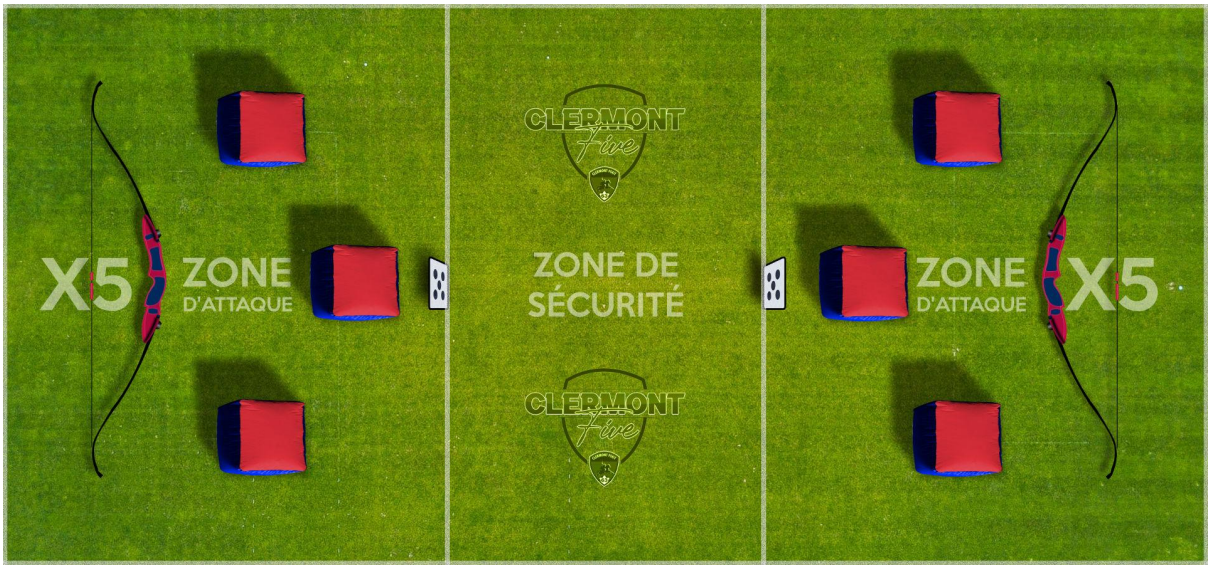
ARCHERY TAG

LES RÈGLES



LES JOUEURS

Une partie d'Archery Tag est composée d'équipes de 3 à 6 joueurs situées de part et d'autre du terrain, séparées par une zone de sécurité. Les équipes doivent impérativement commencer la partie avec le même nombre de joueurs.

LE JEU

Le but du jeu est d'éliminer tous les joueurs de l'équipe adverse en les éliminant ou en marquant le plus de points dans un temps donné.

LES LIMITES

Pendant le jeu, tous les joueurs doivent rester dans les limites de leur zone d'attaque. Les joueurs ne peuvent sortir des limites uniquement pour récupérer les flèches perdues, il n'est pas permis de rentrer dans le camp adverse.

OBLIGATION DES JOUEURS

Les joueurs doivent respecter toutes les décisions de l'arbitre. Les masques doivent être portés pendant le jeu. Respectez tous les joueurs. Les arcs et les flèches ne doivent être utilisés que lors d'une partie d'Archery Tag. En aucun cas, les arcs ou les flèches ne doivent être utilisés comme obstacle pour détourner les flèches.

LANCEMENT DU JEU

Au début de chaque partie, les arcs sont placés sur la ligne de fond et les flèches au centre de la zone de sécurité. Le joueur prend ensuite position sur sa ligne de fond. Suite au coup de sifflet de l'arbitre, les joueurs se précipitent dans la zone de sécurité pour rassembler le plus de flèches possible. Ensuite, les joueurs retournent dans leur zone d'attaque pour commencer à tirer.

RÈGLES DES ZONES

Les joueurs ne sont "actifs" que dans leur zone d'attaque. Ils ne peuvent tirer ou se faire tirer dessus exclusivement dans leur zone d'attaque.
Les joueurs dans la zone de sécurité (milieu du terrain) ne peuvent ni tirer ni se faire tirer dessus.
Les joueurs de la zone de sécurité ne sont autorisés qu'à récupérer des flèches et à retourner immédiatement dans leur zone d'attaque. Les joueurs ne peuvent pas s'arrêter dans la zone de sécurité. Les joueurs doivent être en mouvement à tout moment. Tout joueur qui s'arrête dans la zone de sécurité dispose de 5 secondes avant que l'arbitre n'émette un avertissement.

REMPLACEMENT

Si les équipes ont plus de 5 joueurs, les joueurs supplémentaires doivent rester en dehors du terrain. Les remplacement sont "en direct" (pas d'arrêt en jeu). Le joueur qui quitte le terrain doit remettre son arc au nouveau joueur.

LES POINTS

	1 POINT Corps du joueur (tête incluse) + vêtements

1 POINT Tout équipement (arcs, flèches, masques, etc.)	
	2 POINTS Traverser un point de la cible de l'équipe adverse
3 POINTS Attraper une flèche en plein vol	