



# Archery

## **GAME**



Assistance 7/7j par téléphone : 07 81 01 96 89 ou via [contact@moving-games.fr](mailto:contact@moving-games.fr)



### **Avant de lancer la partie :**

Les arcs sont disposés les uns à côté des autres sur **la zone neutre** (coupant le terrain en 2 parties égales)

Chaque joueur attend le départ dans sa **base** avec quelques flèches éventuellement (chaque équipe dispose de 50% de la totalité des flèches environ)

Les joueurs ont pris connaissance de la (les) mission(s) et des règles du jeu.

Au coup de sifflet, les joueurs doivent récupérer leur arcs et combattre pour gagner !

**Objectif de la partie :** réussir la (les) mission(s) ou éliminer la totalité des joueurs adverses.

La cible\* est à placer en milieu de terrain (en **zone neutre**). Quand elle est touchée, elle permet de faire gagner des bonus ou de faire rentrer des joueurs qui ont été éliminés (à préciser en début de partie).

*\*on place 1 cible par équipe.*

1- Chaque équipe tire depuis son camp sur les joueurs du camp adverse pour les éliminer.

**Règle d'élimination :** Le joueur touché par une flèche lève le bras en criant OUT et rejoint sa **zone de sécurité** ou sa **base de départ** (cf Règle de Régénération §9)

2- Les joueurs « hors zone de jeu » (dans la **zone neutre** ou **zone de sécurité**) ne peuvent tirer sur un adversaire ou sur la cible. Ils peuvent par contre être touchés par des flèches.

3- Les tirs après rebond au sol ne sont pas pris en compte pour éliminer un joueur.

4- L'élimination de tous les joueurs adverses ou la réussite de la (des) mission(s) (cf annexe) donne la victoire.

5- En cas de non élimination de tous les joueurs ou de non-réussite de la mission, la partie s'arrête après 10 minutes (on peut définir une autre durée en début de chaque partie bien sûr).

La victoire revient ainsi par exemple à l'équipe qui compte le plus de joueurs encore en jeu.

6- Chaque joueur éliminé attend dans la zone de sécurité avec sa visière en place.

7- Un joueur qui n'a pas de flèche peut en récupérer sur la zone neutre ou à l'extérieur du terrain de jeu (mais il ne peut aller dans le camp adverse).

**Attention :** si un joueur sort à l'extérieur du terrain de jeu, il doit retourner à sa base pour rentrer à nouveau en jeu

8- Toute sortie en zone neutre, ou en zone extérieur au terrain de jeu, doit être courte et uniquement pour récupérer des flèches.

9- Régénération possible : **Un joueur éliminé peut revenir en jeu lorsqu'un des équipiers touche la cible ou attrape une flèche au vol.**

Nota : On peut aussi définir une période de 30 à 60 secondes d'exclusion par exemple en cas de touche avant de pouvoir revenir en jeu (à définir en début de partie)



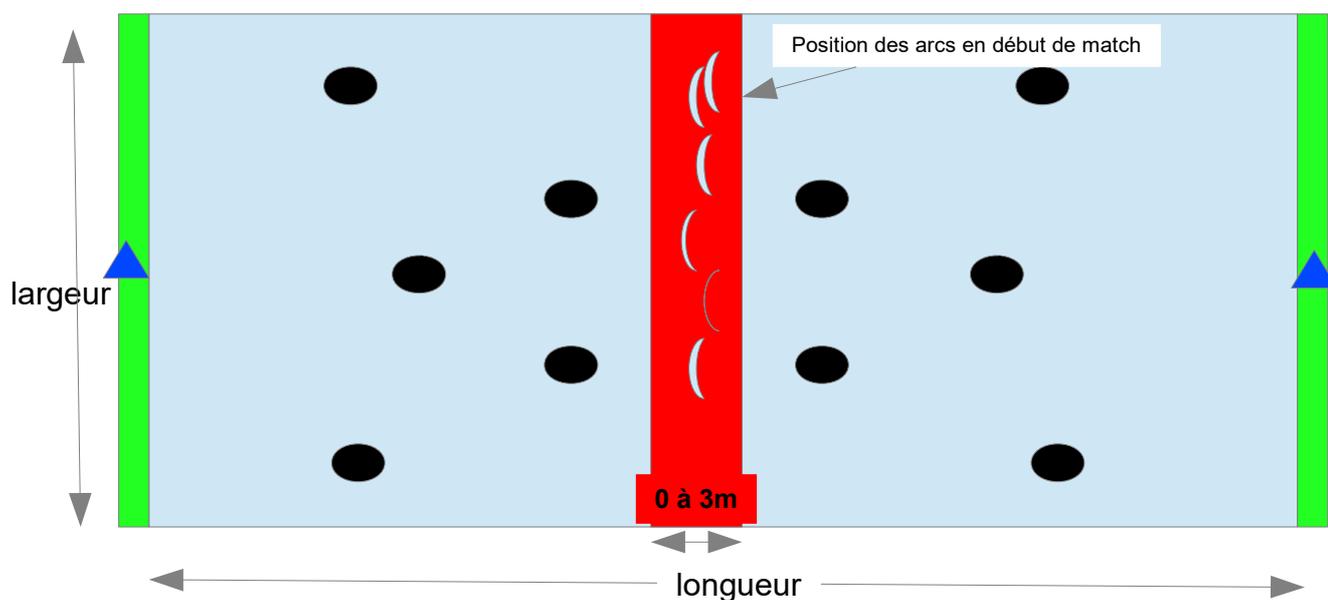
# Règles sécurité

- 1 - Port du masque obligatoire
- 2 - Pas de tir en dessous de 3m
- 3 - Eviter de viser la tête
- 4 - Les spectateurs doivent se tenir à une distance de 15m au delà du périmètre de la zone de jeu.
- 5 - Attention à ne pas envoyer les flèches n'importe où (voisinage, arbre, lac...) : la portée en cloche peut dépasser les 40/50m. Toute flèche perdue sera facturée
- 6 – Une personne responsable doit prendre en charge l'arbitrage et la mise en sécurité globale de l'animation (ne pas jouer à proximité d'habitation ou de la route, vérifier le bon état des flèche (embout mousse des flèches en particulier), ...

# Zone de combat



Les zones ci-dessus sont à délimiter par des plots ou de la rubalise par exemple



Dimensions conseillées / nb joueurs	5vs5	8vs8	12vs12	15vs15
Longueur (m)	30	30	35	40
Largeur (m)	15	20	25	30

Attention : la portée des flèches (tir en cloche) peut atteindre 40/50m. Pensez à positionner la zone de jeu de telle façon que les flèches seront récupérables



# Annexes



# MISSION N°1 :

## « Capture drapeau ou mines »

### Éléments de jeu de la mission

- x mines blanches (équipe 1)
- x mines oranges (équipe 2)
- 2 drapeaux (1 par équipe)

### **Avant de lancer la partie**

- définir la couleur du drapeau et des mines de chaque équipe
- placer les drapeaux et les mines sur la zone neutre
- rappeler les règles d'élimination et les interdits

### **Objectif de la partie :**

Capturer le drapeau de l'équipe adverse.

Attention, cela sera possible quand il n'y aura plus aucune mine adverse sur la zone neutre. Il faudra donc capturer\* les mines adverses avant de capturer le drapeau.

*\*les ramener dans sa base sans se faire toucher par un adversaire*

Le joueur touché (en possession ou non d'une mine ou du drapeau) devra retourner à sa base (il sera alors éliminé ou aura une pénalité de x secondes ou minutes).

**Avant de retourner à sa base, il devra replacer au préalable la mine ou le drapeau sur la zone neutre.**

On peut stopper la partie au bout de 10 minutes. Si les 2 drapeaux sont toujours sur la zone neutre, l'équipe vainqueur est celle qui a capturé le plus de mines.

**Joueur touché par une flèche ou par le missile = -1 point**

**Mines capturées : 1 point par mine**

**1 Drapeau capturé (s'il ne reste aucune mine en zone neutre) = 5 points**



# MISSION N°2 :

## « missile explosif »

### Éléments de jeu de la mission

-un ballon en mousse ou un missile mousse

### Avant de lancer la partie

-une des 2 équipes se voit confier le missile

-rappeler les règles d'élimination et les interdits

-cette partie dure 5 minutes (le chrono sera dévoilé toutes les minutes : « il reste 3min... », « il reste 2 minutes .. »....)

### Objectif de la partie :

Envoyer le missile dans le demi-terrain de l'adversaire.

Le joueur touché devra retourner à sa base. S'il avait le missile à ce moment là, il le dépose au sol avant de retourner à sa base.

Si le missile arrive en zone neutre, n'importe quelle équipe peut le capturer.

Si le missile sort du terrain de jeu, on le renvoie au centre du terrain.

Nota : il est interdit de garder la mine avec soit plus de 10 secondes.

**Joueur touché par une flèche ou par le missile = -1 point**

**Missile chez l'adversaire à l'issue des 5 minutes de jeu = extra bonus + 10 points**