



## Règles de l'Archery Tag

- Chaque joueur porte une visière de protection réglée à sa taille et utilise un équipement qu'il aura contrôlé (état de l'arc et des flèches). Toute flèche détériorée ne doit pas être utilisée. Ne jamais tirer à vide (arc sans flèche).
- Chaque équipe tire depuis son camp sur les joueurs du camp adverse pour les éliminer ou sur la cible adverse pour éjecter les 5 plots.
- Les joueurs hors zone de jeu (dans les zones neutres) ne peuvent tirer sur un adversaire ou la cible adverse ou être touchés par des flèches.
- Les tirs dans l'arc ou après rebond au sol ne sont pas valides pour éliminer un joueur.
- Les tirs dans les 5 plots de la cible adverse peuvent toucher le sol avant. Seuls les plots totalement éjectés de la cible sont considérés comme éliminés.
- L'élimination de tous les joueurs adverses ou des 5 plots de leur cible donne la victoire.
- En cas de non élimination de tous les joueurs d'une équipe ou des 5 plots des cibles, la partie s'arrête après 10 minutes. La victoire revient à l'équipe qui compte le plus de joueurs en jeu et le plus de plots non éjectés de sa cible (total joueurs + plots).
- Chaque éliminé attend dans la zone de sécurité (zone neutre autour de son camp) avec sa visière en place.
- Un joueur qui n'a pas de flèche peut en récupérer sur le terrain de jeu ou dans les zones neutres (même derrière le camp adverse).
- Toute sortie en zone neutre doit être courte et uniquement pour récupérer des flèches.
- Un joueur éliminé peut revenir dans son camp lorsque ses équipiers éjectent un plot de la cible adverse.
- Un joueur qui parvient à attraper une flèche adverse en vol permet à un équipier de revenir dans son camp. Par contre si la flèche tombe au sol lors de la tentative d'interception, le joueur est éliminé.