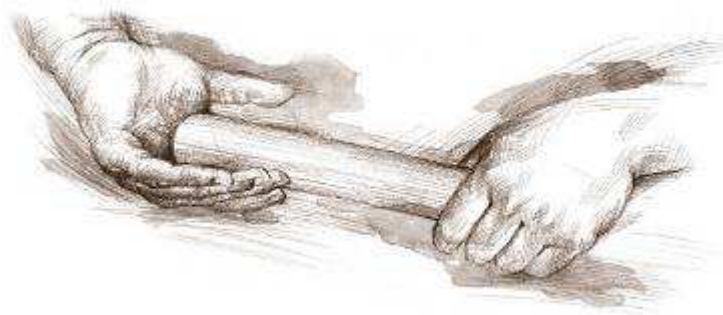


AIDE POUR STRUCTURER LA PREPARATION DE VOTRE BOUQUET

Notre démarche a pour but de partager une expérience de terrain, riche en travail mais passionnante. Une vraie aventure pour une Compagnie/club. Nous sommes à votre disposition pour répondre à vos questions.



*Le Livret de votre Bouquet Provincial
pour accueil des Tirs et les gardes-pantons*

Exemple :

Bouquet Provincial Paris 2014

L'équipe d'organisation de

Vous remercier de votre présence indispensable à nos côtés, et que ce tir du Bouquet soit une fête pour les archers qui durant ces trois mois vont honorer vos Jeux d'arc.

Mesdames, Messieurs, Archers, Capitaines et Chevaliers nous vous saluons.



06



A. Accueil

Les caisses

Il est bon d'avoir deux caisses :

Une pour ce qui reste acquis à la Compagnie recevant les Tirs (Mises complémentaires aux flèches d'essai, à la Pastille et au Chapelet, boissons et produits dérivés personnels à la Compagnie)

Une pour ce qui revient à la compagnie organisatrice (Mise de base (50€ par peloton), vente des assiettes, des pins's et des Cartes de Bouquet)

Toutefois une comptabilité écrite et bien tenue permettra en fin de Bouquet de se rendre compte des recettes et des dépenses Bouquet.

Les objets en vente

Les tarifs sont affichés au dessus de la table d'exposition.

Pendant les tirs

Pensez aux gardes-pantons qui pourraient avoir soif ...

Tenue

Pour que les archers vous identifient bien, la tenue de compagnie (Tee-shirt ou Sweat-shirt) est recommandée.

Fournitures

La Compagnie a reçu des Trois Lys

1. Des cartes de Bouquet **2 cartes par allée et par jour**
2. Des Marmots. **10 Marmots par allée et par jour**
3. Des feuilles de marque **1 feuille de marque par allée et par jour**
4. Des étiquettes pour marmot.
5. Des assiettes **15€ l'unité.**
6. Des pins **3€ l'unité, 5€ les deux, carte de Bouquet + Marmot 4€**
7. Le présent fascicule.

B. Inscriptions des compétiteurs

1. Mises

Les archers présents doivent **tous** compléter leur inscription quel que soit le nombre de présents : la mise de base a été payée en principe à l'inscription du Peloton.

La Compagnie recevant les Tirs sera avertie dans le courant de la semaine précédent la venue du Peloton du paiement ou non de cette inscription (informations à jour sur <http://www.bouquetprovincial.fr>)

Dans le cas ou elle recevrait l'inscription de base du Peloton, celle-ci ira dans la caisse destinée à la Compagnie organisatrice

La Compagnie recevant les Tirs gardera pour elle les mises complémentaires précisées sur le Mandat du Bouquet.

Les mises au noir **N** (pour les noirs faits pendant les haltes d'essai) : **1 euro**

Les mises aux assiettes **P** (pour gagner une assiette à la Pastille) : **2 euro**

Les mises aux assiettes **C** (pour gagner une assiette aux Chapelets) : **2 euro**

2. Vérification des passeports

Comme pour tout concours, vérifier que la licence est à jour et que le certificat médical également (« Oui » au verso de la licence ou certificat dans le passeport).

3. Mise à jour des feuilles de marque

Inscrire **tous les archers d'un peloton** sur la même feuille dans l'ordre du tir.

Mettre dans l'ordre :

- les jeunes tirant à 30 m (benjamins, minimes)
- les arcs à poulies (CO)
- les arcs classiques (CL)
- les arcs nus (BB) et les arcs droits (AD) .

Eviter de mettre plus de deux jeunes (30m) dans un peloton. De préférence, les archers d'une compagnie ou club seront inscrits dans le même peloton.

Utiliser les feuilles de marque de Bouquet (1 feuille par jour et par allée)

Mettre la date du tir au dessus de la case réservée à cet effet

Dans la colonne Date du Tir, mettre la catégorie, l'arme du tireur et les mises choisies N,P,C

Exemple : SVH/CO/NPC

Dans la colonne Noms, mette le N° de licence et le nom du tireur

Exemple : 402151Z/TARTEMPION Emile

N'oubliez pas de mettre la date et le nom de la ou des compagnies (clubs) présentes.

C. Echauffements

Les archers qui le souhaitent peuvent s'échauffer sur les buttes proposées par la Compagnie et a une distance différente de celle du Tir (10m à 25m).

D. Gardes

1. Préparation des buttes

Changez les cartes abîmées ; placer des cartes avec des pastilles pour la mise aux assiettes. Placez un marmot neuf de chaque côté. Placez la feuille de consigne sur la table. Les marmots, feuilles de marque, stylos, interrupteurs pour les sonneries, clous plastiques sont dans les tiroirs des bureaux dans les abris derrière les murs de tir. Allumez les spots d'éclairage des cibles quelle que soit le temps.

2. Appel

Lorsque tous les archers du peloton sont présents et prêts à tirer, les buttes prêtes, il faut faire l'appel des archers ce qui leur donnera l'ordre de tir et leur indiquer l'allée qu'ils utiliseront (allée numéro 1 ou 2). L'ordre de tir ne doit jamais être changé ensuite.

3. Sécurité

Les jeunes à 30 m :

Le plus sûr est de les faire tirer en premier. Cela rend le tir plus long mais moins risqué.

Le dernier archer :

Lui demander de fermer le portillon derrière lui si le marqueur précède le Peloton. Attendre qu'il ait franchi le portillon de sortie pour sonner par un coup long la fin du tir. Le garde panton en face doit répondre par un coup long. Le Marqueur ou le Garde-Panton ouvre alors le pas de Tir au premier archer du Peloton pour aller tirer.

4. Tenue de la marque

Il est préférable que le marqueur précède le peloton. (cf manuel d'arbitre)

Annoncez les points aux archers. En cas de doute, demander à l'arbitre ou à un Chevalier présent de vous confirmer la valeur des points.

5. Marmots

Avant le tir compté :

Si un noir a été fait pendant les haltes d'essai et n'a pas été misé, il ne sera pas levé, mais il faut changer le marmot, avant le tir compté. Attention : à la sécurité (mettre le drapeau rouge).

Levée d'un marmot :

Pour les Compound, la flèche doit frôler la Mouche. $\leq 15\text{mm}$

Pour les Classiques, la flèche doit frôler l'angle intérieur de l'étoile. $\leq 20\text{mm}$

Pour les Arcs Droits, la flèche doit être un Noir franc (toute la flèche dans le Noir).

AIDE POUR STRUCTURER LA PREPARATION DE VOTRE BOUQUET

Pour le cérémonial, voir les consignes ci après (faire appel à un Chevalier).

Dans ce cas le marqueur **abaisse le drapeau rouge** en travers de l'allée indiquant ainsi l'interruption du tir. Le garde panton et l'archer doivent, le cas échéant, se découvrir.

- l'archer, auteur du tir, se place sur le pas de tir de la butte visée
- Le Garde-Panton retire la flèche et le marmot de la cible et les présentent ensemble (pointe en bas) à l'archer. Il lui dit alors : « *Félicitations chevalier* »
- L'archer retire alors sa flèche du marmot en lui répondant : « *Merci chevalier* » et le marqueur complète le cadre d'information au dos.
- Le marqueur place alors un marmot neuf sur la carte et dit en le montrant « *Il est là* » afin de signaler aux archers suivants qu'ils peuvent reprendre le tir dès que le drapeau sera relevé.
- Les archers répondent « *Merci chevalier* »



Au dos du marmot, collez l'étiquette fournie :

Notez le nom de l'archer, et son arme (CL,CO ou AD). Si c'est jeune (30m) le noter également. Noter l'impact en l'entourant (au dos). Signez le marmot et faire signer par l'archer. A la fin du tir, placer les marmots levés dans la boîte prévue à cet effet. Elle est placée dans le Logis à côté du tronc. Un même archer peut avoir plusieurs marmots levés. (Prendre les 2 meilleurs). Le traitement des marmots est fait plus tard.

E. Fin de tir

2. Vocabulaire

Le garde penton de la butte maîtresse peut annoncer deux haltes avant la fin du tir : « **Grande ballade** », pour la dernière halte « **Petite ballade** ». Il peut demander aux archers s'ils veulent **saluer les buttes**. Si oui, les archers qui le souhaitent tireront une halte supplémentaire. Cette dernière halte n'est pas comptabilisée, **les Marmots doivent être ôtés**. Restez attentif pendant cette halte car le nombre d'archers qui tirent peut être différent du tir compté.

3. Fermeture des buttes

Après le tir du dernier peloton de la journée, remettre des Cartes et des Marmots neufs. Et fermer la butte. Eteindre les lumières.

4. Comptage des points

Les honneurs simples : le nombre de « 1 »

Les chapelets : le nombre de « 2 » + le nombre de « 3 »

Les noirs : le nombre de « 3 ».

Nombre total d'honneurs : 40 – le nombre de « pailles »

Vérifier : Nombre d'honneurs = Nombre d'honneurs simples + nombre de chapelets

F. Signature des passeports

Le responsable de garde (Officier de Tir, de préférence un Chevalier) doit signer les passeports des archers en l'absence d'arbitre. Il faut trouver la page qui est différente suivant le modèle du passeport. Bien signer à la ligne « bouquet ». Vérifier que le drapeau était présent à la parade (liste dans le Logis).