

REGLEMENT : Les 24 Heures Beursault d'ECLARON

Le concours des 24 Heures Beursault d'ECLARON se déroule selon ce règlement :

Cette manifestation se veut avant tout conviviale et amicale.

Le site se compose de 2 parties :

- *L'enceinte sportive : le jeu d'arc avec ses 2 allées de tir
Le silence au moment des tirs doit être respecté, seuls 2 visiteurs à la fois sont autorisés à y entrer afin, entre autres, de prendre des photos, mais sans gêner les tireurs.*
- *Le lieu de vie : tout le reste du site où il est possible de se sustenter, s'hydrater, discuter, dormir, jouer aux cartes à la pétanque ..., tout ceci sans gêner les tireurs.*

Durant cette manifestation, il est primordial de garder en tête que courtoisie, convivialité et amitié sont les maîtres mots qui doivent guider la vie sur le site.

- 1) Départ le samedi à 15h, arrêt le dimanche à 15h, la dernière flèche sera tirée sur la butte maitresse.
- 2) Tir par équipe de 3 archers tirant tous avec le même type d'arc, Arc Classique (BB ou AD) ou Arc Compound
- 3) Les équipes peuvent être mixtes.
- 4) Chaque équipe est composée d'un archer A, un archer B, un archer C
- 5) Pour des raisons de sécurité et d'équité, il n'y aura pas d'échauffement sur cibles avant d'entrer dans le jeu d'arc.
- 6) Chaque archer garde sa position durant toute la compétition.
Seule une dérogation spéciale autorisée par l'arbitre responsable pourra être accordée pour problème de santé. L'archer ne pouvant tirer sera remplacé pour le tir Beursault en cours par un autre archer de la même équipe. L'archer malade pourra reprendre le tir sur le Beursault suivant selon l'ordre initial.
- 7) Tous les archers doivent appartenir à une catégorie d'âge tirant le Beursault à 50m
- 8) A tout moment des 24 heures, un archer de chaque équipe doit se trouver dans le jeu d'arc.
- 9) Chaque peloton sera constitué de 6 archers maximum, il y aura donc 6 équipes maximum par allée de tir.
- 10) Déroulement sur 2 allées de tir :
 - a) Tous les archers A tirent le 1^{er} Beursault : 2 haltes d'essai + 40 haltes de tirs comptés

- b) Les archers B devront être prêts à entrer dans le jeu d'arc avant la fin du tir.
 - c) Quand un peloton à terminé les 20 haltes, il attend que l'autre peloton de l'autre allée termine aussi ses 20 haltes.
 - d) Les 2 pelotons quittent ensemble le jeu d'arc et les 2 pelotons des archers B entrent alors dans le jeu d'arc.
 - e) Ainsi de suite pour les archers C, puis à nouveau les archers A
 - f) Le dernier Beursault sera arrêté quand les 24 heures seront atteintes et les dernières flèches tirées vers la butte maitresse.
- 11) Chaque tir Beursault complet sera compté pour chaque archer, et sera donc qualificatif pour le CF.
 - 12) Le comptage des points se fera en totalisant tous les points réalisés par chaque équipe sur les Beursault complet, à ce total sera ajouté le nombre de points réalisés sur les haltes du dernier Beursault. A des fins d'équité, seul le plus petit nombre de haltes réalisé entre les 2 allées sera compté.
Exemple : sur le dernier Beursault, arrivé aux 24 heures
Les archers de l'allée 1 ont tiré 12 haltes et ceux de l'allée 2 en ont tiré 16.
Seuls les points réalisés sur les 12 haltes seront comptés pour toutes les équipes (de l'allée 1 et de l'allée 2)
 - 13) Au bout des 24 heures tous les archers de chaque équipe devront être présents, sous peine de disqualification de l'équipe.
 - 14) Lors de chaque tir Beursault le comptage se fera selon le règlement de la FFTA (hors tir du bouquet)
 - 15) Un arbitre sera toujours présent dans le jeu d'arc.
 - 16) Au moins un marqueur sera présent pour chaque allée.
 - 17) A l'issue de la compétition le classement sera annoncé et les récompenses données pour les équipes CLASSIQUE et COMPOUND
 - 18) En cas d'incident matériel en cours de tir, l'archer pourra réparer durant 15 minutes maximum, il rattrapera les flèches manquantes à la fin du Beursault en cours.
 - 19) En cas d'incident matériel au moment d'entrer dans le jeu d'arc, 15 minutes maximum seront accordées pour réparer, l'archer devra, en fin de tir, rattraper uniquement les flèches non tirées, mais il n'aura pas de flèches d'essai.
 - 20) Les 15 minutes écoulées, si l'archer ne peut revenir tirer, l'équipe sera alors éliminée, et elle ne participera au classement du challenge.
 - 21) Tous les archers devront avoir un comportement correct, comme il se doit dans un jeu d'arc en respectant ce présent règlement. Tout manquement à cette règle

sera sanctionné par l'arbitre présent dans le jeu d'arc, avec l'accord de l'arbitre responsable.

La gradation des sanctions est : un avertissement, 2eme avertissement, au 3eme avertissement l'archer sera exclu du jeu et l'équipe sera éliminée, et ne participera au classement du challenge.

- 22) En cas d'élimination de l'équipe les scores réalisés sur les Beursault complets seront envoyés à la FFTA.
- 23) En cas d'élimination l'équipe ne sera pas classée.
- 24) Dans tous les cas les mises pour l'inscription ne seront pas remboursées.
- 25) Des nouvelles cartes seront installées lors d'un nouveau Beursault uniquement si la carte installée est jugée trop abimée.
- 26) Chaque archer est responsable de son matériel, bris ou perte de flèches seront donc à sa charge. En cas de bris ou perte d'arc, l'archer pourra faire intervenir son assurance FFTA ou autre. En aucun cas la compagnie organisatrice ne pourra être mise en cause.
- 27) Les locaux sur site peuvent permettent l'installation de couchages et la pelouse peut aussi être utilisée pour y installer des tentes de camping.
- 28) Les personnes et archers ne tirant pas ne devront pas gêner les archers en train de tirer et les archers qui se reposent.
- 29) Les Trophées resteront au logis de la Compagnie d'arc d'Eclaron, afin d'y inscrire les noms des vainqueurs.
- 30) Chaque archer des 2 équipes victorieuses recevra une récompense individuelle.
- 31) Si un (ou des) désistement à lieu à partir du samedi (inclus) qui précède le week-end des 24h, la mise du (ou des) archer reste due.
- 32) Si un et un seul désistement tardif (dans la semaine qui précède le week end des 24heures) à lieu dans une équipe et qu'il se trouve être impossible de trouver le remplaçant, les 2 membres restant de l'équipe ont la possibilité de faire équipe uniquement à deux. Mais dans ce cas :
 - Ils devront tirer en alterner A-B-A-B, le repos de l'archer A sera de la durée du tir de l'archer B, et inversement.
 - Cette équipe ne pourra pas prétendre à la victoire du trophée des 24 heures Beursault.
 - Tous les tirs complets de chacun des archers de cette équipe seront qualificatifs.
- 33) Si un archer pour une raison quelconque, matériel ou médical, validée par les arbitres, est dans l'obligation d'arrêter de tirer, les 2 autres membres de l'équipe ont la possibilité de continuer de tirer selon les mêmes conditions de l'article 32.

- 34) Positionnement de l'archer au pas de tir : L'archer **doit avoir le pied sur le pavé**, sans dépasser le bord antérieur du pavé. (Sanction cf article 21)
- 35) A compter de la 4eme édition du Challenge (2022), les arcs classiques nus ont la possibilité de concourir au Challenge dans ces conditions :
- a) 1, 2 ou 3 arcs classiques nus ou arcs droits pourront être présents dans une équipe « Classique ».
 - b) Pour le classement du Challenge un avantage de 10 honneurs + 20 points sera attribué à chaque arc nu de l'équipe et 15 honneurs + 25 points pour chaque arc droit de l'équipe, jusqu'à concurrence de 40 honneurs, et ce, pour chaque départ complet (pour un départ incomplet un prorata sera effectué).
 - c) Ces 2 types d'arcs devront être en conformité avec le règlement de la FFTA en vigueur au moment du challenge.
 - d) Les scores individuels de chaque archer étant toujours établis dans les conditions règlementaires ils seront donc toujours qualificatifs.