer ses flèches.
- 7.6 **Règles diverses**
- 7.6.1 Si aucune règle particulière n'est définie, le règlement de l'FAAS (IFAA) est à appliquer.
- 7.6.2 Il est interdit à toute personne, en particulier aux archers, de se rendre sur le parcours 3D avant le début du tournoi s'il n'appartient pas au comité officiel.
- 7.6.3 Les participants doivent commencer le tir à l'heure et au no de cible désigné par l'organisateur.
- 7.6.4 Les pas de tir pour adultes sont jaunes, sauf pour le style de tir Historical Bow (HB), Longbow (LB) et Bowhunter-Recurve (BHR) – ceux ci sont rouges et peuvent être placés à une distance moindre que celle du pas de tir jaune. Les pas de tir juniors sont bleus (si la distance est différente de celle des adultes). Les cadets tirent du piquet noir.
- 7.6.5 En Suisse c'est d'abord la quantité des X (super spot pour la ronde animalière) puis la quantité des touches qui départage en cas d'égalité. Si l'égalité persiste le règlement de l'IFFA sera appliqué.

## **8. Championnat Suisse indoor**

- 8.1. Exécution : Se compose de deux rondes à deux unités standard en deux jours, une ronde par jour (l'organisateur peut faire des exceptions).
- 8.2. Durant les premières 6 volées les archers A + B tirent en premier sur les deux blasons inférieurs, puis les archers C + D sur les blasons supérieurs. Pour les deuxièmes 6 volées les archers C + D tirent en premier sur les blasons inférieurs, puis les archers A + B sur les blasons supérieurs.  
A + B ; C + D A + B ; C + D etc. (pour les premières 6 volées)  
D + C ; B + A D + C ; B + A etc. (pour les deuxièmes 6 volées)
- 8.3. Chaque archer tire sur son propre blason. Après la première unité standard les archers changent diagonalement. L'ordre de tir pour les premières 6 volées est: archer A en bas à gauche, archer B en bas à droite, archer C en haut à gauche, archer D en haut à droite. L'ordre de tir pour les deuxièmes 6 volées est: archer C en bas à gauche, archer D en bas à droite, archer A en haut à gauche, archer B en haut à droite.
- 8.4. Signaux acoustiques: Le directeur du tournoi dirige les tirs de la façon suivante. Deux signaux invitent le premier groupe à se rendre sur le pas de tir. Après 20 secondes un signal donne le début des tirs. Après deux autres signaux le premier groupe a terminé les tirs et le deuxième groupe se rend sur le pas de tir. Trois signaux indiquent la fin de la volée et les archers se rendent à la cible pour procéder au comptage.

- 8.5. Signaux optiques: une lumière verte accompagnée d'un signal acoustique donne le début des tirs. Une lumière rouge accompagnée de deux ou plusieurs signaux acoustiques imposent l'interdiction absolue des tirs.
- 8.6. Ronde Indoor: En Suisse – qu'international - on tire 2 tours (unités standard) à 6 volées à 5 flèches (30 flèches par tour, une pause, puis le tour suivant de 30 flèches). Le championnat suisse se compose de 2 rondes à 2 unités standard.
- 8.7. Ronde Indoor: Sur le pas de tir se trouvent seulement les deux archers qui doivent tirer leur volée. Le second groupe doit se tenir derrière la ligne d'attente jusqu'à ce qu'il reçoive le signal par le directeur de tir de se rendre sur le pas de tir.
- 8.8. Toutes les rondes: En Suisse c'est d'abord la quantité des X (super spot pour la ronde animalière) puis la quantité des touches qui départage en cas d'égalité. Si l'égalité persiste le règlement de l'IFFA sera appliqué.

## **9. Des conditions générales pour les compétitions de la Suisse**

- 9.1. Organiser des compétitions de l'IFFA
  - 9.1.1. Le WBHC se déroule sur quatre jours consécutifs.
  - 9.1.2. La FAAS conclut un contrat avec le club organisateur.
  - 9.1.3. Le club organisateur doit produire par écrit toutes les autorisations; accord des communes et autres autorités, p.ex. Service de la faune et service forestier.
  - 9.1.4. Le règlement FAAS/IFAA doit absolument être respecté.
  - 9.1.5. Un CS n'ose pas être combiné avec un autre tournoi. On peut créer deux catégories invités (compound) – invités avec viseur et invités sans viseur.
  - 9.1.6. Le club organisateur s'engage à se procurer les médailles pour le CS auprès de la FAAS au prix de revient.
  - 9.1.7. Les participants doivent s'inscrire par écrit au préalable et payer à l'avance la finance d'inscription.
  - 9.1.8. Les diverses tâches (inscriptions / évaluation, etc.) seront réparties selon un contrat.
  - 9.1.9. Le classement sera annoncé par au moins un membre de la FAAS et un membre du club organisateur.
  - 9.1.10. Les feuilles de tir doivent être remplies en double exemplaire c'est-à-dire, deux pour chaque archer.
  - 9.1.11. Chaque participant obtient un numéro de dossard; ce numéro doit être porté visiblement.
  - 9.1.12. Le club organisateur peut imprimer dans son avis officiel les points réglementaires FAAS suivants:
    - Équipement (d'après le règlement de l'IFFA (article IV.D.)
    - Styles (d'après le règlement de l'IFFA, article IV.E).
    - Description des rondes (d'après le règlement FAAS ).
    - Médailles (d'après le règlement FAAS).
- 9.2. Organisation de championnats suisses 3D, Tir en campagne/Chasse
  - 9.2.1. Le parcours pour le CS doit être accepté par un membre expert du comité de la FAAS ou d'une personne déléguée par le comité de la FAAS.
  - 9.2.2. Le club organisateur doit établir un plan du parcours (carte géographique) sur lequel figure tous les chemins, collines, cibles, piquets et directions de tir.
  - 9.2.3. Le jour avant le tournoi le parcours doit être prêt avant 12h00.
  - 9.2.4. Le contrôleur inspecte le parcours de jour. Les corrections éventuelles seront exécutées avec l'aide du club organisateur.
  - 9.2.5. Le contrôleur doit confirmer par écrit l'homologation du parcours.

- 9.3. Droit de protêt
- 9.3.1 Chaque participant peut contre des infractions éventuelles du règlement déposer un protêt durant une heure après l'arrivée du dernier groupe.
- 9.3.2 Le protêt doit être présenté par écrit et accompagné d'un montant de frs. 50.--
- 9.3.3 Après audition des deux parties le comité organisateur prendra une décision. Si la décision est favorable au protestataire la somme lui sera remboursée, autrement la caution ira à la FAAS.

#### 9.4. Médailles

##### **Classement individuel - Adultes**

- 9.4.1 Seuls les archers qui ont terminé complètement le tournoi (parcours entier avec toutes les cibles) ont droit aux médailles.
- 9.4.2
- |               |                            |
|---------------|----------------------------|
| 1 à 2 archers | 1 or                       |
| 3 à 5 archers | 1 or et 1 argent           |
| dès 6 archers | 1 or, 1 argent et 1 bronze |
- 9.4.3 Si une catégorie compte moins de 4 participants, le titre de champion de Suisse ne sera attribué que si le nombre de points spécifié est atteint. Ce score est calculé proportionnellement en % aux derniers records atteints durant le tournoi/championnat. (De cette façon, on tient compte du degré de difficulté du tournoi)  
Ce pourcentage est réévalué par le Comité de la FAAS de championnat en championnat. Les derniers classements de championnats Suisses, de tournois nationaux et internationaux ainsi que des valeurs empiriques servent de bases pour ces calculs. Ce pourcentage ne peut pas être contesté.

##### **Classement individuel – Juniors et Écoliers**

- 9.4.4 Les trois premiers du classement reçoivent les médailles respectives.
- 9.4.5 Si une catégorie compte moins de 4 participants, le titre de champion de Suisse ne sera attribué que si le nombre de points spécifié est atteint. Ce score est calculé proportionnellement en % aux derniers records atteints durant le tournoi/championnat. (De cette façon, on tient compte du degré de difficulté du tournoi).
- 9.4.6 Ce pourcentage est réévalué par le Comité de la FAAS de championnat en championnat. Les derniers classements de championnats Suisses, de tournois nationaux et internationaux ainsi que des valeurs empiriques servent de bases pour ces calculs. Ce pourcentage ne peut pas être contesté.

##### **Équipes**

- 9.4.7 Chaque archer classé reçoit une médaille par :
- |                             |                           |
|-----------------------------|---------------------------|
| 2 équipes par catégorie     | 3 or                      |
| 3 équipes par catégorie     | 3 or et 3 argent          |
| dès 4 équipes par catégorie | 3 or, 3 argent, 3 bronze. |

10. Diverses

10.1. Tableau de conversion yards - mètres / feet - mètres.

yard	mètre	yard	mètre	yard	mètre	yard	mètre
1	0.91	21	19.20	41	37.49	61	55.77
2	1.82	22	20.11	42	38.40	62	56.69
3	2.74	23	21.03	43	39.31	63	57.60
4	3.65	24	21.94	44	40.23	64	58.52
5	4.57	25	22.86	45	41.14	65	59.43
6	5.48	26	23.77	46	42.06	66	60.35
7	6.40	27	24.68	47	42.97	67	61.26
8	7.31	28	25.60	48	43.89	68	62.17
9	8.22	29	26.51	49	44.80	69	63.09
10	9.14	30	27.43	50	45.72	70	64.00
11	10.05	31	28.34	51	46.63	71	64.92
12	10.97	32	29.26	52	47.54	72	65.83
13	11.88	33	30.17	53	48.46	73	66.75
14	12.80	34	31.08	54	49.37	74	67.66
15	13.71	35	32.00	55	50.29	75	68.58
16	14.63	36	32.91	56	51.20	76	69.49
17	15.54	37	33.83	57	52.12	77	70.40
18	16.45	38	34.74	58	53.03	78	71.32
19	17.37	39	35.66	59	53.94	79	72.23
20	18.28	40	36.57	60	54.86	80	73.15
feet	mètre	feet	mètre	feet	mètre	feet	mètre
20	6.10	25	7.60	30	9.10	35	10.65

10.2 Esquisse Flint-Ronde

