



REGLEMENT SPORTIF du BATTLE ARC

Version test – 01 juin 2021

arbitrage@ffmsf.fr

FÉDÉRATION FRANCE MODERN SWORD FIGHTING

5 place de la Barreyre
63320 Champeix

Association loi 1901 n° W633001595

REGLEMENT SPORTIF du BATTLE ARC

Édition du 1^{er} juin 2021

Contenu

Article 1 - Définition	3
Article 2 – Équipes	3
Article 3 – Catégories d'âge (saison 2020-2021)	3
Article 4 – Arbitres.....	3
Article 5 – Zone de jeu.....	3
Article 6 – Déroulé de la partie.....	4
Article 7 – Début du match.....	4
Article 8 – Flèches et tirs	4
Article 9 – Touches et gobage	5
Article 10 – Prison.....	5
Article 11 – Antijeu	5
Article 12 – Fin de match.....	5
Article 13 – Sanctions	6

REGLEMENT TECHNIQUE ET SPORTIF – Battle Arc

Article 1 - Définition

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

Article 2 – Équipes

2.1 Une équipe est composée d'au minimum cinq archers. Ils portent tous un maillot numéroté.

2.2 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 l'accord de l'arbitre principal qui arrête alors le jeu.

2.3 Les équipes sont mixtes.

2.4 Un Capitaine est désigné parmi l'équipe. Il est le seul joueur autorisé à interagir avec l'arbitre central.

2.5 L'équipe peut être accompagnée par un encadrant qui est lui aussi autorisé à interagir avec l'arbitre central.

Article 3 – Catégories d'âge (saison 2020-2021)

3.1 Catégorie « enfants » : archers nés en 2009 et après.

3.2 Catégorie « adolescents » : archers nés en 2008-2007-2006-2005.

3.3 Catégorie « séniors » : archers nés en 2004 et avant.

Article 4 – Arbitres

4.1 Un match est contrôlé par cinq arbitres.

4.2 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.

4.3 Un arbitre de terrain est placé en bord de chaque terrain : il contrôle les touches et le placement des archers.

4.4 Un arbitre de prison est placé en arrière de chaque terrain : il tient le comptage des points et contrôle la libération des prisonniers.

Article 5 – Zone de jeu

5.1 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 « séniors ». Le terrain sera réduit à une longueur de 20 mètres pour la catégorie enfants.

5.2 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 trous.

5.3 Le terrain est divisé en deux camps égaux : d'un côté l'équipe rouge et de l'autre l'équipe bleue.

5.4 La ligne centrale est infranchissable par les archers : les pieds ne doivent pas toucher la ligne.

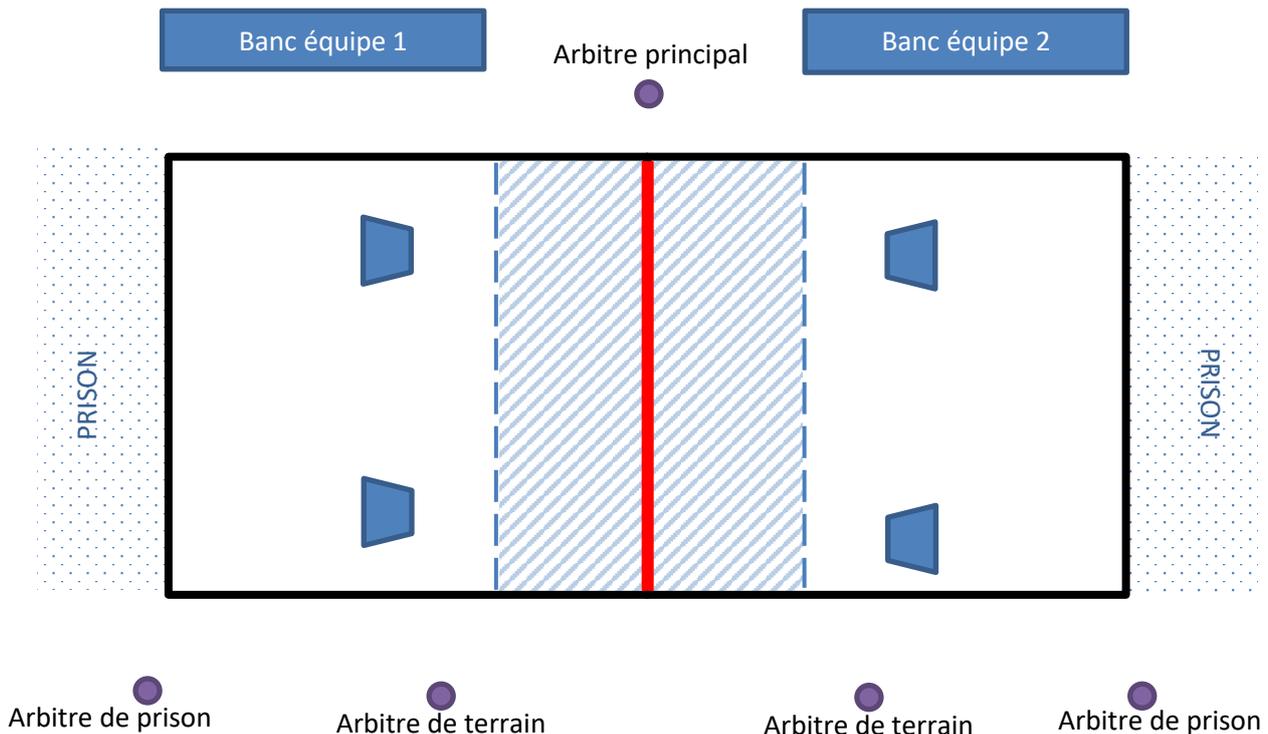
5.5 De part et d'autre de la ligne centrale se trouvent deux zones de sécurité de 3 mètres dans la longueur.

5.6 En catégories « adolescents » et « séniors » : il est interdit de tirer de cette zone et vers cette zone.

5.7 En catégorie « enfants » un archer ayant au moins un appui dans cette zone ne peut pas toucher un adversaire lui aussi ayant au moins un appui dans l'autre zone de sécurité.

5.8 Dans chaque camp, deux bunkers sont disposés symétriquement. Il est interdit de les déplacer. S'ils tombent pendant la partie, ils doivent rester à terre jusqu'à la fin de la manche.

5.9 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.



Article 6 – Équipements

- 6.1 Le port d'une protection de la tête est obligatoire. Le casque type MSF est recommandé. Le masque type paintball est toléré.
- 6.2 Les flèches sont fournies par l'organisateur de la compétition. *SPÉCIFICITÉS TECHNIQUES À PRÉCISER.*
- 6.3 Les catégories « adolescents » et « séniors » utilisent des arcs de battle arc « adultes » tirant à ** livres.
- 6.4 La catégorie « enfants » utilise des arcs de battle arc « enfants » tirant à ** livres.

Article 7 – Déroulé de la partie

- 7.1 Un match se joue en deux manches gagnantes de cinq minutes chacune.
- 7.2 Une manche peut être acquise de deux façons :
 - engranger le plus de points dans le temps imparti,
 - envoyer tous les adversaires en prison.
- 7.3 Un point est attribué aux équipes pour chaque adversaire envoyé en prison.
- 7.4 Les points sont remis à zéro au début de chaque manche.
- 7.5 Un changement de côté de terrain est effectué par les équipes entre chaque manche de la partie.

Article 8 – Début du match

- 8.1 Cinq archers de chaque équipe doivent être sur le terrain au commencement du match.
- 8.2 Ils se placent sur la ligne de fond de terrain, arc à la main, 3 flèches posées à terre à leurs pieds.
- 8.3 La partie commence au signal de l'arbitre principal : « TIREZ ! », après avoir demandé à chacune des équipes si elles étaient prêtes.

Article 9 – Flèches et tirs

- 9.1 Il n'est possible de tirer que depuis l'intérieur de son terrain.
- 9.2 Toute flèche tirée en ayant un appui en dehors du terrain est invalide et ne peut ni éliminer un adversaire, ni délivrer un coéquipier. Les lignes extérieures sont considérées comme faisant partie du terrain.
- 9.3 Une flèche ayant perdu son blunt en mousse ou étant cassée ne doit plus être utilisée.

9.4 La perte d'une ou plusieurs plumes n'empêche pas l'utilisation de la flèche.

9.5 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.

9.6 Il est autorisé de ramasser des flèches en dehors de son terrain tant que le joueur ne dépasse pas la ligne médiane.

9.7 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 10 – Touches et gobage

10.1 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.

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

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

10.4 Technique du gobage : 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 : c'est alors le tireur qui part en prison.

Article 11 – Prison

11.1 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.

11.2 Il sort du terrain en levant une main bien visible au-dessus de sa tête et rejoint sa zone de prison en passant par l'extérieur du terrain.

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

11.4 Pour être libéré :

- catégorie « enfants » : il faut être touché (corps uniquement) par une flèche amie.

- catégories « adolescents » et « seniors » : il faut attraper au vol une flèche amie.

11.5 Une fois libéré, le joueur peut repartir dans son camp, toujours en passant par l'extérieur du terrain, 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.

11.6 ATTENTION : 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 12 – Antijeu

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

12.2 Il est interdit de stationner en dehors du terrain. 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.

12.3 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.

Article 13 – Arrêts de jeu

13.1 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 14 – Fin de match

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

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

14.3 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.

14.4 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.

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

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

14.7 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 15 – Sanctions

15.1 Deux niveaux de sanction sont applicables.

15.2 Carton jaune, en cas de non-respect des consignes et après avertissement des arbitres : mise en prison d'office.

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