



24 HEURES BEURSAULT

OUZOUEUR-SUR-LOIRE

Ce concours se veut en priorité convivial.

Le site se compose de quatre parties distinctes :

-La partie « JEU D'ARC » avec ses deux allées de tir où le silence doit être respecté. Les visiteurs devront demander l'accord au responsable avant de s'y rendre.

-La partie « REPOS » où il est possible de se sustenter, se reposer, discuter, rigoler, etc...

-Le reste du terrain sportif (foot, pétanque, cibles d'entraînement de la Compagnie, etc...) non accessible.

-Le parking.



RÈGLEMENT SPECIFIQUE DES 24H BEURSAULT

- 1/ Chaque manche complète d'un archer sera qualificative pour le championnat de France Beursault.
- 2/ Le concours se déroule sur 24h soit du samedi 14h au dimanche 14h. La dernière flèche sera tirée vers la butte maitresse.
- 3/ Le tir se déroule en suivant le règlement du tir Beursault. Une halte équivaut à un aller-retour soit 2 flèches tirées. Les points seront comptés selon le règlement de la FFTA (hors tir du Bouquet)
- 4/ Chaque archer s'engage à tirer une manche complète (soit 2 haltes d'essai + 20 haltes de tir) avant d'être relayé. En cas de souci de santé supérieur à 15 minutes, il faudra l'accord de l'arbitre pour un remplacement au sein de l'équipe. Dans ce cas, la manche en cours n'est plus qualificative (abandon) pour l'archer mais les points effectués par le remplaçant seront pris en compte pour le challenge des 24H. L'archer malade pourra reprendre le tir selon l'ordre initial lors de sa manche suivante
- 5/ 2 haltes d'essai (4 flèches) seront accordées au départ de chaque manche.
- 6/ 1 flèche par archer et en respectant l'ordre de passage déterminé par l'organisateur. Si un archer se trompe dans l'ordre de tir, sa flèche sera considérée comme manquée et ce jusqu'à son retour à sa bonne place dans le peloton.
- 7/ Il y aura 12 équipes de 3 archers maximum, réparties en 2 pelotons concourant simultanément sur les deux allées du Jeu d'arc. Les équipes peuvent être mixtes et seront composés d'un archer A, d'un archer B et d'un archer C.
- 8/ Les arcs BB ou les arcs droits ont la possibilité de concourir dans les conditions ci-dessous décrites :
 - a) 1, 2 ou 3 arcs BB ou arcs droits pourront être présents dans une équipe « CLASSIQUE ».
 - b) Pour le classement du Challenge un avantage de 10 honneurs + 20 points sera attribué à chaque arc BB de l'équipe et 15 honneurs + 25 points pour chaque arc droit de l'équipe, jusqu'à concurrence de 40 honneurs, et ce, pour chaque manche complète (pour une manche incomplète un prorata sera effectué).
 - c) Ces 2 types d'arcs devront être en conformité avec le règlement de la FFTA en vigueur au moment du challenge.
 - d) Les scores individuels de chaque archer étant toujours établis dans les conditions règlementaires ils seront donc qualificatifs.
- 9/ Les équipes doivent être composées avec des archers ayant la même arme, soit « CLASSIQUE » (sont compris arc classique, BB, AD), soit « POULIES ». Uniquement des catégories tirant à 50 mètres.
- 10/ Il y doit y avoir un archer de chaque équipe à tout moment sur le pas de tir. Un peloton doit être composé de 6 archers de 6 équipes différentes.
- 11/ Pour des raisons d'égalité, aucune cible d'entraînement ne sera mise à disposition.
- 12/ Positionnement de l'archer sur le pas de tir : l'archer doit avoir les pieds en arrière du repère au sol (*sanction : voir article 24*).
- 13/ Déroulement des tirs :
 - a) Tous les archers A tirent un 1^{er} Beursault : 2 haltes d'essai + 20 haltes de tirs comptés,

- b) Les archers B doivent être prêts à entrer dans le jeu d'arc avant la fin des tirs de tous les archers A,
- c) Quand un peloton a fini son tir, il doit attendre le deuxième peloton,
- d) Les deux pelotons A doivent sortir ensemble du jeu d'arc puis les deux pelotons B rentrent à leur tour dans le Jeu d'arc,
- e) Ainsi de suite pour les pelotons C, puis à nouveau les pelotons A, etc...
- f) Le dernier Beursault s'arrête quand les 24 heures sont atteintes et que les dernières flèches sont tirées vers la butte maîtresse.

14/ En cas d'incident matériel, l'archer pourra réparer durant 15 minutes maximum. Il rattrapera les flèches manquantes à la fin du Beursault en cours.

15/ En cas d'incident matériel AVANT d'entrer dans le Jeu d'arc, 15 minutes seront accordées pour réparer. L'archer rattrapera, en fin de tir, uniquement les flèches non tirées sans possibilité de flèche d'essai.

16/ Si l'incident matériel ne peut être résolu au bout des 15 minutes, l'équipe pourra continuer la compétition dans les conditions de l'article 33.

17/ Chaque archer est responsable de son matériel, bris ou perte de flèche seront à sa charge. En cas de bris ou perte d'arc, l'archer pourra faire intervenir son assurance FFTA ou autre. En aucun cas, la Compagnie organisatrice ne pourra être mise en cause.

18/ Si un archer pour une raison quelconque, d'ordre matériel ou médical, validée par les arbitres, est dans l'obligation d'arrêter de tirer, les 2 autres membres de l'équipe ont la possibilité de continuer de tirer selon les conditions de l'article 33.

19/ Pour le comptage des points, ce sont les scores de l'équipe complète qui seront pris en compte en commençant par les honneurs, puis le nombre de points. Pour le dernier Beursault, on ajoutera les points réalisés à l'arrêt des tirs. Pour une question d'égalité, seul le plus petit nombre de haltes réalisées entre les deux pelotons sera comptabilisé.

Exemple : Arrivé au terme des 24 heures, les archers de l'allée 1 ont tiré 12 haltes et les archers de l'allée 2 en ont tiré 15. Seuls les points réalisés sur les 12 haltes seront pris en compte.

20/ Au bout des 24H, tous les archers de chaque équipe devront être présents sous peine de disqualification.

21/ Un arbitre sera présent à tout moment de la compétition.

22/ Les archers assureront eux-mêmes le marquage des points.

23/ Les archers s'engagent à avoir un comportement correct, comme il se doit dans un Jeu d'arc, ainsi qu'envers les autres archers, les arbitres ou tous les bénévoles de l'organisation. Les archers s'engagent, aussi, à respecter ce présent règlement.

24/ En cas de manquement à ces règles, l'arbitre pourra sanctionner l'archer selon ce barème : 1^{er} avertissement, 2^{ème} avertissement, au 3^{ème} avertissement, l'archer sera éliminé et l'équipe pourra continuer la compétition selon les conditions de l'article 33.

25/ Les Beursault complets réalisés par un archer éliminé seront pris en compte pour la qualification au CF Beursault et envoyés à la FFTA.

26/ En cas de comportement grave, dangereux ou inapproprié d'un archer, un signalement pourra être transmis à la FFTA par l'arbitre responsable.

27/ Dans tous les cas, les mises pour l'inscription et les repas ne seront pas remboursées.

28/ De nouvelles cartes seront installées uniquement à la demande de l'arbitre présent.

29/ A l'issue de la compétition, le classement sera annoncé et les récompenses données pour les équipes « CLASSIQUE » et « POULIES ».

30/ Les trophées resteront à la Compagnie d'arc d'Ouzouer-sur-Loire pour y inscrire le nom des vainqueurs.

31/ Chaque archer des 2 équipes victorieuses recevra une récompense individuelle.

32/ Si un (ou des) désistements à lieu à partir du samedi (inclus) qui précède le week-end des 24H, la mise de (ou des) l'archer reste dûe.

33/ Si un et un seul désistement tardif (dans la semaine qui précède le week-end des 24H) a lieu dans une équipe et qu'il se trouve être impossible de trouver un remplaçant, les 2 membres restants de l'équipe ont la possibilité de faire équipe uniquement à deux. Mais dans ce cas :

– Ils devront tirer en alterné A-B-A-B, le repos de l'archer A sera de la durée du tir de l'archer B, et inversement.

- Cette équipe pourra prétendre à la victoire du trophée des 24H Beursault.

- Tous les tirs complets de chacun des archers de cette équipe seront qualificatifs.

34/ Les locaux sur le site « REPOS » permettent le couchage dans une salle ou l'installation de tentes dans l'herbe. Les archers trouveront, à disposition, des toilettes ainsi qu'un coin restauration - buvette. Chaque archer doit prévoir son couchage. Un parking pour les camping-cars est à disposition mais sans eau, ni électricité.

35/ Les personnes accompagnantes et les archers ne tirant pas devront respecter le repos des personnes présentes.

36/ Toutes les personnes présentes s'engagent à respecter les locaux et les terrains mis à disposition.

37/ Nos amis les animaux ne sont pas admis dans la partie « JEU D'ARC », ni sur le reste du terrain sportif. Les propriétaires s'engagent surtout à ce que leurs animaux ne gênent ni les compétiteurs, ni ceux qui se reposent.

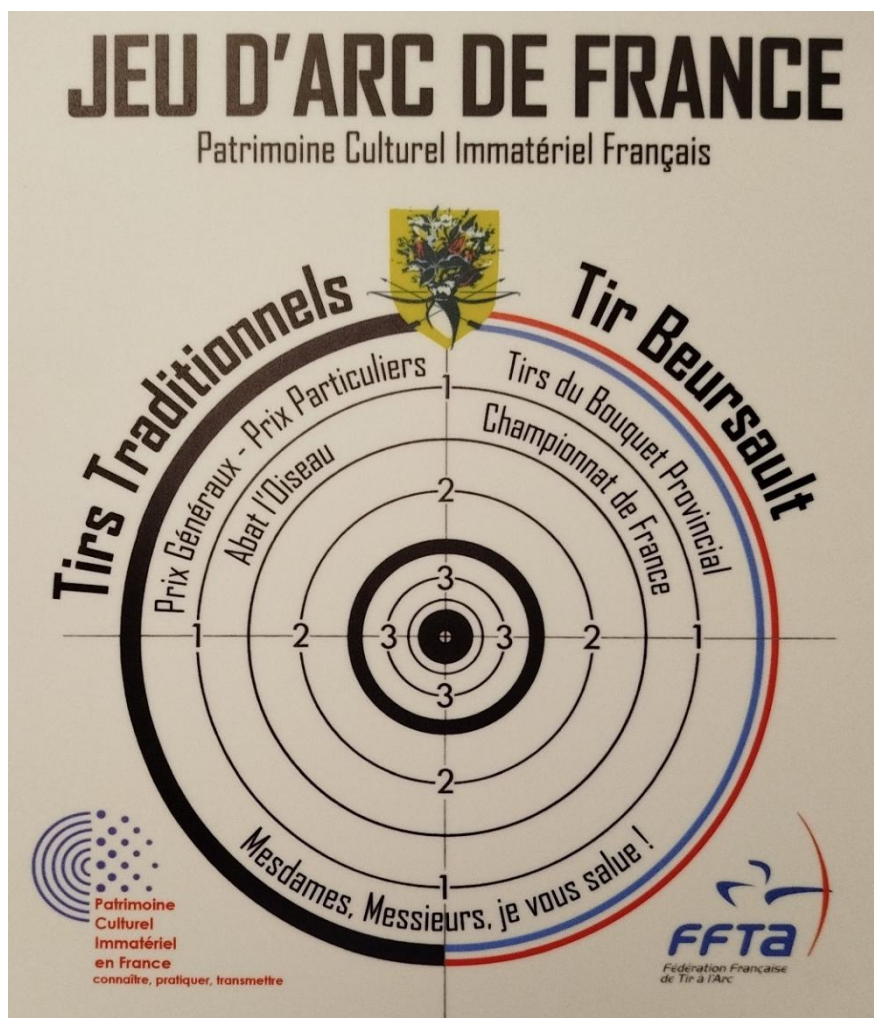
38/ La partie « JEU D'ARC » est réservée aux archers. Les visiteurs (par groupe de 3 maximum) devront demander l'autorisation à l'organisation pour pouvoir s'y rendre, afin entre autres de prendre des photos. Le silence devra être respecté.

39/ Dans un Jeu d'arc, la politesse et la courtoisie sont de rigueur. Chaque manquement sera sanctionné par un passage au TRONC. Dans ce cas, les archers devront prévoir de la monnaie pour s'acquitter du paiement de leur faute (1€ minimum la faute, le maximum étant au bon vouloir du fautif). A la fin des 24H, la somme éventuellement récoltée sera offerte à une association caritative.

40/ Les archers qui participeront cette année ne seront pas prioritaires pour l'édition suivante et ce afin que d'autres tireurs puissent découvrir cette épreuve.

Ce règlement vise à garantir une compétition équitable et conviviale pour chacun, tout en respectant les normes de sécurité et de comportement ainsi que les règles de la FFTA.

Cette manifestation dans un Jeu d'arc permet de faire vivre et perdurer les traditions de l'archerie française.



Rédigé en janvier 2026