

**GUIDE A L'USAGE DES ARCHERS DEVANT
ASSURER LA MARQUE ET LE GREFFE DES
PRIX GENERAUX ET PARTICULIERS DE LA
FAMILLE DU PAYS DE FRANCE**

Sur la base du guide de la Famille de Beauté
Version mars 2015

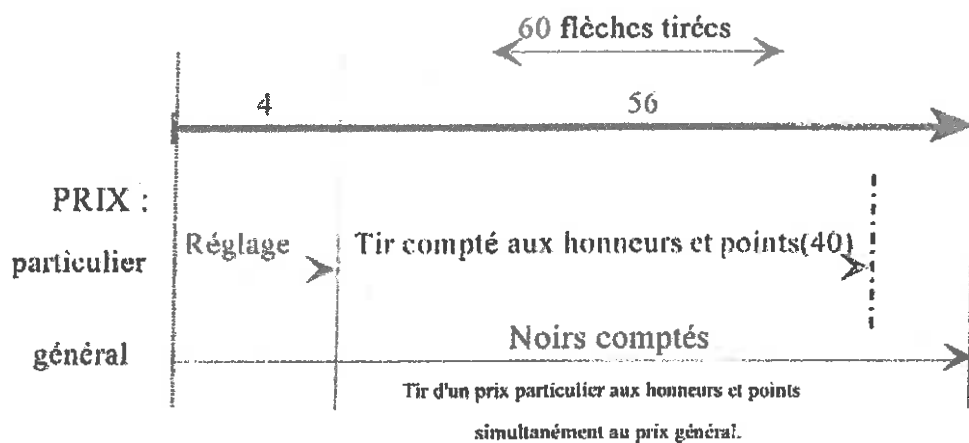
1. Généralités

Le prix général se tire par peloton, en 60 flèches dans le jeu d'arc en aller et retour comme tous tirs « Beursault » (un aller et un retour sont appelés une halte). Le résultat se fera à la fermeture sur l'ensemble des tirs réalisés durant la période d'ouverture (3 semaines en hiver pour la Famille du Pays de France). Pendant le prix général qui comme son nom l'indique est ouvert successivement dans toutes les compagnies, certains prix particuliers (à la compagnie) peuvent être tirés.

Prix général : au meilleur noir

Prix particulier : aux honneurs et points

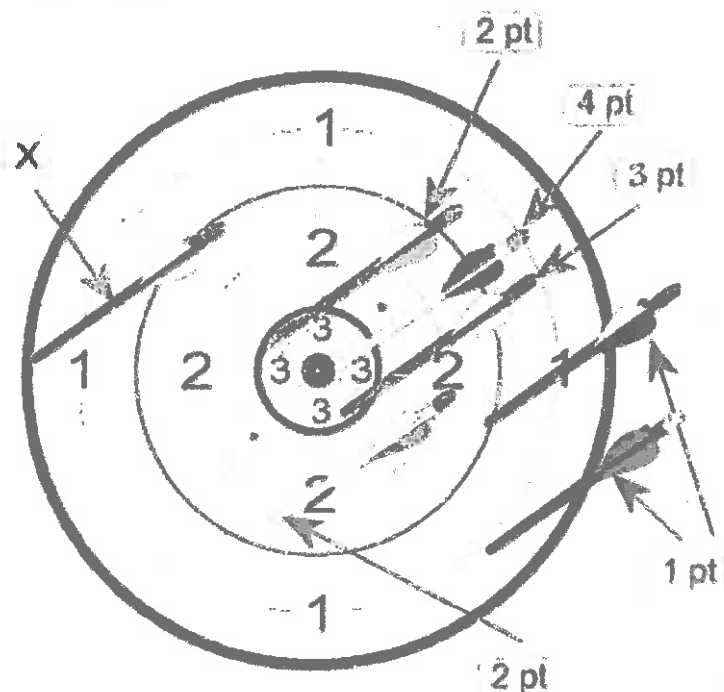
Ces prix s'organisent ainsi :



Un challenge est tiré à l'occasion du prix général.

2. Comptage et résultats des prix aux honneurs

Est considérée comme « honneur » toute flèche dans la zone de points de la cible.



La cible Beursault comporte 4 zones de points. Tous les cordeaux sont au désavantage sauf pour le noir central (4 points).

Sur cette carte on compte six honneurs et une paille (sur les sept flèches).

Le comptage se fait sur la feuille de marque en fonction du résultat de chaque flèche. Il est préférable d'inscrire les points plutôt que de mettre une croix (X). Cela permet de détecter plus facilement une erreur (on ne se trompe jamais sur le point mais on le place dans la mauvaise colonne).

DATE : 09 avril 95

NOM : *voilebout*

PRÉNOM : *jean*

COMPAGNIE : *Mont. Dore sur seine*

CATÉGORIE : *senior homme*

	0	1	2	3	4
1		1			
2	0		2		
3		1	2		
4			2		
5	0		1	5	
6	0		2		
7			2		4
8					

Nombre de 1 --> X 1 =

On peut voir ici que le point est placé dans la mauvaise colonne.

DATE : 09 avril 95

NOM : *voilebout*

PRÉNOM : *jean*

COMPAGNIE : *Mont Dore sur seine*

CATÉGORIE : *senior homme*

	0	1	2	3	4
1		X			
2	X		X		
3		X	X		
4			X		
5	X			X	
6	X		X		
7			X		X
8					

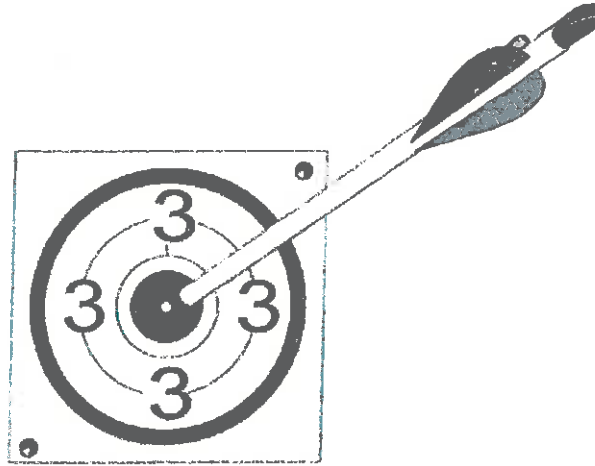
Nombre de 1 --> X 1 =

Ici on ne peut plus rien voir du tout !

Le gagnant du prix est celui qui fait le plus grand nombre d'honneurs (maximum 40) et de points.

3. Comptage et résultat du prix général et des prix aux noirs

Une flèche frappant le noir central du marmot (4 points), à 20 mm ou moins, doit être annoncée. Le tir est suspendu par le cri « Elle est bonne » et un drapeau rouge. Le marmot doit être relevé pour être pigé par le responsable de la garde (voir paragraphe suivant).

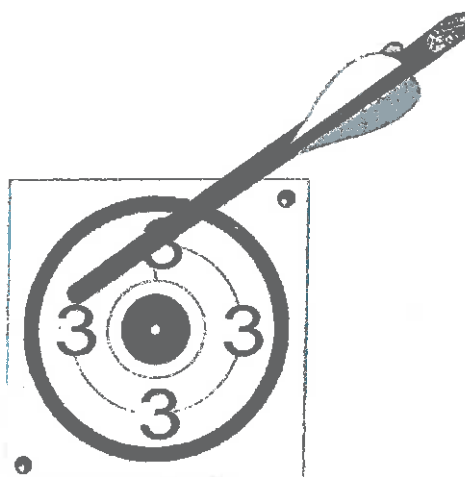


"Elle est bonne !"

Le gagnant du prix est celui qui placera sa flèche le plus près du centre du noir.

Attention, les cris que vous devez lancer sont souvent la garantie de votre sécurité. Vous devez comprendre qu'ils sont adressés à des archers qui sont à 50 mètres de vous. En conséquence, il est important d'utiliser la pleine force de votre voix. Ne murmurez pas !

Une flèche frappant la zone 3 points du marmot doit être annoncée « Douleur ! ». Le tir continue.

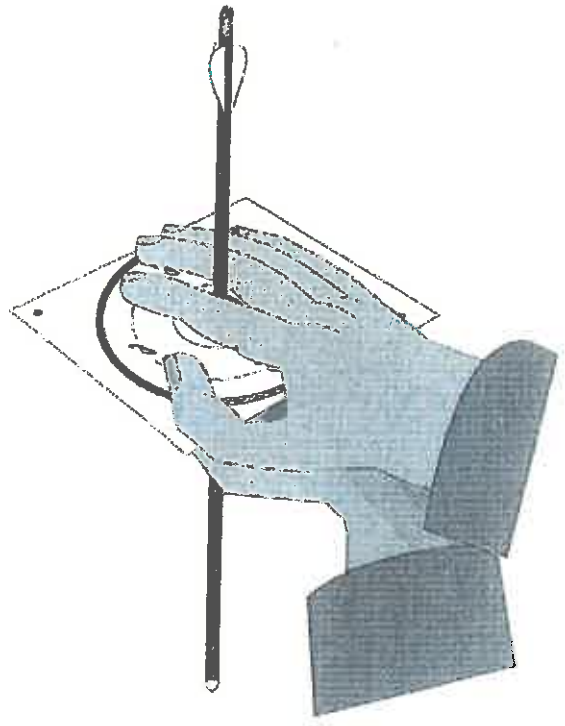


"Douleur !"

4. Relever le marmot

Lorsque la flèche frappe le noir, le marqueur arrête le tir en criant : « Elle est bonne ». (arrêt du tir).

- Il abaisse le drapeau (ou panneau) rouge devant la cible (sans s'exposer) pour indiquer qu'il va relever le marmot.
- Lorsqu'il s'est assuré que les archers ont compris (arc au pied) en regardant la glace.
- Il retire les fixations (clous ou broches) qui fixent le marmot.
- Il retire la flèche et le marmot transpercé par cette dernière de la cible (attention à ne jamais dissocier la flèche du marmot).
- Il présente à l'archer ayant fait le « coup », le marmot en le serrant en sandwich entre ses mains. La flèche pointée vers le bas passe entre ses doigts qui se cachent le noir (ceci afin d'éviter que l'archer ne déforme (volontairement ?) le trou de la flèche du côté du centre).
- Il prononce « voici chevalier ».
- L'archer récupère sa flèche après avoir remercié.
- Le marqueur inscrit le nom de l'archer au dos du marmot.
- Il place un marmot neuf au centre de la carte.
- En se plaçant du côté du chemin, le marqueur s'adresse aux archers restant sur la butte qui attendent pour tirer et crie en montrant le marmot du doigt : « il est là ».
- Le marqueur regagne son poste et retire le drapeau rouge et crie : « Roulez »



Attention, après avoir crié « il est là » plus personne ne doit traverser devant la carte car les archers reprennent le tir sans prévenir.

5. Cas particulier

Dans le cadre d'un prix particulier, cette flèche vaut 4 points. Dans le cadre du prix général, ce noir ne sera pas relevé (on doit qu'il est supérieur à 20 mm). En effet l'axe de la flèche est en dehors de la partie noire. S'il vous arrive de douter de la validité du noir (axe de la flèche au ras du noir) il vaut mieux relevé ce noir qui sera pigé par le responsable de la garde.

En tant que marqueur en l'absence d'arbitre officiel (cette compétition est amicale), votre jugement sur la validité des points est sans appel.

6. Glossaire

Noir	Partie centrale du marmot qui comme son l'indique est noire (avec un point blanc au centre : la mouche).
Marmot	Petit carton carré se rapportant sur le centre de la carte et correspondant aux zones de points 3 et 4. Il est retiré lorsque le noir est atteint pour que le coup soit pigé par le responsable.
Peloton	Ensemble des archers tirant successivement sur un jeu (5 archers maximum par peloton sauf accord de tous les archers pour accepter d'autres tireurs). Les archers constituant un peloton peuvent ne pas avoir commencé le tir en même temps et par conséquent ne pas finir en même temps (vois finir un autre jour si la nuit tombe).
Entrant	Se dit d'un archer qui entre dans le peloton en cours de tir. Pour une question de sécurité il est préférable de placer un archer entrant en avant dernière position et non pas en dernière position. Ainsi c'est toujours la même flèche qui termine le tir. Cela évite au premier archer du peloton de traverser devant le tir de l'archer entrant ce qui se voit malheureusement assez souvent.
Sortant	Se dit d'un archer qui sort d'un peloton en cours de tir (soit il abandonne, soit il a un incident technique, soit il a terminé ses 60 flèches).
Butte	La paille sur laquelle est fixée la carte. Par extension l'abri où elle se situe (il existe 2 buttes par jeu). La butte maîtresse est celle d'où l'on tire la première flèche. La butte d'attaque est celle qui reçoit la première flèche.
Carte	Le carton où sont dessinés les cercles concentriques représentant les zones de points.
Piger (le noir)	Mesurer la distance séparant le centre du noir et l'axe du trou fait par la flèche l'ayant frappé. Les noirs, après avoir été pigés par le responsable de la garde et présentés à l'archer ayant réalisé le coup (tir), sont enfermés dans une urne scellée.

Honneur Toutes les flèches dans la zone comptée da le carte.

Halte Tir de deux flèches, l'une en aller et l'autre en retour (ouvrir la halte et fermer la halte).

7. Greffe

La tenue du greffe du Prix Général consiste à inscrire les archers qui viennent nous visiter.

Lorsque l'on est de greffe, on doit tenir à jour le grand livre du Prix Général.

Le grand livre du Prix Général sert à inscrire :

- Tous les archers qui souhaitent participer à notre prix général (il ne peut être tiré qu'une seule fois) et prix particulier (5 €).
- Des mises supplémentaires (3 €) permettent de tirer plusieurs fois le prix particulier pour améliorer son score aux honneurs. Il n'est pas obligatoire de tirer plusieurs prix particuliers.
- L'arme et la catégorie des archers.
- Le remboursement au maximum des deux meilleurs noirs au prix de 0,50€ l'un.
- Les mesures des noirs relevés et mis dans l'urne des premières mises ou l'urne des mises suivantes.

Il peut être utilisé un logiciel pour éditer les résultats aux noirs et aux honneurs.