

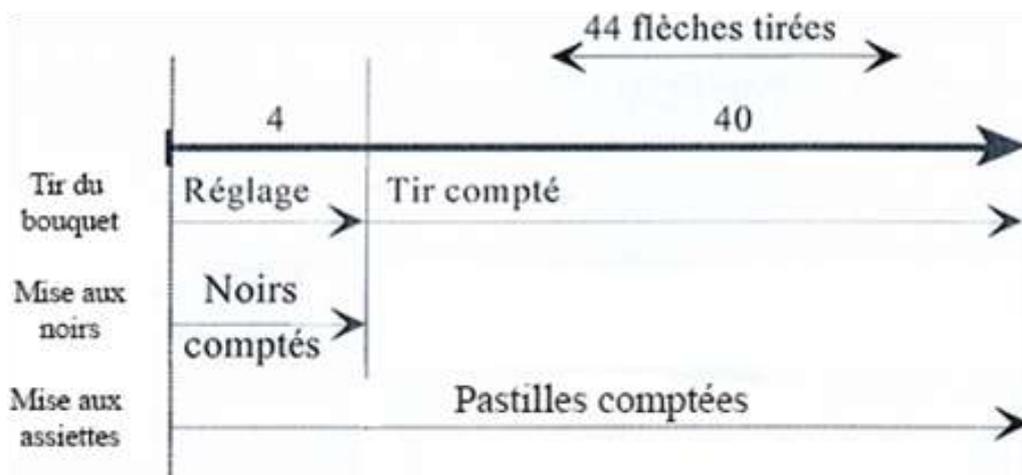
Guide à l'usage des archers devant assurer la marque et le greffe des tirs de Bouquet

Version mars 2019

1. Généralités

Le Prix Général se tire par peloton, en 40 flèches comptées 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. Il faut rajouter à ces 40 flèches, 4 flèches d'essais ou de réglages qui ne sont pas comptées.

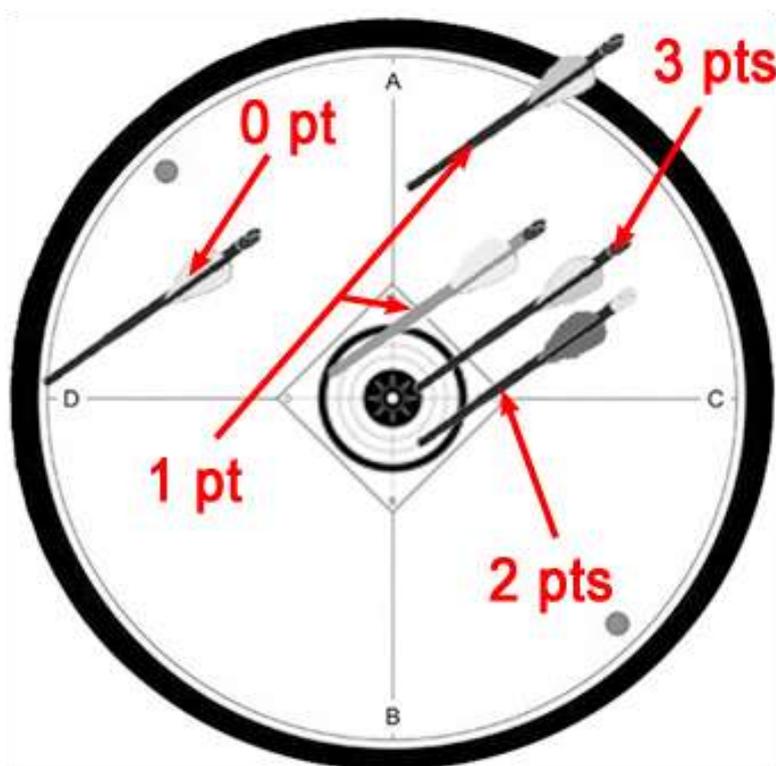
Ce tir s'organise ainsi :



La mise aux noirs permet de relever les noirs faits pendant les haltes d'essais.

La mise aux assiettes permet de gagner une assiette à chaque fois qu'une pastille est touchée.

2. Comptage des honneurs



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

La carte de Bouquet comporte 3 zones de points. Tous les cordons sont au désavantage sauf pour le noir central (3 points).

Les flèches comptant 3 points sont en noir.

Les flèches comptant 3 et 2 points sont en chapelet.

Sur cette carte, on compte quatre honneurs, une paille (sur les cinq flèches), une flèche en noir et deux flèches en chapelet.

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).

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

DATE : 09 avril

NOM : *voilebault*
 PRÉNOM : *jean*
 COMPAGNIE : *Mant Sans sur saire*
 CATÉGORIE : *sieur homme*

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

Nombre de 1 --> X 1 =

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

DATE : 09 avril

NOM : *voilebault*
 PRÉNOM : *jean*
 COMPAGNIE : *Mant Sans sur saire*
 CATÉGORIE : *sieur homme*

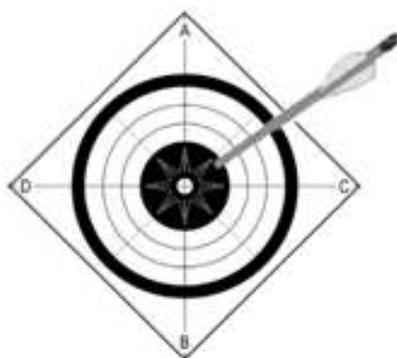
	0	1	2	3
1		X		
2	X		X	
3		X	X	
4			X	
5	X		X	X
6	X		X	
7			X	
8				

Nombre de 1 --> X 1 =

On ne peut plus voir ce que le point est placé dans la mauvaise colonne.

3. Limites de relevé

Une flèche frappant le noir central du marmot (3 points), doit être annoncée. Le tir est suspendu. Un drapeau rouge est positionné. Le cri « Elle est bonne » retentit. Le marmot doit être relevé pour être pigé par le responsable du tir (voir paragraphe suivant). Suivant le type d'arc, la flèche sera relevée à 20 mm du centre du marmot (bord du noir) pour un arc droit ; environ 15 mm du centre pour un arc classique et à environ 10 mm du centre pour un arc à poulies.



20 mm arcs droits



15 mm arcs classiques

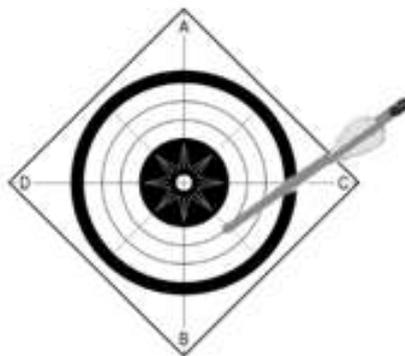


10 mm arcs à poulies

Le gagnant du prix du Bouquet est celui qui placera sa flèche le plus près du centre du noir (un gagnant par arme).

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 !

A la demande des tireurs, une flèche frappant la zone 2 points du marmot peut être annoncée « Douleur ! ». Le tir continue.

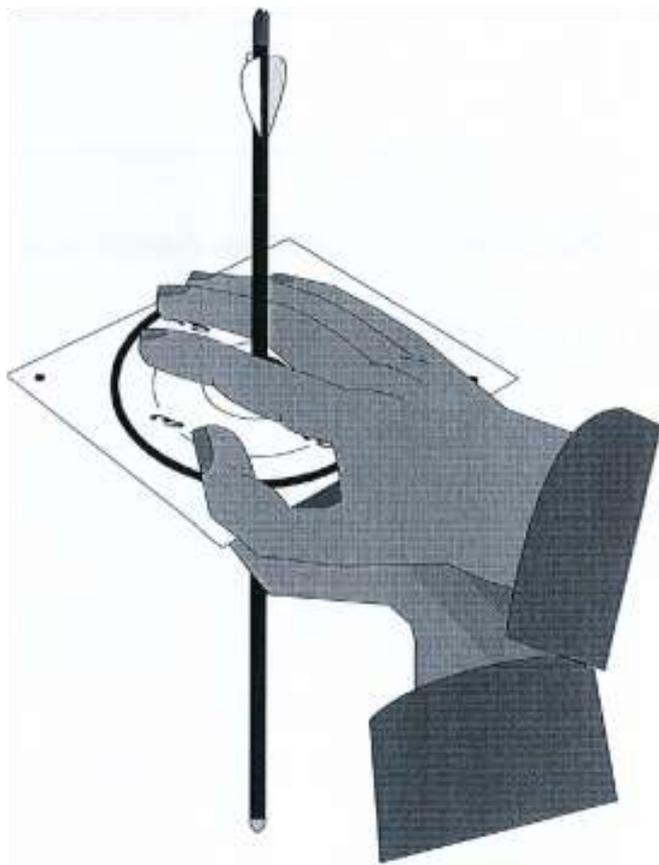


Flèche en douleur

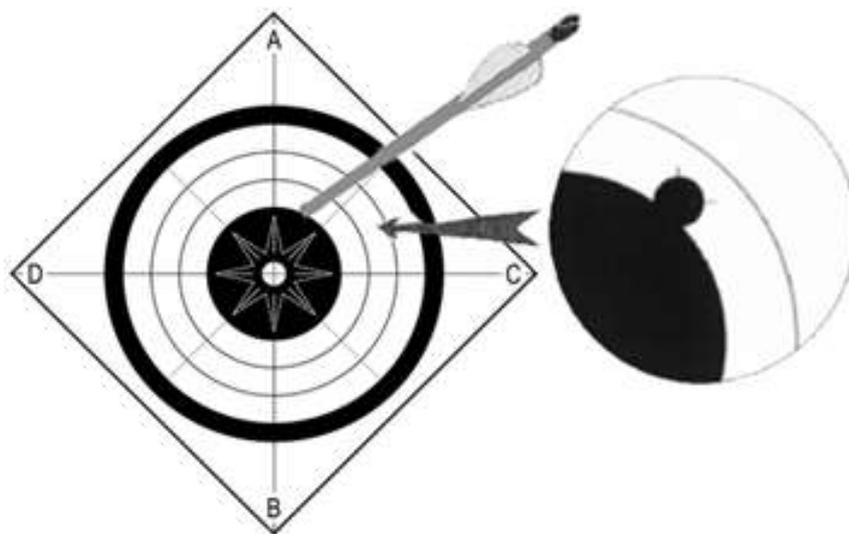
4. Relever le marmot

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 dans 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 de la carte (cible), 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.
- Le marmot sera pigé pour mesurer la distance entre le centre du marmot et le centre de la flèche. Cette mesure sera inscrite au dos du marmot avec la catégorie de l'archer, sa compagnie et le jour où le coup a été fait.



5. Cas particulier



Dans cette configuration la flèche est comptée 3 points, mais le marmot n'est pas relevé. S'il vous arrive de douter de la validité du noir (axe de la flèche au ras du noir pour un arc droit) il vaut mieux relever ce noir qui sera pigé par le responsable de la garde.

En tant que marqueur en l'absence d'arbitre officiel, votre jugement sur la validité des points est fait en concertation avec les archers.

6. Greffe

La tenue du greffe du tir de Bouquet consiste à inscrire les archers qui viennent nous visiter, après avoir vérifié leur licence et la présence de certificat médical.

Il inscrit sur la feuille de marque l'ordre des tireurs pour le peloton. Par habitude les arcs à poulies tirent en premiers puis les arcs classiques et pour finir les arcs droits, s'il y en a.

Le greffe doit noter :

- Les archers volontaires à des mises supplémentaires (tir aux noirs et tir aux assiettes).
- Le nom, l'arme, la catégorie et la compagnie des archers.
- Les mesures des noirs relevés et les inscriptions au dos des marmots relevés.
- Faire signer les archers dont les marmots ont été relevés.

Il sera utilisé le logiciel de la fédération pour éditer les résultats aux honneurs (tir beursault).

7. Glossaire

Butte	La paille sur laquelle est fixée la carte. Par extension l'abri où elle se situe (il existe 2 buttes par jeu) : <ul style="list-style-type: none">• 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.
Halte	Tir de deux flèches, l'une en aller et l'autre en retour (ouvrir la halte et fermer la halte).
Honneur	Toutes les flèches dans la zone comptée de la carte.
Marmot	Petit carton carré se rapportant sur le centre de la carte et correspondant aux zones de points 2 et 3. Il est retiré lorsque le noir est atteint pour que le coup soit pigé par le responsable du tir.
Noir	Partie centrale du marmot qui comme son nom l'indique est noire (avec un point blanc au centre : la mouche).
Peloton	Ensemble des archers tirant successivement sur un jeu (5 archers maximum par peloton).
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 du tir et présentés à l'archer ayant réalisé le coup (tir), sont signés par l'archer.
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).