

REGLEMENT Des TOURNOIS D'ARCHERIE

Organisé par les Archers de BRAME-FARINE



1 - LE MATERIEL

1.1 Types d'Arcs

LONG BOW, FLATBOW, BOURGUIGNON ou TURQUOI :

Visuellement « histo-compatible », en bois non démontable, de préférence sans fenêtre.

Le même arc devant servir tout au long du Tournoi.

1.2 Flèches

FUT BOIS OBLIGATOIRE AVEC ENCOCHE BOIS, CORNE, OU OS (*Plastique interdit*) :

- 6 flèches, minimum, avec 3 plumes naturelles (pas de couleur fluo) et pointe collée noire de type field ou historique quelle soit industrielle ou forgée ;

- 6 flèches, minimum, avec 4 plumes fluflu naturelles et pointe Blunt.

-et 6 flèches, minimum, avec 3 plumes naturelles et pointe Blunt

2- ARCHERS (*à prendre au sens large Féminin comme Masculin*)

Chaque archer qui sait tirer à l'arc ne pourra devenir participant que si :

- il s'acquitte d'un droit de participation de 10€ (8€ -15ans) ;

- il est en tenue médiévale ;

- son matériel est conforme au règlement ;

- après vérification d'un JUGE ou du CAPITAINE il est dûment inscrit par le SCRIBE DE TABLE.

Chaque Archer est responsable de l'état de son matériel tout au long du Tournoi.

Pour toutes les épreuves, les décomptes se feront toujours à l'avantage de l'Archer.

Les Participants devront respecter les règles élémentaires de courtoisie envers les autres concurrents, les membres du Collège et les spectateurs.

De plus, pendant les épreuves du Tournoi, les participants prennent l'engagement formel de ne pas se trouver sous l'influence d'une substance affectant la conscience ou le jugement.

Tout manquement constaté par le CAPITAINE entraînant de facto l'exclusion du tournoi.

3- TOURNOI

3.1 Collège

Les JUGES, le SCRIBE DE TABLE ainsi que les SCRIBES DE LICE forment le collège du Tournoi qui est présidé par le CAPITAINE. Leurs décisions prises à la majorité sont sans appel.

En cas d'égalité lors des votes du Collège, la Voix du CAPITAINE est prépondérante.

EN AUCUN CAS, UN MEMBRE DU COLLEGE NE POURRA PARTICIPER AU TOURNOI.

3.2 Déroulement du Tournoi

Pour être classé, chaque Archer participant devra accomplir les 10 épreuves.

Au terme de ces 10 épreuves, un classement général sera établi individuellement et par équipe.

♣ Individuellement, les meilleurs Archers seront récompensés dans les 3 catégories suivantes :

Hommes, Gentes Dames et Damoiseaux / Damoiselles (-15 ans)

♣ Par équipe, composée au minimum de 3 Archers dont une Gente Dame. Seront retenus pour le classement les résultats des trois meilleurs Archers de l'équipe dans chaque épreuve.

4- COSTUMES ET EQUIPEMENT DE CAMPEMENT

Tous les participants : Archers, Artisans, Commerçants ou Membres des campements devront être en tenue médiévale dans l'enceinte du site.

Les tentes, auvents et échoppes, ainsi que l'ensemble du matériel présent sur le site devront être d'aspect médiéval

5- INTENDANCE

Chaque Archer individuel ou Compagnie d'archers devra prévoir ses vivres et son matériel pour la durée de la rencontre.

Sur le site il y aura de l'eau, du bois pour les campements, des latrines et des douches.

Les feux de campement devront être hors sol et le terrain devra impérativement retrouver son état d'origine.

6- SECURITE

Les Membres de Brame-Farine géreront le public et la sécurité du site.

Le Collège du tournoi de Brame-Farine se réserve le droit d'annuler la rencontre pour cause d'« intempéries graves »

Le port d'armes (couteaux, épées, etc.) n'est pas autorisé pour les mineurs.

7– ASSURANCES

Tous les participants : Archers, Artisans, Commerçants ou Membres des campements devront être correctement assurés pour ce genre d'événements et dégagent l'association Brame-Farine de toute responsabilité concernant d'éventuelles blessures ou destructions de matériels pouvant subvenir durant toute la durée de la manifestation.

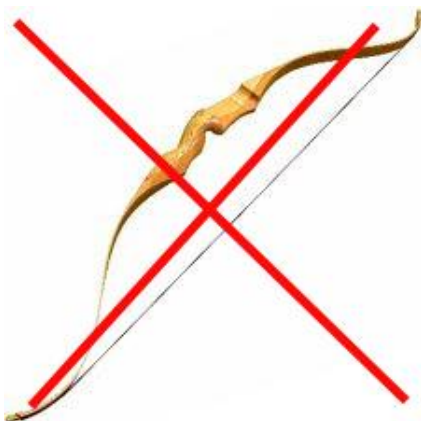
Comme une image vaut mieux qu'un long discours :

Les Arcs

Les Préférés



Arcs Rejetés



Arcs Rejetés

Flèches



Liberté dans la forme des plumes
Ligaturées ou non
Préférer les couleurs naturelles
Bannir les Fluo
Encoches Bois, Corne ou os



Flèches Bois exclusivement



Flu Flu
4 plumes
pour les flèches
Blunt

Voici toutes les pointes acceptées



Les Blunts



Les Interdits

