



Statuts FGCB - ANNEXE 4

RÈGLEMENT DE TIR DU "GRAND CERF BLANC"

Le présent règlement fait partie intégrante des statuts de la FGCB et doit donc à ce titre être validé par l'assemblée générale. On peut y apporter des modifications dans le cadre d'une assemblée générale ordinaire ou extraordinaire mais également par l'action d'un groupe de travail qui serait mandaté par l'assemblée générale. Dans le cas de l'action d'un tel groupe de travail, il n'est pas nécessaire de faire voter les modifications et celles-ci s'appliquent de fait dès le prochain tournoi du Grand Cerf Blanc qui suit la mise par écrit desdites modifications.

ARTICLE 1 - COMPOSITION DU TOURNOI

Le tournoi du "Grand Cerf Blanc" se compose des épreuves suivantes :

1. Le Trophée du Grand Cerf Blanc
2. Le Trophée du Chasseur
3. Le Trophée de l'As
4. La Flèche d'Or

ARTICLE 2 - TROPHÉE DU GRAND CERF BLANC

Chaque concurrent présent le jour du tournoi - à l'heure indiquée et après s'être acquitté des finances et modalités d'inscription - tire 6 séries de 5 flèches de qualification sur cible sanglier (qui seront prises en compte pour le trophée du chasseur) puis le reste du tournoi sur cible field (noire à centre jaune) selon le programme de tir et sous la direction du Maréchal du jour.

Le nombre de participants qualifiés pour le 1^{er} tour doit représenter au minimum la moitié des participants qui auront tirés lors de la phase de qualification. Le système qui sera mis en place pour faire la transition entre le premier tour et les quarts de finales (élimination directe / qualifications par poules / autres) pourra être défini par la compagnie organisatrice, en accord avec le comité. Ils veilleront toutefois à s'inspirer de ce qui a été fait les années précédentes.

Les distances de tirs sont les suivantes : Conditions de victoire

- 15m Qualifications - classements aux points
- 15m 1^{er} tour (et suivants en fonction du nombre de participants)
- 20m ¼ de finale série au meilleur des 3 matchs
- 25m ½ de finale série au meilleur des 3 matchs
- 30m petite et grande finales série au meilleur des 5 matchs

En cas d'égalité de points sur une série, c'est la règle de la meilleure des flèches qui emporte la série. En cas d'égalité absolue sur les 5 flèches de la série, on départage sur le total des points du match. En cas d'égalité qui perdurerait, chaque archer tire une flèche jusqu'à ce que l'un d'entre eux prenne le dessus (mort subite).

Est désigné "Grand Cerf Blanc" de l'année le concurrent qui remporte la finale selon les modalités ci-dessus.



ARTICLE 3 - TROPHÉE DU CHASSEUR

Le tir du chasseur sert de phase qualificative pour le tournoi du Grand Cerf Blanc. Sera pris en compte pour ce trophée, le score de chaque concurrent qui aura tiré ses 6 séries de 5 flèches sur cible sanglier à 15m selon programme de tir et sous la direction du Maréchal du jour.

Est désigné "Grand Chasseur" de l'année le concurrent qui obtient le plus de points avec les 30 flèches tirées. En cas d'égalité de points, le plus grand nombre de meilleures flèches l'emporte. En cas d'égalité persistante, on départagera par mort subite.

ARTICLE 4 - TROPHÉE DE L'AS

Le Trophée de l'AS est décerné à une compagnie. Pour y prétendre, les compagnies doivent aligner au moins 3 tireurs. On prendra en compte les 3 meilleures scores des qualifications parmi les représentants de la compagnie et on additionnera leurs points pour construire le total déterminant.

Est désigné "As" de l'année la compagnie dont le score est le plus haut. En cas d'égalité du cumul des points, Les règles suivantes s'appliquent dans l'ordre :

- 1) La compagnie qui a la série avec le plus haut score individuel.
- 2) chaque compagnie désigne un représentant et on applique la mort subite

ARTICLE 5 - LA FLÈCHE D'OR

Chaque concurrent présent le jour du tournoi - à l'heure indiquée par le Maréchal du jour - tire une unique flèche qui doit se planter le plus près possible de la flèche d'or tirée par le vainqueur de l'année précédente (et qui forcément ne se présente pas à sa propre succession). Est déclaré vainqueur celui qui y parvient.

ARTICLE 6 - TROPHÉES ET PRIX

Trophée du Grand Cerf Blanc: le vainqueur obtient jusqu'à l'année suivante le titre de "Grand Cerf Blanc"

Trophée du Chasseur: le vainqueur obtient jusqu'à l'année suivante le titre de "Grand Chasseur"

Trophée de l'As: la compagnie vainqueur est désigné "As" de l'année.

La Flèche d'Or: le vainqueur est désigné "Flèche d'Or" de l'année.

ARTICLE 7 - MATÉRIEL - ARMES - MUNITIONS

Seuls les arcs d'inspiration médiévale et les flèches en bois avec pointes "sportives" (exclues: flèches de chasse, perce-armure et similaires qui endommagent trop les cibles), répondant visuellement à ces critères seront autorisés lors des compétitions.

- Aucun système ou organe de visée n'est autorisé
- Une tenue d'inspiration médiévale est également exigée durant les compétitions

Le maréchal de tir est compétent pour prendre toutes les décisions concernant le matériel utilisé. Le contrôle s'effectuera avant les tirs à la discrétion du Maréchal de tir assisté de ses commissaires.



ARTICLE 8 - MARÉCHAL DE TIR ET SES COMMISSAIRES

Le Maréchal de tir est choisi parmi les membres d'une des compagnies fondatrices ou actives. Il dirige les tirs durant le tournoi et se fait, si nécessaire, assister par des commissaires. Dans la mesure du possible, aucun d'eux ne doit participer au tournoi.

Sous l'égide du Maréchal de tir, les commissaires gèrent notamment les tâches suivantes:

- Ils s'occupent du contrôle du tir et notent les résultats. Seules 5 flèches sont comptabilisées par volée. Si plus de 5 flèches sont tirées, seules les 5 moins bonnes sont prises en compte. Si moins de 5 flèches sont tirées, les flèches non-tirées comptent comme hors cible.
- Ils gèrent les coups d'essais qui seront autorisés à hauteur d'une série de 5 flèches
 - au début du tournoi
 - à chaque nouvelle distance de tir
 - à chaque changement de blason
- Ils veillent au bon déroulement du tournoi dans toutes ses phases
- Ils rappellent à l'ordre les concurrents lors d'un manquement aux règles ou en cas de comportement dangereux
- Le Maréchal du jour est responsable de la tenue à jour du classement; il peut se faire aider par un secrétariat
- Le Maréchal du jour est habilité à prononcer un avertissement ou la disqualification (éventuellement sans avertissement dans les cas graves) d'un concurrent par exemple dans les cas suivants :
[Liste illustrative non exhaustive]
 - S'il ne corrige pas son comportement après avoir reçu un avertissement
 - S'il triche ou tente de le faire
 - S'il a un comportement anti-sportif manifeste
 - S'il ne respecte pas les règles de sécurité et les consignes des commissaires
 - S'il a un comportement dangereux
 - S'il est visiblement pris de boisson ou d'autre substances

ARTICLE 9 - CIBLES

Cible field (60cm)



Cible sanglier (90cmx83cm)

