



# Grand Serment Royal Des Arbalétriers de St-Georges de Grez-Doiceau A.S.B.L.

## Règlement du tir de « Roy 40<sup>ème</sup> Anniversaire »

### 1. **Préambule :**

Le présent règlement fixe les modalités d'organisation et de participation au tir unique du « Roy » organisé à l'occasion du 40<sup>ème</sup> anniversaire de la relance des activités de tir à l'arbalète de la Gilde.

### 2. **Participation au tir :**

Deux membres de chaque société inscrite pourront participer à ce tir « unique ». Seul l'ensemble des membres de la Gilde des Arbalétriers de Grez-Doiceau pourront y participer s'ils le souhaitent. L'ordre du tir sera organisé par tirage au sort avant le début du tir sur base des inscriptions.

**Les inscriptions seront clôturées 48 heures avant le début du tir.**

### 3. **Organisation du tir :**

Le tir débutera à 14h00 et est gratuit.

#### 3.1. **Tir d'essai :**

Un tir d'essai est prévu avant le premier tour de tir fixe. Cet essai est effectué sur une cible traditionnelle (rose de 15mm). L'ordre de passage est celui du tirage au sort.

#### 3.2. **Tir du Roy à 6m :**

La cible pour le tir du Roy à 6m est un bloc de bois recouvert d'une matière synthétique de teinte noire comportant, en son centre, un dispositif constitué d'une cartouche à blanc destinée à être percutée par un clou lorsque celui-ci est touché par la flèche du tireur. Le clou est de teinte blanche. Le comité dispose de plusieurs clous dont le diamètre de la tête est différent. Le tir débute sur le plus petit diamètre. A la fin de chaque série, le comité peut décider de recourir à un clou de diamètre supérieur. Cette décision est prise par le membre du comité désigné à cet effet au début du tir.

Le but du tir est de faire exploser la cartouche à blanc en percutant le clou avec la flèche. Dans le cas fortuit où la flèche perce le clou avec un impact net, sans se planter dans la cible et où la cartouche n'explose pas, mais à condition qu'il y ait également un impact net sur la cartouche le tir sera considéré comme si la cartouche avait explosé.

#### 3.3. **Tir de barrage :**

Le tir de barrage s'effectue sur une cible traditionnelle (rose de 15mm).

Il est tiré immédiatement après un tir réussi sur la cible spéciale.

Le meilleur barrage est celui pour lequel la distance entre le centre de la cible et le centre de l'impact est la plus courte.



Site : [www.arbaletrier.be](http://www.arbaletrier.be) - Email : [info@arbaletrier.be](mailto:info@arbaletrier.be)

<https://www.facebook.com/arbaletriers.degrezdoiceau>

Chaussée de la Libération, 30/1 - 1390 Grez-Doiceau (Belgique)

Compte BNP Paribas Fortis : IBAN - BE17 2710 1307 4521 / BIC - GEBABEBB

A.S.B.L. - N° Entreprise : 0424.488.826



**4. Déroulement du tir et attribution des titres :**

Chaque tour entamé se poursuit jusqu'au dernier tireur. Lorsqu'un tireur atteint le centre de la cible dans les conditions décrites à l'article 3.2, il effectue immédiatement un tir de barrage. A la fin du tour, le tireur ayant atteint la cible et ayant réalisé le meilleur barrage est désigné « Roy ». Le tireur ayant réalisé le deuxième meilleur barrage est désigné « Prince ». En cas d'ex-aequo au niveau des barrages, un nouveau tir de barrage est effectué par chacun des tireurs et ce, jusqu'à désignation du vainqueur. Les tours se poursuivent jusqu'à ce que les deux titres de la discipline aient été attribués.

Seuls les membres du comité présents et qui ne seraient pas en barrage seront habilités à juger les différents barrages. Après 6 tours, si le Roy et/ou le Prince n'ont pas été désignés, le comité peut décider d'effectuer le dernier tir sur une cible de barrage. Les lauréats seront les tireurs ayant réalisé le meilleur barrage.

**5. Litiges :**

Tout litige survenu lors du tir, sera débattu et tranché directement avec les seuls membres du comité des Arbalétriers de Grez-Doiceau présents. Aucun recours ne pourra être possible après la compétition. Les cas non prévus au présent règlement seront tranchés par le comité.

**6. Prix :**

Une coupe sera remise au « Roy » ainsi qu'au Prince.

