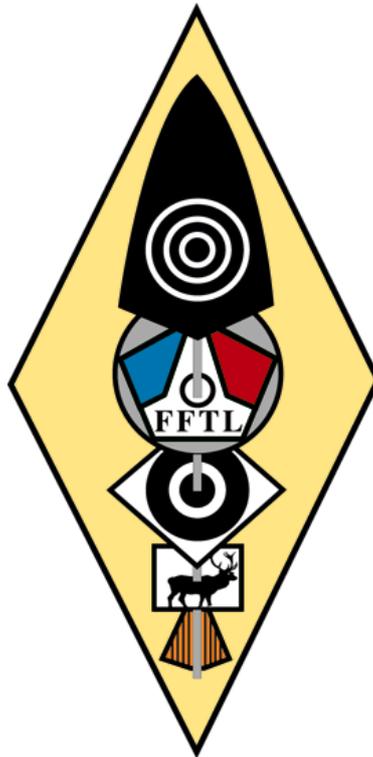


# PARCOURS FRANCE INDOOR

## REGLEMENT



# Le Parcours France Indoor

Pour les règles qui ne sont pas détaillées dans ce présent règlement, se référer au règlement général (Guide de l'archer), notamment concernant les catégories de tir ou les règles de tir.

Le Parcours France Indoor est la rencontre nationale de la FFTL pour la saison hiver.

Il se déroule sur un week-end, en trois manches : **deux tirs Indoor Round IFAA** et **un tir Flint Indoor Round IFAA**. (Le tir Flint Indoor pourra être remplacé par un troisième Indoor Round mais ce choix devra être fait au moment du dépôt de la candidature pour l'organisation de Parcours France Indoor).

## Le programme :

**Vendredi après-midi**, inspection du matériel et finalisation au greffe

**Samedi**, tir de deux manches

**Dimanche**, tir de la manche restante le matin, suivi de la remise des récompenses.

- L'ordre de tir des 3 manches est aléatoire, un tiers tirant le Flint alors que le reste tire l'Indoor.
- Dans la mesure du possible, chaque catégorie d'âge et de tir procédera au tir des mêmes manches en même temps au même moment. La répartition des archers sur les cibles se fera aléatoirement pour l'ensemble de la compétition. Trois archers minimum par cible.
- Contrôle de matériel / Greffe : Le contrôle de matériel se déroule avec contrôle de la vitesse pour les arcs Compounds. Il est demandé à tous les archers participants de se présenter avec leur « Start Card » remplie au contrôle de matériel.
- Le choix du type de blason tiré pour les *Indoor Rounds* s'effectue au moment de l'enregistrement et ne pourra changer pour la durée de la compétition. (Cible unique ou 5 spots). Par défaut, pour les catégories FU FS BU et BL, les blasons seront des 5 spots, pour toutes les autres catégories de tir, le choix par défaut sera la cible unique.

## **Règles générales :**

- L'archer doit se tenir à cheval sur la ligne de tir – un pied de chaque côté.
- Chaque manche est le tir de deux Unités Standards. Une pause de 15 minutes est prévue entre deux Unités Standards.
- Le tir sur une mauvaise cible ou mauvais blason est considéré comme manqué.
- Quand une flèche est échappée alors que l'archer est en position de tir, il peut tirer une nouvelle flèche à la place de celle échappée si celle-ci est à moins de 10 pieds de la ligne de tir (< 3m).
- En cas de « refus » sur une zone de points avec témoin ou lorsqu'une flèche a traversé la cible complètement sur une zone de points avec témoin, l'archer est autorisé à tirer une nouvelle flèche.
- Dans le cas de problème de matériel, l'archer doit alerter le Directeur des Tirs après que la volée soit terminée. L'archer aura alors 15 minutes pour résoudre son problème (soit réparation ou utilisation d'un autre équipement ayant toutefois passé le contrôle de matériel). L'archer sera autorisé à tirer les flèches manquantes après la dernière volée de la manche, avec un maximum de 3 volées. Un archer ne sera autorisé à un seul problème de matériel par manche.
- **Abandon** : En cas d'abandon, l'archer sera classé mais ne pourra prétendre à une récompense. L'archer suivant du classement pourra prétendre à cette récompense.
- **Echauffement** : Dans le cas où il n'est pas prévu de zone de « Practice » pour que les archers puissent s'échauffer, le Directeur du Tournoi peut autoriser une session d'échauffement sous deux conditions : Les règles régissant cette session d'échauffement sont à la discrétion du Directeur du Tournoi et elles doivent être notifiées dans le programme du Parcours France.

Au début de chaque première Unité Standard de chaque manche, le Directeur du Tournoi peut autoriser une seule volée ne comptant pas, dite « volée blanche », d'un maximum de 3 minutes dans laquelle les archers peuvent tirer le nombre de flèches qu'ils souhaitent.

En ce qui concerne le Flint Indoor, cette session d'échauffement d'une volée à blanc se déroulera sur la ligne de tir des 30 yards.

Après la volée « blanche » d'échauffement, la première volée officielle débute selon les règles du Flint ou de l'Indoor selon le cas.

- **Jumelles** : Les jumelles sont autorisées
- **Egalités** : Dans le cas d'égalités pour l'attribution d'une récompense, les archers en cause devront se départager par un tir de barrage sur trois volées sur le blason bleu Indoor. Dans le cas où l'égalité persiste à l'issue de ce tir de barrage, l'archer ayant le plus grand nombre de X sera déclaré vainqueur. Si le nombre de X est identique, alors les archers se départageront sur une flèche en « Mort Subite » : la flèche la plus près du centre de la cible étant vainqueur.

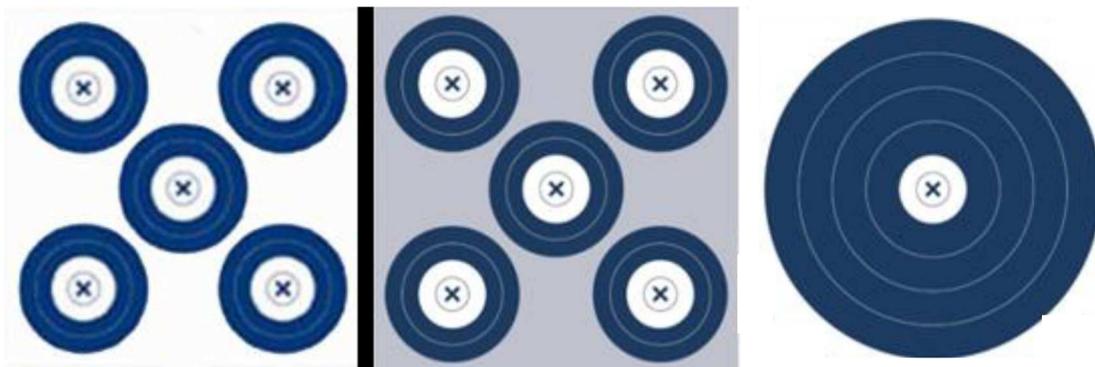
## **IFAA Indoor Round**

**Unité Standard**: L'Unité Standard de l'IFAA Indoor Round est constituée de 6 volées de 5 flèches, tirées à une distance de 20 yards (18,3m). Les Cubs tirent à une distance de 10 yards (9,15m).

**Une manche** est constituée de deux Unités Standards soit 12 volées de 5 flèches (60 flèches)

### **Les blasons :**

- Ce sont des blasons de **40 cm de diamètre** et sont **de couleur bleue** (code couleur Pantone 282C). Le spot est constitué de deux anneaux blancs avec un X bleu au centre. Toutes les lignes qui séparent les zones de scores sont de couleur blanche (le centre X n'est seulement utilisé que pour le départage des ex aequos).
- Le centre blanc est de 8 cm (avec le centre X de 4 cm)
- Il est possible pour tout archer d'utiliser le blason «**Indoor 5 Spots** » qui contient 5 blasons de 16 cm. Dans ce cas chacun des 5 blasons est constitué d'un spot blanc de 8 cm avec un centre X de 4cm et d'un anneau supplémentaire bleu de 16 cm.

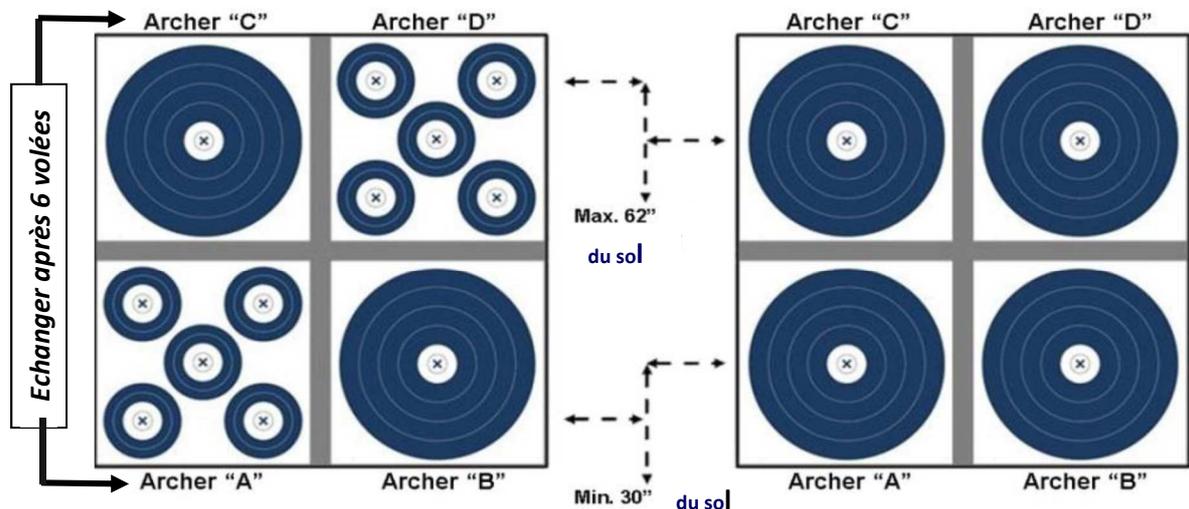


La marque des points se fait alors de la façon suivante : 5 points pour le spot blanc et 4 points pour la zone bleue.

Les 5 spots sont répartis comme sur la face « 5 » d'un dé.

Dans le cas où un archer tire sur le blason « Indoor 5 spots », une seule flèche doit être tirée par spot et sur chaque spot. Ces flèches peuvent être tirées dans n'importe quelle séquence. Si plus d'une flèche est tirée dans le même spot, seulement la flèche de plus faible valeur doit être comptée.

**Position des blasons :** Le centre du blason le plus haut ne doit pas dépasser 62 pouces (157.5cm) par rapport au sol et le centre du blason le plus bas ne doit pas être à moins de 30 pouces (76cm) du sol.



**Règles de tir :** Temps limite par volée : **4 minutes**

**Règle de rotation :**

Lors des six premières volées (1ère Unité Standard), les archers A et B tirent en premier et sur les blasons du bas. Les archers C et D tirent en second et sur les blasons du haut. Après la fin du tir de la première Unité Standard (de 6 volées), chaque paire d'archers doit changer d'ordre de tir : les archers qui tiraient en premier tireront alors en second, ceux qui tiraient en bas tireront en haut, ceux qui tiraient sur le blason de droite tireront sur celui de gauche et vice versa. Il est de la responsabilité de chaque archer de bouger son blason sur la nouvelle position. Les blasons ne doivent pas être bougés après le début de la seconde Unité Standard.

## **Scoring :**

La marque est **5, 4, 3, 2, 1** à partir du spot.

- Si un archer tire moins de 5 flèches sur une volée, il peut tirer les flèches manquantes tant que la volée n'est pas officiellement terminée. Dans le cas contraire ces flèches manquantes comptent pour zéro.
- Si un archer tire plus de 5 flèches sur une volée, seulement les 5 flèches de valeurs inférieures sont comptées.

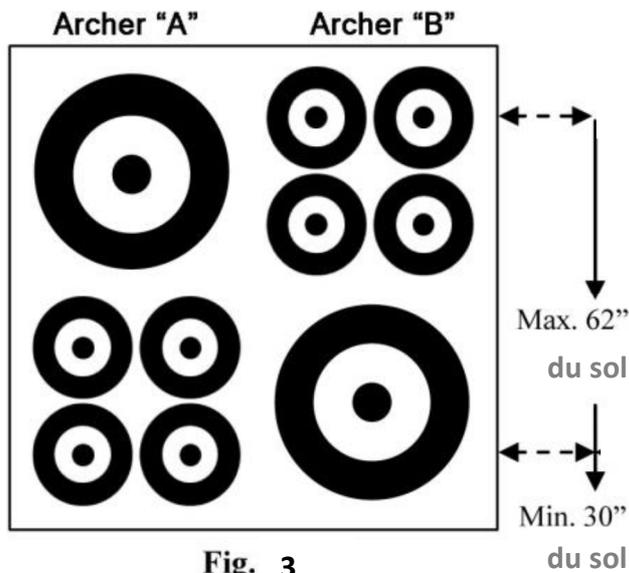
## **FLINT INDOOR ROUND**

**Unité Standard:** L'Unité Standard du Flint Indoor Round est constituée de 7 volées de 4 flèches, ces volées tirées à différentes distances comme indiqué ci-après.

**Une manche** est constituée de deux Unités Standards soit 14 volées (56 flèches).

## **Blasons :**

- Les blasons utilisés sont les blasons **Field 35 cm** (50 cm pour les cubs) et **20 cm** (35 cm pour les cubs) disposés comme sur la figure 3. Le centre du blason le plus haut ne doit pas dépasser 62 pouces (157.5 cm) par rapport au sol et le centre du blason le plus bas ne doit pas être à moins de 30 pouces (76 cm) du sol.
- Les blasons sur le second couloir de tir sont inversés par rapport à ceux du premier couloir, ceux du troisième couloir sont placés comme ceux du premier et ceux du quatrième comme ceux du second.



Séquences de tir : L'Unité Standard consiste au tir des 7 volées comme décrit dans le tableau suivant et dans cet ordre-là.

<i>Taille du Blason</i>		<i>Nombre de positions</i>	<i>Séquence de tir</i>	<i>Distance des positions</i>
<i>Vétérans/Adultes/Jeunes Adultes/Juniors</i>	<i>Cubs</i>			
35cm	50cm	1	1	25 yds
20cm	35cm	1	2	20 pieds
35cm	50cm	1	3	30 yds
20cm	35cm	1	4	15 yds
35cm	50cm	1	5	20 yds
20cm	35cm	1	6	10 yds
35cm	50cm	4	7	30-25-20-15 yds

- Les lignes de tir doivent être clairement indiquées au sol comme présenté sur la figure 4 en notifiant la séquence et la distance de chaque pas de tir en bout de ligne.
- En partant de la ligne des 30 Yards, et en allant vers la butte de tir, les lignes de tir sont numérotées 3, 1, 5, 4, 6 et 2. Le septième tir est un tir en avançant, 1 flèche sur chacune des 4 lignes les plus éloignées en débutant par la 30 Yards.

Butte 1		Butte 2		Butte 3		Séquence	Distance
↑	↑	↑	↑	↑	↑	2	20 pieds
						6	10 Yards
						4 + 7(4)	15 Yards
						5 + 7(3)	20 Yards
						1 + 7(2)	25 Yards
						3 + 7(1)	30 Yards
A	B	A	B	A	B		

Figure 4 - Positionnement du Flint Indoor Round

### Scoring :

Il est identique au tir Field soit **5, 4, 3** à partir du spot.

Règles de tir : Temps limite par volée : **3 minutes**

### Règle de rotation :

L'archer qui commence à tirer sa première volée sur le blason en haut à gauche tirera sa seconde volée en bas à gauche. L'archer continue à tirer sur la même rangée verticale jusqu'à ce qu'il ait tiré les 7 volées de l'Unité Standard. Pour la seconde partie et ses 7 volées suivantes il tirera sur une autre rangée verticale sur laquelle les blasons sont inversés par rapport à ceux qu'il a précédemment tirés. Archer A vers B et B vers A.

## **Le club des 280 / 300 / 880/ 900**

Tout archer, quelle que soit sa catégorie d'âge, d'arc et de style, peut prétendre à faire partie du Club 300, du club 880 ou du club 900. Pour ce faire :

- Il doit avoir rendu un score de 280 points sur le Flint Indoor lors d'un EIAC, d'un WIAC ou d'un Parcours France Indoor.
- Il doit avoir rendu un score de 300 points sur une manche Indoor IFAA lors d'un EIAC, d'un WIAC ou d'un Parcours France Indoor pour appartenir au club 300.
- Il doit avoir rendu un score de 880 points sur l'ensemble d'un Parcours France composé de deux manches Indoor IFAA et une manche Flint Indoor pour appartenir au club 880.
- Il doit avoir rendu un score de 900 points lors sur l'ensemble d'un EIAC, d'un WIAC ou d'un Parcours France Indoor (si composé de trois Indoor IFAA) pour appartenir au club 900.  
Si c'est réalisé sur un Championnat International il fera aussi partie du Perfect 900 Club de l'IFAA.

Ces archers seront inscrits officiellement sur le registre de ces différents clubs.