



Règlement 24 Heures Beursault MONTFERMEIL

29 et 30 avril 2023

- 1) Départ le samedi à 14h, arrêt le dimanche à 14h, la dernière flèche sera tirée sur la butte maitresse.
- 2) Les équipes sont composées de 3 archers, 4 pour les jeunes (Benjamins - Minimes). Elles peuvent être mixtes, composées d'archers de club ou Compagnie différents. Chaque équipe pourra être composée d'armes différentes. Dans ce cas, on retiendra pour le classement l'arme la plus précise (dans l'ordre, CO, CL, BB et AD)
- 3) Chaque équipe décide de son ordre de tir.
- 4) A tout moment durant les 24 heures, chaque équipe doit être représentée dans le Beursault.
- 5) Lors du tir, seule une dérogation spéciale autorisée par l'arbitre responsable pourra être accordée pour problème de santé. L'archer ne pouvant tirer sera remplacé pour le tir Beursault en cours par un autre archer de la même équipe. L'archer malade pourra reprendre le tir par la suite. Les points réalisés sur ce tir Beursault seront comptabilisés pour l'équipe. Aucun score individuel ne sera remonté à la FFTA.
- 6) Chaque peloton sera constitué de 5 archers maximum, il y aura donc 5 équipes maximum par allée de tir.
- 7) Les distances pour tirer au Beursault sont :
 - A 50m pour les Cadets, Juniors et Seniors 1, 2 et 3
 - A 30m pour les Benjamins et Minimes
- 8) Déroulement sur 2 allées de tir 50 mètres et 1 allée de tir 30 mètres
 - Sur chaque tir : 2 haltes d'essai + 20 haltes de tir compté
 - Les archers effectuant le second tir devront être prêts à entrer dans le jeu d'arc avant la fin du tir précédent.
- 9) Le dernier Beursault sera arrêté quand les 24heures seront atteintes et les dernières flèches tirées vers la butte maitresse.
- 10) Chaque tir Beursault complet sera compté pour chaque archer, et sera donc qualificatif pour le Championnat de France.
- 11) Le comptage des points se fera en totalisant tous les points réalisés par chaque équipe sur les Beursault complet, à ce total sera ajouté le nombre de points réalisé sur les haltes du dernier Beursault. A des fins d'équité, seul le plus petit nombre de haltes réalisées entre les 2 allées sera compté.

Exemple : les archers de l'allée 1 ont tirés 12 haltes et ceux de l'allée 2 en ont tirés 15. Seuls les points réalisés sur les 12 haltes seront comptés pour toutes les équipes (de l'allée 1 et de l'allée 2)

- 12) Au bout des 24 heures tous les archers de chaque équipe devront être présents, sous peine de disqualification de l'équipe.
- 13) Lors de chaque tir Beursault, le comptage se fera selon le règlement de la FFTA.
- 14) Un arbitre sera toujours présent dans le jeu d'arc.
- 15) Au moins un marqueur sera présent dans chaque allée.
- 16) A l'issue de la compétition le classement sera annoncé et les récompenses données aux équipes déclarées gagnantes pour les équipes dans chaque arme.
- 17) En cas d'incident matériel en cours de tir, l'archer pourra réparer durant 15 minutes maximum, il rattrapera les flèches manquantes à la fin du Beursault en cours.
- 18) En cas d'incident matériel au moment d'entrer dans le jeu d'arc, 15 minutes maximum seront accordées pour réparer, l'archer devra, en fin de tir, rattraper uniquement les flèches non tirées, mais il n'aura pas de flèches d'essai.
- 19) Les 15 minutes écoulées, si l'archer ne peut revenir tirer, un archer de la même équipe pourra le remplacer. L'archer pourra reprendre le tir sur le Beursault suivant. Les points réalisés sur ce tir Beursault seront comptabilisés pour l'équipe. Aucun score individuel ne sera remonté à la FFTA. Ce changement d'archer sera indiqué sur la feuille de marque par l'arbitre.
- 20) Tous les archers devront avoir un comportement correct, comme il se doit dans un jeu d'arc en respectant le présent règlement d'abord et, comme la FFTA le décrit ensuite. Tout manquement à cette règle sera sanctionné par l'arbitre présent dans le jeu d'arc, avec l'accord de l'arbitre responsable.
L'échelle des sanctions est : un avertissement, un 2eme avertissement, au 3eme avertissement, l'archer sera exclu du jeu et l'équipe sera éliminée et ne sera donc pas classée.
- 21) En cas d'élimination de l'équipe, les scores réalisés sur les Beursault complets seront envoyés à la FFTA.
- 22) Dans tous les cas, les mises pour l'inscription ne seront pas remboursées.
- 23) Des nouvelles cartes seront installées lors d'un nouveau Beursault uniquement si la carte installée est jugée trop abimée.
- 24) Chaque archer est responsable de son matériel, bris ou perte de flèches seront donc à sa charge. En cas de bris ou perte de matériel, l'archer pourra faire intervenir son assurance FFTA ou autre. En aucun cas, la Compagnie organisatrice ne pourra être mise en cause.
- 25) L'installation de couchages et de tentes de camping pourra être fait dans le jardin de la Compagnie.
- 26) Les archers qui se reposent. De même, les douleurs et les noirs ne seront pas annoncés pour ne pas gêner le voisinage.

- 27) Tout désistement reçu après le samedi 22 avril 14h, la mise de l'équipe reste due.
- 28) Si un et un seul désistement tardif (dans la semaine qui précède le week-end des 24heures) a lieu dans une équipe, celle-ci pourra faire appel à un nouvel archer. S'il est impossible de trouver le remplaçant, les 2 membres restant de l'équipe ont la possibilité de faire équipe uniquement à deux. Si tous les membres de l'équipe sont dans l'impossibilité de venir, à eux de trouver leurs remplaçants pour ne pas perdre leur engagement.
- 29) Positionnement de l'archer sur le pas de tir : L'archer **doit avoir le pied sur le carreau**, sans dépasser la croix sur ce dernier (sanction cf article 20).

