



**Règlement du tournoi d'archerie médiévale
Médiévales de Commequiers
Samedi 3 et Dimanche 4 août 2019**

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 3 août 2019 après-midi, **à partir de 15h jusqu'à 16h dernier délai.**

NOUVEAUTE 2019

Cette année, nous mettons à l'honneur les arcs et flèches historiques (voir § 2.1).
Nous ne fermons pas la porte aux archers ayant du matériel non historique : ceux-ci pourront concourir aux qualifications du samedi soir, mais ne seront pas retenus pour les jeux du dimanche.

2. Le matériel :

SEULS LES ARCS EN BOIS SONT AUTORISES.

Attention, cette année, une distinction sera faite sur le type d'arc et de flèches (historique ou non) :

2.1 Catégorie A

- Arc longbow, turquois ou bourguignon SANS FENETRE D'ARC.

Le même arc devant servir tout au long du tournoi.

- Flèches (6 minimum) :
 - Fût de bois avec encoches en bois (soit taillées dans le fût, soit aboutées) qui doivent reposer sur la main d'arc.
 - Empennages blancs, gris, noirs et/ou panachés, ou couleurs discrètes se rapprochant de l'esprit médiéval.
 - Pointes collées noires de type « field » ou historiques (industrielles ou forgées)
 - 6 flèches blunt pour les 16 archers du dimanche (épreuve du tir au clou et tir à la cloche ; voir article 4.2 ci-après).

2.2 Catégorie B

- Arc Flatbow AVEC FENETRE D'ARC.

Le même arc devant servir tout au long du tournoi.

- Flèches (6 minimum) :
 - Fût de bois obligatoire avec encoches plastiques acceptées.
 - Empennages avec des couleurs discrètes s'il vous plaît (merci d'éviter les couleurs vives ou fluo)
 - Pointes collées noires de type « field » ou historiques (industrielles ou forgées)

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).

Seuls 16 archers s'affronteront le dimanche après-midi sur 3 séries de 2 jeux :

- **Les 12 meilleurs archers (Catégorie A, uniquement)**
- **Les 4 meilleures archères (Catégorie A, uniquement)**

4.1 Qualifications du samedi après-midi

8 cibles seront mises à disposition par l'organisateur pour le tournoi.

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^{ère}, 2^{ème} et 3^{ème} flèches : debout à une distance de 15m
4^{ème}, 5^{ème} et 6^{ème} flèches : debout à une distance de 18m



En cas d'égalité de points, les archers ex-aequo tireront une nouvelle série de 3 flèches (debout à 18m) afin de les départager et ainsi sélectionner les archers supplémentaires manquants pour les demi-finales.

4.2 Jeux du dimanche après-midi (3 séries de 2 jeux) :

1^{er} jeu : Tir sur blason (18m)

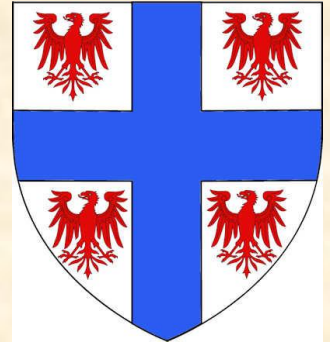
Pas de tir à 18 m sur un blason suspendu (représenté ci-contre).

6 flèches.

Flèche dans la croix d'azur : 2 points

Flèche dans les cantons : 4 points

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



2^{ème} jeu : Tir de rapidité (18m)

Distance de 18 m à la cible.

Cible de 60 cm, fixée sur une botte de paille, avec en son centre, un blason de 10 cm de largeur.

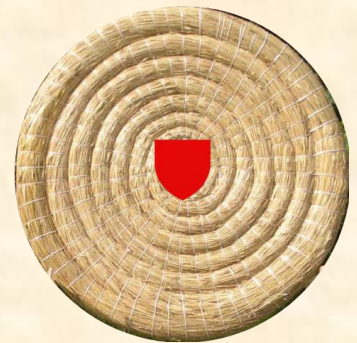
Au signal, encocher puis décocher un maximum de flèches pendant une durée de 30 secondes.

2 points par flèche dans la cible de 60 cm.

4 points par flèche dans le blason.

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

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



3^{ème} jeu : Tir à la ficelle (18m)

Distance de 18 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 ≤ 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 (18m)

Distance de 18 m à la cible : un clou planté dans la paille. Il faut finir d'enfoncer le clou dans la paille.

6 flèches blunt = 6 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 : 21 points

Clou enfoncé avec la 2ème flèche : 18 points

Clou enfoncé avec la 3ème flèche : 15 points

Clou enfoncé avec la 4ème flèche : 12 points

Clou enfoncé avec la 5ème flèche : 9 points

Clou enfoncé avec la 6ème flèche : 6 points

Clou intact : 0 point

5ème jeu : Tir à la cloche

Distance de 18 m.

6 flèches blunt.

4 points par tintement de cloche entendu.

6ème jeu : Tir BEURSAULT sur cible à 25 m.

Idem paragraphe 4.1- Qualifications du samedi après-midi

5. Comptage des points – Vainqueur

Le vainqueur sera l'archer qui aura cumulé le plus grand nombre de points depuis les qualifications du samedi jusqu'au dernier jeu du dimanche.

En cas d'égalité de points, le départage se fera sur le score obtenu lors des qualifications, ou si nécessaire sur le score obtenu lors du 1^{er} jeu, puis du 2^{ème} jeu, etc.

6. Récompenses

Pour le vainqueur :

Trophée du tournoi d'archerie 2019