

Field Archery Rules Summary

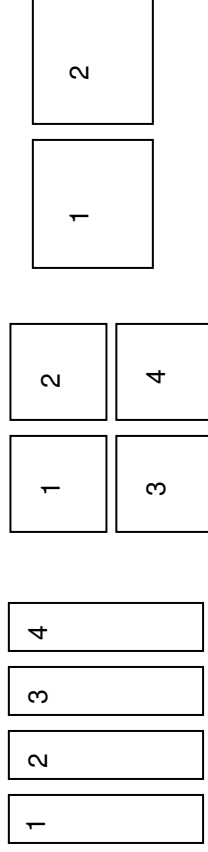
Start scoring on the right butt! (E.g. If you start on Butt #7, start scoring on Butt #7.)

1. Stakes

- **Yellow** - all Cubs, all Pre-Cubs, and Cadet Barebow;
- **Blue** - Junior Barebow, Senior Barebow, Masters Barebow, Cadet Recurve, and Cadet Compound;
- **Red** - all others.

2. Shooting Order

- The group will form itself into 2 pairs. If they can't agree, the 2 lowest back numbers will be the first pair and the 2 highest back numbers will be the second pair. This pairing is used for the entire round.
- One archer in each pair will shoot the entire round on the left of the stake and the other will shoot on the right. If they can't agree, the lower back number in the pair will shoot on the left. In a group with 3 archers, the third archer is the second pair and he/she shoots left. If there is room, all archers may shoot at once.
- Archers stand within one meter of the stake, with both feet behind the stake line.
- One pair will start the shooting on the group's first target. Then the pairs alternate shooting first for the entire round.
- Archers shooting the longest distance at a target will shoot first.



20 cm targets: In the first pair, the left archer shoots 1 and the right archer shoots 3. The second pair shoots 2 and 4.

40 cm targets: The first pair shoots 1 and 2. The second pair shoots 3 and 4.

Double 60 cm targets: The left archer in each pair shoots 1 and the right archer shoots 2.

- If you shoot more than 1 arrow on a 20cm face, score "M" for the highest arrow(s). Score "M" for any arrow(s) in a wrong target. No exceptions!!

3. Other Rules

- The 3-minute-per-archer rule may be enforced for groups causing undue delay.
- The majority vote of the group will decide arrow values. If the vote is tied, the higher arrow value is used.
- Archers can make a scorecard correction if everyone in the group agrees. All archers must initial the change. A rebound or pass-through can be scored if the group can agree on where it hit. Otherwise score the lowest unmarked hole.
- An arrow is considered not shot if you can touch it with your bow without moving your feet.
- If an archer has an equipment failure, the group will allow up to 30 minutes for the repair, letting other groups shoot through, and will then move on. The archer may rejoin the group but will lose score for targets his group shot without him/her.

If you are not sure, please ask a judge.

Sommaire des règles – Parcours Campagne

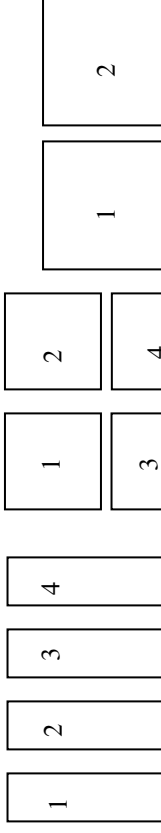
Entrez vos scores en respectant les numéros de cibles (ex cible 5, rangée 5).

1. Piquets

- **Jaune:** Tous les benjamins, et minimes, et les cadets division arc nu;
- **Bleu:** Cadets recourbé et poulies, et dans la division arc nu les junior, sénior et maître;
- **Rouge:** Toutes les autres catégories de la FCA.

2. Ordre de tir

- A moins d'un accord différent, les 2 archers possédant le numéro de dossard les plus bas formeront la 1^{ère} paire et les 2 autres archers formeront la 2^e paire. A moins d'accord différent, pour chaque paire, l'archer possédant le numéro de dossard le plus bas tirera depuis le côté gauche du piquet et l'autre archer depuis le côté droit. Si trois archers, le 3^e archer formera seul la 2^e paire et devra toujours tirer du côté gauche du piquet. Cet arrangement restera inchangé pour toute l'épreuve.
- Un archer de chaque côté à moins de 1 mètre du piquet, les 2 pieds derrière le piquet. Si l'espace le permet, tous les archers du groupe peuvent tirer en même temps.
- La 1^{ère} paire débutera le tir de la première cible assignée. L'autre paire débutera la tir sur la cible suivante. Les paires alterneront ainsi pour toute la compétition.
- Les archers tirant les plus longues distances tirent les premiers.



Double cibles de 60 cm :

Les archers tirant à gauche pour chaque paire tirent la cible 1 et ceux de droite tirent la cible 2.

Cibles de 40 cm :

La 1^{ère} paire tire les cibles 1 et 2 du haut. La 2^{ème} paire tire les cibles 3 et 4.

- Sur les cibles de 20cm et 40cm, le score "**M**" sera donné pour une flèche tirée dans la mauvaise cible. Si on retrouve deux flèches dans la zone de score d'une cible de 20 cm, la plus élevée score "M".

3. Autres règles

- Le règlement du 3 minutes sera appliqué pour des groupes causant des délais.
- Un vote majoritaire décidera de la valeur d'une flèche contestée. Si égalité, la plus haute valeur est accordée.
- Les archers peuvent corriger les cartes de score si tous les membres du groupe sont d'accord. Tous les archers doivent initialiser chaque changement.
- Un rebond ou une flèche passée au travers peut être comptabilisé si le groupe s'entend sur l'endroit où la flèche a perforé la cible, sinon c'est la valeur du trou non-marqué le plus bas.
- Une flèche est considérée non tirée si vous pouvez la toucher de votre arc sans déplacer vos pieds
- **Bris d'équipement:** Les archers terminent leur tir et pourront attendre jusqu'à un maximum de 30 minutes en laissant passer les autres groupes. Après 30 minutes, le groupe reprend le parcours et l'archer ayant eu un bris peut revenir en tout temps rejoindre son groupe, mais les flèches tirées entretemps sont considérées manquées et scorent « **M** ».

Si vous n'êtes pas sûrs, référez à un juge