

**Règlement du tournoi d'archerie médiévale  
Médiévales de Commequiers  
Samedi 4 et Dimanche 5 août 2018**

## **1. Inscriptions :**

Les inscriptions au tournoi d'archerie médiévale sont gratuites et ouvertes aux membres des compagnies en campement sur le site. Elles sont ouvertes aux gentes masculine et féminine.

Les renseignements à fournir sont les suivants : Nom, prénom, âge, compagnie de rattachement s'il y a lieu, nom médiéval **et le type de matériel (arc et flèches)**. Chaque participant devra joindre lors de l'inscription une attestation d'assurance (responsabilité civile). En cas de non présentation de cette dernière, le participant se verra refuser l'entrée en lice.

**ATTENTION**

**Les inscriptions auront lieu sur le terrain des joutes, le samedi 4 août 2018 après-midi, à partir de 15h jusqu'à 16h dernier délai.**

## **2. Le matériel :**

### 2.1 Types d'Arcs

LONG BOW, FLATBOW, BOURGUIGNON ou TURQUOI :  
Le même arc devant servir tout au long du tournoi.

### 2.2 Flèches

- 6 flèches minimum, et pointes collées noires de type « field » ou historiques qu'elles soient industrielles ou forgées.
- 6 flèches blunt pour les 16 archers qualifiés en demi-finales du dimanche (épreuve du tir au clou ; voir article 4.2 ci-après).

**Merci de privilégier au maximum des flèches en accord avec l'esprit médiéval :  
fût bois, empennages blancs, gris, noirs et/ou panachés  
(à défaut, avec des couleurs discrètes s'il vous plaît).**

### 3. La Compétition :

Le tournoi se déroulera le samedi en fin d'après-midi et le dimanche. Toutes les manches se dérouleront dans la lice des joutes. Pendant le tournoi, seuls les archers, les juges et le maréchal de lice peuvent prendre place à l'intérieur de la lice. L'arbitre se placera au marquoir. Il n'est à aucun moment permis aux autres archers, aux spectateurs, ou à qui que ce soit, d'entrer dans la lice sans la permission du Maréchal de Lice ou de l'Arbitre ou des juges.

Tout archer est obligé de se rendre à temps et heure dans la lice. Dans le cas d'un retard conséquent, l'archer se verra déclaré forfait automatiquement.

Le pas de tir (sans les cibles) reste à la disposition des archers en dehors des épreuves, **uniquement quand celui-ci est disponible**, et sous réserve que les conditions de sécurité soient respectées.

Entre autres, le pas de tir ne sera pas disponible :

- pendant un temps minimum avant chaque début de séance pour la préparation et l'installation des épreuves à venir.
- Le dimanche matin, lors de l'installation du matériel équestre et l'entraînement des cavaliers

### 4. Le Tournoi :

Le tournoi se déroulera de la manière suivante :

Tous les archers participeront à une qualification le samedi en fin d'après-midi (horaires donnés lors des inscriptions).

**Les 16 meilleurs archers s'affronteront en ½ finale sur 4 jeux le dimanche après-midi.**

**Puis, les 8 meilleurs demi-finalistes jouteront sur 2 derniers jeux lors de la finale, le dimanche soir.**

#### 4.1 Qualifications du samedi après-midi

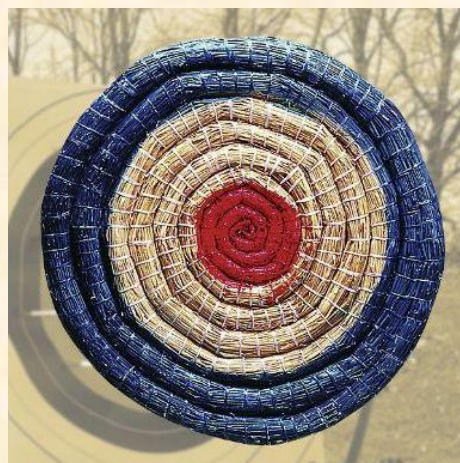
8 cibles seront mises à disposition par l'organisateur pour le tournoi et seront positionnées à une distance de 15 mètres.

Les cibles sont présentées sur la photo ci-dessous. Leur diamètre est de 60cm et leur épaisseur de 6 cm.

Bleu : 1 point  
Blanc : 3 points  
Rouge : 5 points

En cas de flèche cordon, la couleur supérieure sera prise en compte selon l'appréciation des juges. Dans tous les cas, seuls les juges et le maréchal de lice sont décideurs du nombre de points.

Les épreuves se dérouleront par tirage au sort et par



8 archers à la fois (selon le nombre de joueurs).

Chaque archer tirera 6 flèches par épreuve comme ce qui suit et sur ordre des juges (« Encochez, Tirez à votre convenance ») :

1<sup>ère</sup> flèche : debout

2<sup>ème</sup> flèche : debout

3<sup>ème</sup> flèche : debout

4<sup>ème</sup> flèche : un genou à terre

5<sup>ème</sup> flèche : un genou à terre

6<sup>ème</sup> flèche : un genou à terre

Les 16 archers qui obtiennent le plus grand nombre de points sont sélectionnés pour les ½ finales du dimanche.

En cas d'égalité de points, les archers ex-aequo tireront une nouvelle série de 3 flèches (debout) afin de les départager et ainsi sélectionner les archers supplémentaires manquants pour les demi-finales.

#### 4.2 Demi-finales du dimanche après-midi (2 séries de 2 jeux) :

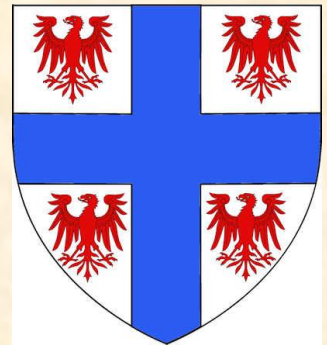
##### **1<sup>er</sup> jeu : Tir sur blason**

Pas de tir à 15 m sur un blason suspendu (représenté ci-contre).  
6 flèches.

Flèche dans la croix d'azur : 2 points

Flèche dans les cantons : 5 points

En cas de flèche cordon, couleur supérieure prise en compte.



##### **2<sup>ème</sup> jeu : Tir de rapidité**

Distance de 15 m à la cible (cible de 60 cm, fixée sur une botte de paille).

Au signal, encocher puis décocher un maximum de flèches pendant une durée de 30 secondes.  
4 points par flèche dans la cible.

Toute flèche décochée après le signal de fin ne sera pas comptabilisée.

##### **3<sup>ème</sup> jeu : Tir à la ficelle**

Distance de 15 m à la cible (cible de 60 cm, fixée sur une botte de paille).

Au signal, encocher puis décocher 3 flèches les plus regroupées possibles. Le périmètre du triangle ainsi constitué (à l'extérieur des flèches) sera mesuré à l'aide d'une ficelle.

Un périmètre  $\leq 20$  cm = 25 points

de 20 à 30 cm = 20 points

de 30 à 50 cm = 15 points

de 50 à 80 cm = 10 points

> 80 cm = 5 points

Attention, chaque flèche en dehors de la cible donnera une pénalité de 15 cm.

#### **4ème jeu : Tir au clou (cible à 15m)**

Un clou planté dans une cible. Il faut finir d'enfoncer le clou dans la paille.

4 flèches blunt = 4 tentatives

Lorsque le clou est enfoncé, le jeu s'arrête pour l'archer concerné. Plus le nombre de flèches nécessaires pour enfoncer le clou est faible, plus le score sera élevé.

Clou enfoncé dès la 1ère flèche : 20 points

Clou enfoncé avec la 2ème flèche : 15 points

Clou enfoncé avec la 3ème flèche : 10 points

Clou enfoncé avec la 4ème flèche : 5 points

Clou intact : 0 point

#### **Comptage des points et qualifications**

Après avoir additionné les scores obtenus sur les 4 jeux, les 8 archers qui obtiennent le plus grand nombre de points sont sélectionnés pour la finale.

En cas d'égalité de points, les scores obtenus lors des qualifications du samedi seront pris en compte.

En cas de nouvelles égalité, les archers ex-aequo tireront une nouvelle série de 3 flèches (debout) afin de les départager et ainsi sélectionner les archers manquants pour la finale.

#### 4.3 Finale

Elle consistera en 2 jeux :

##### **1er jeu : Tir aux pommes**

Distance de 15 m.

4 flèches. 4 pommes positionnées sur une cible.

1 pomme touchée : 8 points

2 pommes touchées : 16 points

3 pommes touchées : 24 points

4 pommes touchées : 32 points

##### **2ème jeu : Tir BEURSAULT sur cible à 25 m.**

Idem paragraphe 4.1- Qualifications du samedi après-midi

#### **Vainqueur :**

Après avoir additionné les scores obtenus sur les 2 jeux, le vainqueur sera celui qui aura le score le plus élevé.

En cas d'ex-aequo, le départage se fera grâce aux points acquis lors des demi-finales, voire des qualifications du samedi après-midi.

## **5. Récompenses**

*Pour le vainqueur :*

Trophée du tournoi d'archerie 2018