



REGLEMENT SPORTIF

Battle Arc

Version 2

contact@ffsaf.fr

FÉDÉRATION FRANCE SOFT ARMORED FIGHTING

5 place de la Barreyre
63320 Champeix

Association loi 1901 n° W633001595

REGLEMENT SPORTIF du BATTLE ARC

Version 2

Contenu

Article 1 – Règlement sportif.....	3
Article 2 - Définition	3
Article 3 - Équipes.....	3
Article 4 - Catégories d'âge.....	3
Article 5 - Arbitres	3
Article 6 - Zone de jeu	3
Article 7 - Équipements	4
Article 8 - Déroulé de la partie	4
Article 9 – Début du match.....	4
Article 10 – Flèches et tirs	4
Article 11 – Touches et gobage	5
Article 12 – Prison.....	5
Article 13 – Antijeu	5
Article 14 – Arrêts de jeu.....	5
Article 15 – Fin de match.....	6
Article 16 – Sanctions	6
Article 17 – Handicap	6
Article 18 – Spécificités Jeux.....	6

Article 1 – Règlement sportif

Le règlement sportif s'applique en complément des dispositions prévues dans les statuts et le règlement intérieur. Il s'inspire librement des règlements de l'Archery Tag^①.

Toute association affiliée à la **Fédération France Soft Armored Fighting** est tenue de s'y conformer en totalité. Si une association veut tester une évolution / expérimentation, elle doit recevoir l'approbation de la part de la Fédération.

Article 2 – Définition

2.1 Le *Battle arc* est un sport de combat collectif opposant deux équipes d'archers équipés d'arcs spécifiques et de flèches bluntées.

Article 3 – Équipes

- 3.1** Une équipe est composée d'au minimum cinq archers.
- 3.2** Il est possible d'avoir jusqu'à deux remplaçants. Le changement de joueur est uniquement possible entre les manches. Un remplacement pour blessure est possible avec l'accord de l'arbitre principal qui arrête alors le jeu.
- 3.3** Les équipes sont mixtes.
- 3.4** Un Capitaine est désigné parmi l'équipe. Il est le seul joueur autorisé à interagir avec l'arbitre central.
- 3.5** L'équipe peut être accompagnée par un accompagnant.

Article 4 – Catégories d'âge

- 4.1** Catégorie « enfants » : archers de 8 à 11 ans.
- 4.2** Catégorie « adolescents » : archers de 12 à 15 ans.
- 4.3** Catégorie « seniors » : archers de plus de 16 ans.

Article 5 – Arbitres

- 5.1** Un match est contrôlé par cinq arbitres.
- 5.2** L'arbitre principal dirige le match, donne le signal de début et de fin, contrôle le temps, décide d'un arrêt de jeu en cas de blessure d'un archer et surveille le déroulé général de la partie.
- 5.3** Un arbitre de terrain est placé en bord de chaque terrain : il contrôle les touches et le placement des archers.
- 5.4** Un arbitre de prison est placé en arrière de chaque terrain : il tient le comptage des points et contrôle la libération des prisonniers.
- 5.5** Chaque arbitre a avec lui une réserve de flèches. Lorsqu'un joueur donne une flèche cassée, l'arbitre la remplace immédiatement.
- 5.6** Si une flèche touche un joueur durant ou juste après une discussion avec un arbitre, l'arbitre peut refuser la touche.

Article 6 – Zone de jeu

- 6.1** La zone de jeu est un terrain d'environ 24 mètres sur 11 mètres (dimension d'un terrain de tennis) pour les catégories « adolescents » et « seniors ». La salle accueillant le terrain doit faire au minimum 34 mètres sur 15 mètres avec 6 mètres sous plafond.
- 6.2** Le sol peut être de différentes natures (parquet, béton, vinyle, herbe, stabilisé, macadam...). Dans tous les cas, il doit être plat, non glissant et sans trou.
- 6.3** Le terrain est divisé en deux camps égaux.

¹ <https://www.archerygames.com.au/Rules.aspx>

- 6.4** La ligne centrale est infranchissable par les archers : les pieds ne doivent pas toucher la ligne sous peine de sanction.
- 6.5** De part et d'autre de la ligne centrale se trouvent deux zones de sécurité de 3 mètres dans la longueur. Il est interdit de tirer depuis cette zone ou vers un archer se trouvant dans cette zone pour raison de sécurité.
- 6.6** Dans chaque camp, deux bunkers peuvent être installés. Dans ce cas, ils sont disposés symétriquement par rapport à la ligne centrale. Il est interdit de les déplacer. S'ils tombent pendant la partie, ils doivent rester à terre jusqu'à la fin de la manche.
- 6.7** Une zone « prison » est située derrière chaque terrain. Elle peut ne pas avoir de limite en profondeur autres que les limitations naturelles. Elle est limitée en largeur par les bords du terrain.
- 6.8** Les lignes extérieures sont considérées comme étant le terrain.
- 6.9** Si un pied est à l'extérieur du terrain, l'archer est considéré comme à l'extérieur.

Article 7 – Équipements

- 7.1** Le port d'une protection de la tête est obligatoire. Le casque type SAF est recommandé. Le masque type paintball est toléré ou casque spécifique Battle Arc.
- 7.2** Les flèches sont fournies par l'organisateur de la compétition. Les flèches ont un fut en carbone, elles sont montées d'un blunt en mousse, le blunt est de forme cylindrique.
- 7.3** Les catégories « adolescents » et « seniors » utilisent des arcs de battle arc « adultes » tirant à 25 ET 26 livres maximum.
- 7.4** La catégorie « enfants » utilise des arcs de battle arc « enfants » tirant à 16 livres maximum.

Article 8 – Déroulé de la partie

- 8.1** Un match se joue en deux manches gagnantes de cinq minutes chacune.
- 8.2** Une manche peut être acquise de deux façons :
- engranger le plus de points dans le temps imparti,
 - envoyer tous les adversaires en prison.
- 8.3** Un point est attribué aux équipes pour chaque adversaire envoyé en prison. Un adversaire ayant été en prison plusieurs fois fait plusieurs points.
- 8.4** Les points sont remis à zéro au début de chaque manche.
- 8.5** Un changement de côté de terrain est effectué par les équipes entre chaque manche de la partie.
- 8.6** Le côté de la première manche est choisi par l'équipe ayant gagné aux piles ou face.

Article 9 – Début du match

- 9.1** Cinq archers de chaque équipe doivent être sur le terrain au commencement du match.
- 9.2** Ils se placent où ils veulent sur le terrain, debout, droit, arc à la main, trois flèches posées à terre à leurs pieds.
- 9.3** La partie commence au signal de l'arbitre principal : « TIREZ ! », après avoir demandé à chacune des équipes si elles étaient prêtes.

Article 10 – Flèches et tirs

- 10.1** Il n'est possible de tirer que depuis l'intérieur de son terrain.
- 10.2** Toute flèche tirée en ayant un appui en dehors du terrain est invalide et ne peut ni éliminer un adversaire, ni délivrer un coéquipier.
- 10.3** Une flèche ayant perdu son blunt en mousse ou étant cassée ne doit plus être utilisée.
- 10.4** La perte d'une ou plusieurs plumes n'empêche pas l'utilisation de la flèche.
- 10.5** La perte de l'encoche rend inutilisable la flèche. C'est un aléa possible en match qui ne donnera pas lieu à une action de l'arbitre.
- 10.6** Il est autorisé de ramasser des flèches en dehors de son terrain tant que le joueur ne dépasse pas la ligne médiane.

10.7 Lorsque le joueur sort de son terrain pour récupérer des flèches, il a cinq secondes d'invulnérabilité. Il doit compter à haute voix les secondes, de 1 à 5. Une fois les cinq secondes passées, le joueur doit revenir immédiatement dans son terrain.

Article 11 – Touches et gobage

11.1 La zone de touche correspond au corps du sportif (peau, vêtements, protections corporelles) ainsi que tout ce qu'il porte en main, arc et flèches compris.

11.2 Une flèche qui touche le sol avant de rebondir et toucher le joueur est non valide.

11.3 Une flèche qui est déviée par un bunker reste active et peut toucher un archer.

11.4 Technique du gobage : pour qu'une flèche soit gobée, il faut que celle-ci soit attrapée avant un rebond et maîtrisée : la maîtrise de la flèche est montrée en tenant la flèche bras tendu au-dessus de sa tête.

11.5 Une flèche gobée envoie son tireur en prison.

11.6 Si un joueur est touché mais que lui ou un coéquipier rattrape la flèche avant qu'elle ne touche le sol, elle est considérée comme gobée.

11.7 Une flèche touchant le coup ou la nuque d'un archer entraîne un arrêt de jeu et un contrôle de l'état de santé de l'archer

11.9 Le gobage ne peut se faire que l'arc à la main et non posé au sol.

Article 12 – Prison

12.1 Un archer touché par une flèche adverse (ou ayant vu sa flèche gobée) pose à terre les flèches qu'il a avec lui à l'endroit où il est.

12.2 Il sort du terrain en brandissant l'arc bien visible au-dessus de sa tête et rejoint sa zone de prison se trouvant derrière le terrain adverse en passant par l'extérieur du terrain.

12.3 Pendant qu'il est en prison, il doit poser son arc à terre, sans le jeter, à un endroit où l'arc ne dérangera pas les déplacements des autres joueurs.

12.4 Pour être libéré :

- il faut gober une flèche tirée par un coéquipier

- un joueur peut décider de donner la flèche qu'il a gobé à un coéquipier pour le libérer à sa place.

12.5 Une fois libéré, le joueur peut repartir immédiatement dans son camp, avec son arc, toujours en passant par l'extérieur du terrain, et en gardant la flèche qui l'a libéré. Il n'a pas le droit de récupérer des flèches au sol du côté de l'équipe adverse.

12.6 Les joueurs ont le droit de gêner les prisonniers qui sont de leur côté mais ils doivent obligatoirement rester dans leur camp. Tout contact physique est prohibé.

Article 13 – Antijeu

13.1 Il est interdit d'avoir plus de cinq flèches sur soi.

13.2 Il est interdit de stationner en dehors du terrain plus de 5 secondes. En dehors du terrain, le joueur doit être constamment en train de récupérer des flèches d'une manière active. Si le joueur cherche visiblement à gagner du temps et s'il ne rentre pas dans son terrain malgré l'avertissement de l'arbitre il peut être sanctionné.

13.3 Si une équipe se retrouve avec toutes les flèches de son côté, l'arbitre principal est en droit de renvoyer des flèches dans l'autre camp.

13.4 Il est interdit à un prisonnier d'éloigner volontairement des flèches au sol du camp adverse.

13.5 Il est interdit à un prisonnier d'empêcher un adversaire de récupérer des flèches

13.6 Il est interdit à un prisonnier d'éloigner volontairement des flèches au sol du camp adverse.

Article 14 – Arrêts de jeu

14.1 L'arbitre principal peut décider d'un arrêt de jeu, provoquant l'arrêt du chronomètre, dans les cas suivants :

- blessure d'un archer

- perte de la protection faciale d'un archer

- rappel au règlement, attribution de sanctions

13.2 Les équipes ne peuvent pas demander de temps mort.

Article 15 – Fin de match

15.1 L'arbitre annonce la fin de manche au bout de cinq minutes en criant « STOP ».

15.2 La manche est automatiquement terminée si l'ensemble d'une équipe se retrouve en prison.

15.3 Lorsqu'il n'y a plus qu'un seul archer dans un camp, un chronomètre d'une minute (dans la limite des cinq minutes de la manche) est déclenché. Si l'archer n'a libéré aucun de ses coéquipiers, alors la manche est déclarée perdue.

15.4 Quand la fin de la manche est annoncée par l'arbitre, les archers doivent rester sur le terrain jusqu'à l'annonce des résultats de la manche par l'arbitre principal.

15.5 Si un match nul est constaté à la fin de la première manche, la deuxième manche servira pour départager les deux équipes.

15.6 Si les deux manches se terminent sur un score nul, alors une troisième manche est jouée.

15.7 Si la troisième manche se termine sur un score nul, elle se poursuit sur le mode mort subite : la victoire revient à la première équipe éliminant un adversaire.

Article 16 – Sanctions

16.1 Deux niveaux de sanction sont applicables.

16.2 Carton jaune, en cas de non-respect des consignes et après avertissement des arbitres : 1 minute d'exclusion.

16.3 Carton rouge, en cas de récidive ou comportement inadéquate : exclusion de la partie, sans possibilité d'être remplacé.

Article 17 – Handicap

17.1 Les règles peuvent être adaptées en fonction du handicap d'un ou des joueurs en concertation entre l'arbitre principal et les capitaines.

Article 18 – Jeux spécifiques

Les différents modes de jeu doivent obligatoirement appliquer l'ensemble du règlement sportif en adaptant les spécificités de jeux qui prévaut sur le jeu pour application.

Bataille classique

L'ensemble des articles du règlement sportif sont applicable au jeu de Bataille Classique

Bataille 2 contre 2

Equipes :

Une équipe est composée d'un minimum de deux archers. Il est possible d'avoir jusqu'à deux remplaçants. Le changement de joueur est uniquement possible entre les rounds. Un remplacement pour blessure est possible avec demande de l'arbitre principal qui arrête alors le jeu.

Les équipes sont mixtes.

L'équipe peut être accompagnée par un encadrant étant le seul à pouvoir communiquer avec les arbitres.

Arbitrages :

Un match est contrôlé par trois arbitres.

L'arbitre principal dirige le match, donne le signal de début et de fin, contrôle le temps, décide d'un arrêt de jeu en cas de blessure et surveille-le déroulé général de la partie.

Un arbitre de terrain est placé en bord de chaque terrain : il contrôle les touches et le placement des archers. Chaque arbitre a avec lui une réserve de flèches. Lorsqu'un joueur donne une flèche cassée, l'arbitre la remplace immédiatement.

Déroulé d'une partie :

Un match se joue en deux manches gagnantes d'une minutes trente.

Début de match :

Deux archers de chaque équipe doivent se présenter sur le terrain. - Ils se placent ou ils veulent sur terrain, arc à la main, cinq flèches posées à terre.

Flèches et tirs :

Toutes flèches étant sortie du terrain ne peuvent pas être ramassées.
Lorsqu'un joueur sort de son terrain, il est considéré comme éliminé

Fin de math :

L'arbitre annonce la fin de manche au bout de une minute trente, après l'élimination d'une équipe ou si plus aucune flèche n'est en jeu.

La manche est automatiquement terminée si l'ensemble d'une équipe est éliminé

Quand la fin de la manche est annoncée par l'arbitre, les archers doivent rester sur le terrain jusqu'à l'annonce des résultats de la manche par l'arbitre principal.

Victoire :

Une manche peut être acquise de deux façons :

- engranger le plus de points dans le temps imparti,
- éliminer tous les adversaires.

Un point est attribué aux équipes pour chaque adversaire éliminé.

Battle Royale

Définitions :

La Battle Royal est un mode de combat individuel dans lequel l'objectif est d'être le dernier archer en jeu.

Arbitrages :

Un match est contrôlé par cinq arbitres.

L'arbitre principal dirige le match, donne le signal de début et de fin, contrôle le temps, décide d'un arrêt de jeu en cas de blessure et surveille le déroulé général de la partie.

Les arbitres assistants sont sur terrain. Ils contrôlent les touches, le placement des archers et les distances de sécurités.

Lorsque l'arbitre constate une flèche cassée, il la retire du terrain immédiatement.

Zone de jeu :

La zone de jeu est un terrain de 40 mètres sur 20 mètres.

Le sol peut être de différente nature (parquet, béton, vinyle, herbe, stabilisé, macadam...). Dans tous les cas, il doit être plat, non glissant et sans trou.

Le terrain peut être parsemé d'obstacles répartis de manière égale.

En fonction du nombre de participant :

- Six flèches par participants sont réparties de manière égales sur le terrain, dans la limite de soixante flèches.

Les lignes extérieures sont considérées comme étant le terrain.

Si un pied est à l'extérieur du terrain, l'archer est considéré comme à l'extérieur

Déroulé de la partie :

Un match se joue en une manche non limité en temps.

Chaque joueur à deux vies. Si un joueur perd toutes ses vies, il est alors éliminé.

Le gobage n'élimine pas l'adversaire et permet de récupérer une vie dans la limite du stock de trois vies au maximum.

Flèches et tirs :

Il n'est pas possible de tirer depuis l'extérieur du terrain.

Toute flèche tirée en ayant un appui en dehors du terrain est invalide et ne peut pas éliminer un adversaire.

Une distance minimum de cinq mètres doit être respectées

Si une flèche est tirée en dessous de cette distance, elle est alors non valide

Une flèche ayant perdu son blunt ou étant cassée ne doit plus être utilisée et signalée à un arbitre.

Toutes flèches étant sortie du terrain ne peuvent pas être ramassées.

Trois flèches au maximum peuvent être en possession de l'archer.

Fin de partie :

L'arbitre annonce la fin de manche lorsqu'il ne reste plus qu'un seul archer en jeu.

Si la partie s'éternise, l'arbitre peut décider de diminuer la taille du terrain au fur et à mesure que le nombre de combattant se réduit.

Battle Royale par équipe**Définitions :**

La Battle Royal par équipe est un mode de combat collectif dans lequel l'objectif est d'éliminer l'ensemble de l'équipe adverse.

Equipes :

Chaque équipe engage cinq archers.

Une équipe n'ayant pas le nombre de joueurs nécessaire peut faire appel à des mercenaire (joueurs venant d'une autre équipe).

Les équipes sont mixtes.

L'équipe peut être accompagnée par un accompagnateur étant le seul à pouvoir communiquer avec les arbitres.

Arbitrages :

Un match est contrôlé par cinq arbitres.

L'arbitre principal dirige le match, donne le signal de début et de fin, contrôle le temps, décide d'un arrêt de jeu en cas de blessure et surveille le déroulé général de la partie.

Les arbitres assistants sont sur terrain. Ils contrôlent les touches, le placement des archers et les distances de sécurités.

Lorsque l'arbitre constate une flèche cassée, il la retire du terrain immédiatement.

Zone de jeu :

La zone de jeu est un terrain de 40 mètres sur 20 mètres.

Le sol peut être de différente nature (parquet, béton, vinyle, herbe, stabilisé, macadam...). Dans tous les cas, il doit être plat, non glissant et sans trou.

Le terrain peut être parsemé d'obstacles répartis de manière égale.

Soixante flèches sont réparties de manière égales sur le terrain

Les lignes extérieurs sont considérées comme étant le terrain.

Si un pied est à l'extérieur du terrain, l'archer est considéré comme à l'extérieur

Déroulé de la partie :

Un match se joue en trois manches de dix minutes.

Un point est attribué en fonction de sa place dans le classement. Un joueur éliminé en premier aura un point, un joueur éliminé en dixième aura dix points.

Chaque joueur à trois vies. Si un joueur perd toutes ses vies, il est alors éliminé.

Le gobage n'élimine pas l'adversaire et permet de récupérer une vie dans la limite du stock de trois vies au maximum.

Flèches et tirs :

Il n'est pas possible de tirer depuis l'extérieur du terrain.

Toute flèche tirée en ayant un appui en dehors du terrain est invalide et ne peut pas éliminer un adversaire.

Une distance minimum de cinq mètres doit être respectées

Si une flèche est tirée en dessous de cette distance, elle est alors non valide
Une flèche ayant perdu son blunt ou étant cassée ne doit plus être utilisée et signalée à un arbitre.
Toutes flèches étant sortie du terrain ne peuvent pas être ramassées.
Trois flèches au maximum peuvent être en possession de l'archer.