

**Guide à l'usage des archers devant  
assurer la marque et le greffe des Prix  
Généraux et Particuliers de la  
Famille du Pays de France**

Sur la base du guide de la Famille de Beauté (version avril 2018)

Édition mars 2019

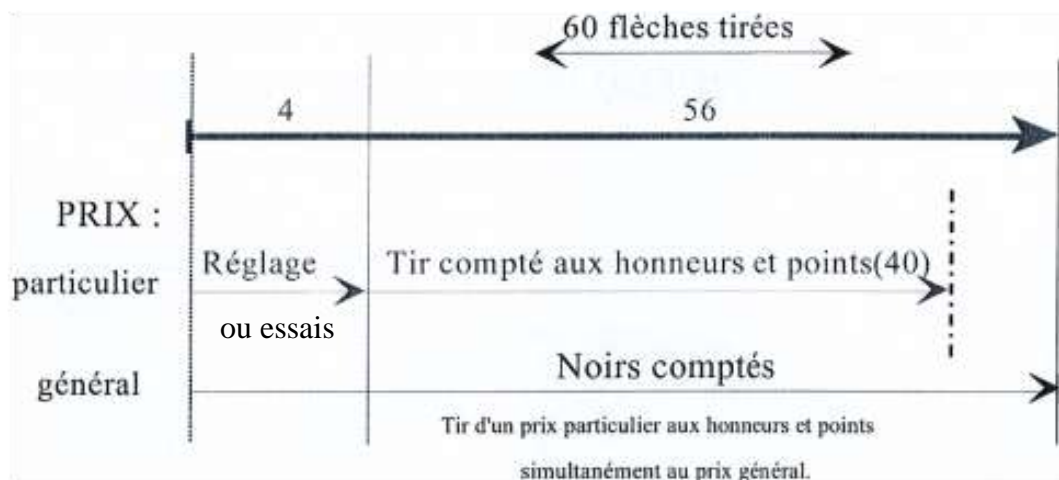
## 1. Généralités

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 est appelé une halte), il se pratique bien sûr à 50 m. sauf pour les Minimes et Benjamins à 30 m. Le résultat se fera à la fermeture sur l'ensemble des tirs réalisés durant la période d'ouverture. Les Compagnies ouvrent leur Prix Général pendant au moins 3 week-ends en hiver pour la Famille du Pays de France, durant les Prix Général, certains prix particuliers (à la compagnie) peuvent être tirés.

Prix général : au meilleur noir

Prix particulier : aux honneurs et points

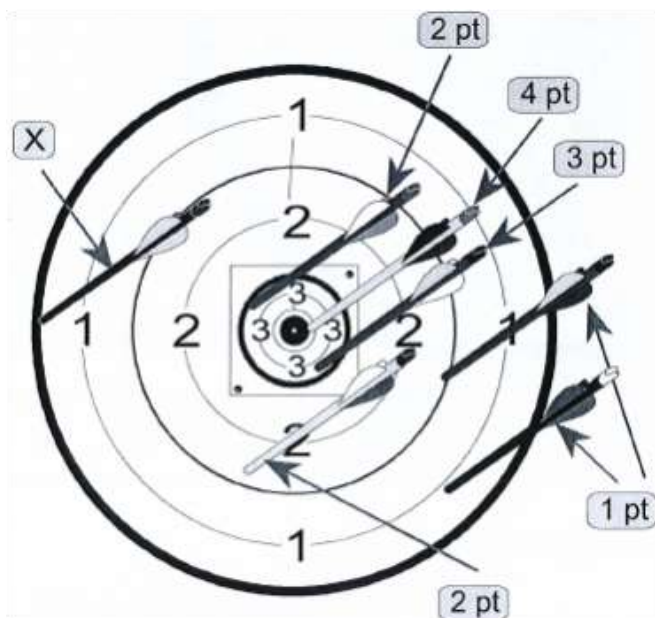
Ces prix s'organisent ainsi :



Le challenge de la Famille et le Prix de la Famille est tiré à l'occasion des Prix Généraux.

## 2. Comptage et résultats des prix aux honneurs

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



La carte Beursault comporte 4 zones de points. Tous les cordons 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 quelquefois dans la mauvaise colonne).

DATE : 09 avril 95

NOM : *voilebout*

PRÉNOM : *jean*

COMPAGNIE : *Mont Donc sur seine*

CATÉGORIE : *sénior homme*

	0	1	2	3	4
1		1			
2	0		2		
3		1			
4			2		
5	0		1	3	
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 Donc sur seine*

CATÉGORIE : *sénior homme*

	0	1	2	3	4
1		X			
2	X		X		
3		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 du tir (voir paragraphe suivant).



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 !

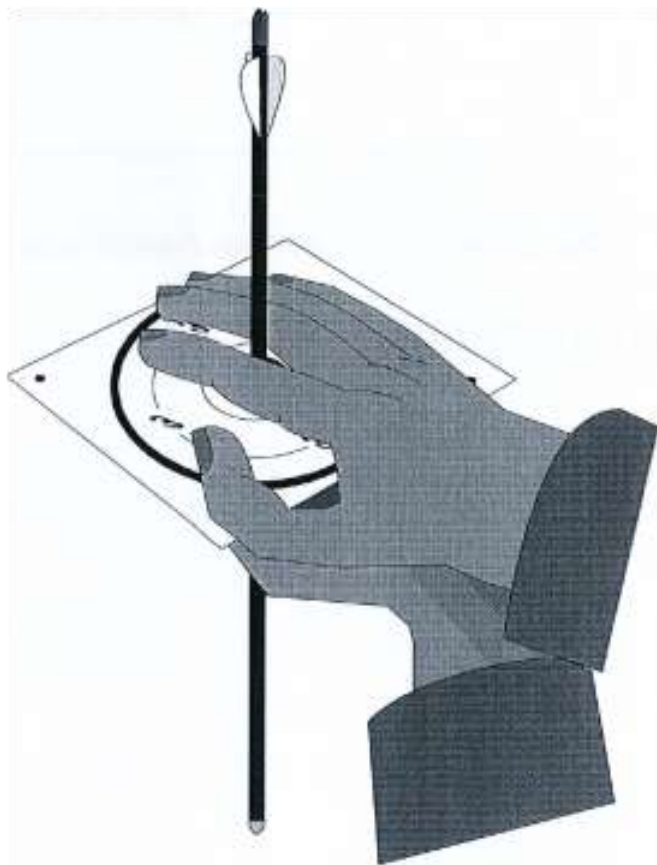
Une flèche frappant la zone 3 points du marmot peut être annoncée « Douleur ! », à la demande des tireurs. Le tir continue.



#### 4. Relever le marmot

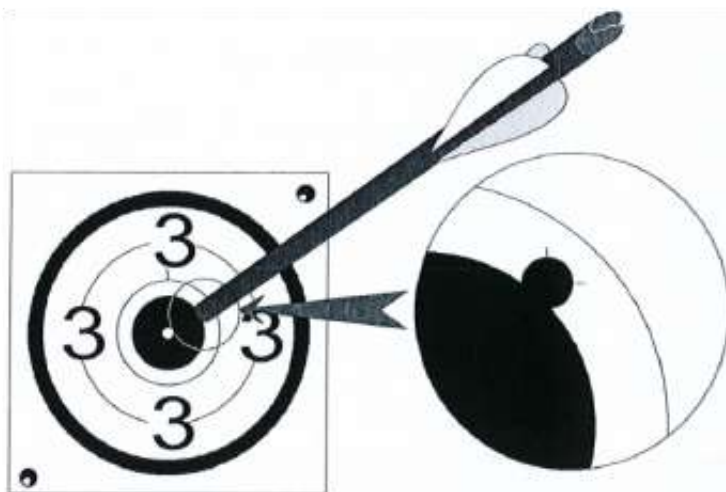
Lorsque la flèche frappe le noir, le marqueur arrête le tir en criant : « Elle est bonne » (arrêt du tir).

- 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 carte (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 cachent le noir (ceci afin d'éviter que l'archer ne déforme (volontairement ?) le trou de la flèche du côté du centre.
- Il prononce « félicitations chevalier ».
- L'archer récupère sa flèche après avoir remercié « merci chevalier ».
- 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 ». Les archers répondent en remerciant « merci Chevalier ».
- Le marqueur regagne son poste et retire le drapeau rouge et crie : « roulez » ou « ça roule ».
- Les archers reprennent le tir sans attendre plus.



**Attention, le greffe doit faire un certain nombre d'actions avant de proposer à l'archer de mettre son marmot dans la boîte (1<sup>re</sup> ou 2<sup>e</sup> mise), voir section 6. Greffe.**

## 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 voit 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 relever ce noir qui sera pigé par le greffe.

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

## 6. Greffe

La tenue du greffe du Prix Général consiste à inscrire les archers qui viennent nous visiter, après avoir vérifié leur licence.

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 au prix général (celui-ci ne peut être tiré qu'une seule fois) et prix particulier (5 €) qui se tire en même temps.
- Les archers volontaires à des mises supplémentaires du prix particulier (3 €) afin qu'ils puissent améliorer leur 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 (optionnel suivant les compagnies).
- 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.

D'autre part, le greffe doit noter au dos du marmot relevé dans le cadre d'une flèche dans le noir (à moins de 20 mm du centre) :

- Les nom et prénom du tireur, sa catégorie, sa compagnie, le jour où le marmot a été relevé.
- La distance entre le centre de la flèche et le centre du marmot (20 mm ou moins).
- Les signatures de l'archer et de celui qui a fait la mesure.
- Le timbre de la compagnie doit enfin être appliqué au dos du marmot également.

## 7. Glossaire

<b>Butte</b>	<p>La paille sur laquelle est fixée la carte. Par extension l'abri où elle se situe (il existe 2 buttes par jeu) :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• La butte maîtresse est celle d'où l'on tire la première flèche.</li><li>• La butte d'attaque est celle qui reçoit la première flèche.</li></ul>
<b>Carte</b>	<p>Le carton où sont dessinés les cercles concentriques représentant les zones de points.</p>
<b>Entrant</b>	<p>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.</p>
<b>Halte</b>	<p>Tir de deux flèches, l'une en aller et l'autre en retour (ouvrir la halte et fermer la halte).</p>
<b>Honneur</b>	<p>Toutes les flèches dans la zone comptée de la carte.</p>
<b>Marmot</b>	<p>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 du tir.</p>
<b>Noir</b>	<p>Partie centrale du marmot qui comme son nom l'indique est noire (avec un point blanc au centre : la mouche).</p>
<b>Peloton</b>	<p>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 (voire finir un autre jour si la nuit tombe).</p>
<b>Piger (le noir)</b>	<p>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 du tir et présentés à l'archer ayant réalisé le coup (tir), sont signés par l'archer et introduits dans une urne scellée.</p>
<b>Sortant</b>	<p>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).</p>