



Préconisations pour le Prix Général 2018 de la Famille du Pays de France

1. Ouvertures :

- Le jeu est ouvert trois week-ends au minimum.
- Le jeu est ouvert le samedi et dimanche et pour les compagnies qui le peuvent, le vendredi ou le lundi.
- Le principe étant d'ouvrir sur réservation, afin que les archers préviennent de leur venue.
- Les heures d'ouverture sont le matin 9h00, l'après-midi 14h00, avec possibilité d'extension.

2. Le matériel :

- Un registre de compte avec pages numérotées
- Deux urnes : une urne principale pour le prix aux noirs et une autre pour toutes les mises suivantes (le challenge de la famille). Les noirs étant comptés quelle que soit l'arme à partir de 20mm.
- De la fine ficelle pour sceller l'urne principale (ficelle à ficeler la viande par exemple) ou un fin ruban ou tout autre système.
- Un cachet à cire (à voir dans un magasin d'activités loisirs, les empreintes environ 20 euros)
- Un bâton de cire (même magasin)
- Un pied à coulisse numérique avec becs précision au 1/100^{ème}, la lecture se faisant au 1/10^{ème} (prêté par la Famille aux Compagnies ouvrant le Prix Général).
- Des "mandrins" aux diamètres des flèches (prêtés par la Famille aux Compagnies ouvrant le Prix Général).
- Des cartes Beursault
- Des marmots (beaucoup de marmots, car il y a de très bons tireurs).
- Un tampon encreur (timbre caoutchouc) pour marquer au dos de marmot ou des étiquettes (modèle ci-dessous) qui seront collées au verso des marmots relevés avec le nom, prénom, Cie, date et la cote relevée, 1^{ère} mise ou suivantes. Ces informations peuvent être écrites directement sur le dos du marmot ou par l'intermédiaire d'étiquettes autocollantes.

Étiquette ou tampon encreur pour le relevé des noirs.

COMPAGNIE DE TIR A L'ARC DE	
COUP DE (en mm) :	
FAIT PAR LE CHEVALIER :	
DE LA COMPAGNIE :	
DATE :	MISE : <input type="text" value="1"/> <input type="text" value="Suivantes"/>
<input type="text" value="LE TIREUR"/>	<input type="text" value="LE GREFFIER"/>

3. Les prix et Challenges :

- Prix Général (aux noirs) uniquement sur la première mise :

Tir à 50 mètres sauf Benjamins et Minimes à 30 mètres. La mise est de 5 € pour 30 haltes (2 haltes d'essais + 20 haltes comptées pour le prix aux honneurs + 8 haltes).

Le classement se fait toutes catégories confondues. La première mise seule compte pour le prix général.

Le total des mises, ôté de 20% pour les frais de fonctionnement, sera réparti en prix comme suit :

1er Prix 30%

2ème Prix 20%

3ème Prix 10%

Le reste en fraction de 3%.

Le reliquat allant au premier honteux.

Les prix pouvant être arrondis à l'Euro près.

Toutes les haltes de la première mise comptent pour les noirs. Pour le Prix Général, un tireur ne peut gagner au maximum que 2 prix, les 3 premiers prix ne sont pas cumulables.

- Prix Particulier (aux honneurs) sur la première mise et les mises suivantes :

Dans la première mise, le prix aux honneurs est compris dans le prix aux noirs.

A partir de la deuxième mise, la mise est de 3 € pour 22 haltes (2 haltes d'essais + 20 haltes comptées). Le classement est par catégories :

Jeunes (B, M) > J,

Adolescents (C, J) > Ado

Sénoirs (S) > S

Anciens (V, SV) > Anc

Les 3 premiers seront récompensés.

Le nombre de mises est illimité. Le meilleur résultat est pris en compte. Un tireur ne peut gagner qu'un seul Prix Particulier par catégorie d'arc (AD, AN, CL, CO).

- Challenge de la Famille

Le Challenge revient à la compagnie ayant fait les meilleurs noirs faits sur les différents jeux par des tireurs différents. Le nombre de noirs, de jeux et de tireurs sont fonction du nombre de jeux ouvrant moins 1 (si 4 jeux ouvrent, alors 3 meilleurs noirs seront pris en compte sur 3 jeux différents, par 3 tireurs différents). Les noirs sont relevés sur toutes les mises. Il sera gagné définitivement s'il a été gagné 3 années consécutives ou 5 années non-consécutives.

- Prix de la Famille

Par catégorie d'arc, l'archer qui a fait le meilleur nombre d'honneurs cumulés, sur au moins le nombre de jeux ouvrant moins 1 jeu, sera récompensé.

- Prix de la Ronde

Une fiche d'inscription peut être remplie pour participer au Challenge de la Ronde : Participer au minimum à six prix généraux dont au moins deux dans la Famille d'appartenance et quatre dans les autres Familles de la Ronde. Récompenses aux trois meilleurs archers de chaque catégorie d'Arc par addition des trois meilleurs noirs. Récompense aux trois archers tout type d'arcs confondus ayant tiré le plus grand nombre de prix généraux dans les Familles de la Ronde.

Proposition de Règlement général :

Article 1er

Sera admis au tir du Prix Général tout archer ou chevalier inscrit dans une compagnie ou un club, muni d'une licence compétition à jour et d'un certificat médical valide.

Article 2ème

Le prix est ouvert à toutes catégories d'arc avec ou sans viseur.

Article 3ème

Il sera payé par tout tireur une mise de 5€ donnant droit à tirer,

- D'une part : le prix général, sur 30 haltes, soit 60 flèches, sans halte d'essai. Toutes les catégories sont confondues pour ce prix. Le prix pour le premier est de 30% des mises, pour le deuxième de 20%, pour le troisième 10% et pour les suivants 3%, le premier honteux recevant le reliquat des mises. La totalité n'excèdera pas 80% des mises, la compagnie se réservant 20% pour les frais de buttes et de cartes. Un tireur peut au maximum gagner 2 prix au noir, les trois premiers prix n'étant pas cumulables

- D'autre part : le prix particulier aux honneurs, compris dans les 30 haltes. Il sera comptabilisé sur les 22 premières haltes, incluant 2 haltes d'essai. Les 3 premiers de chaque catégorie seront récompensés. Un tireur ne peut gagner qu'un seul prix aux honneurs par catégorie d'arme.

Les catégories prises en compte sont pour l'arme : arc droit, arc nu, arc classique, arc compound ; pour l'âge : jeune (minime et benjamin) tirant à 30m, adolescent (cadet et junior), sénior (sénior) et ancien (vétérane et super-vétérane) tirant tout trois à 50m, les hommes et les femmes sont pris en compte dans chaque catégorie.

Il est possible de miser un nombre de fois illimité, les mises supplémentaires étant alors de 3€ ouvrant droit aux 22 haltes du prix particulier. Le meilleur score étant pris en compte.

Article 4ème

Toute compagnie peut participer au Challenge de la Famille. La compagnie ayant fait les meilleurs noirs sur les différents jeux par des tireurs différents, toutes mises confondues se verra décerner le Challenge de la Famille.

Article 5ème

Tout marmot frappé au noir (flèche à 20 mm ou moins du centre) sera levé pour porter récompense d'honneur à l'adresse du tireur. Selon la volonté des compagnies, lors du tir, 2 noirs maximums pourront être remboursés à 0,50 € chacun.

Article 6ème

Au cours du prix, les pelotons ne pourront pas excéder 5 tireurs. L'admission d'un 6ème tireur ne se fera qu'avec l'assentiment de tous les tireurs du peloton. Un seul pourra s'y opposer.

Article 7ème

Suivant l'usage, les archers et chevaliers de la compagnie organisatrice pourront par obligeance céder leur place à des tireurs étrangers en se retirant d'un peloton complet. Ils reprendront ensuite autant qu'il est nécessaire jusqu'au complet achèvement de leurs haltes.

Article 8ème

Une compagnie est invitée à tirer une partie de jardin amalgamée en 12 points le jour de l'ouverture à 9h00. Elle se terminera, au plus tard, à 12h00 précise, à la montre du greffier. S'il arrive qu'à ce terme le score n'atteigne pas les 12 points, l'équipe totalisant le plus grand nombre de points remportera la partie. La compagnie invitée se présentera munie d'un bouquet de fleurs, d'un écusson, d'une carte décorée et de son drapeau (bannière, gonfanon, guidon, ...). Un repas de remerciement sera offert à la compagnie invitée.

Article 9ème

L'ouverture des boîtes à marmots se fera devant au moins un chevalier témoin d'une autre compagnie. Cette ouverture peut faire l'objet d'un tir de Fermeture du Prix Général sur le même mode que lors de l'ouverture.