

CHAMPIONNAT D'EUROPE DE TIR AU PROPULSEUR ET À L'ARC PREHISTORIQUE REGLEMENT 2009.

1. Objectifs : Les jeux d'armes préhistoriques sont des épreuves sportives utilisant des armes de jet, de chasse et/ou de guerre en usage pendant la préhistoire (période où ni les métaux, ni l'écriture ne sont connus). Le présent règlement impose certaines normes de conformité relatives au matériel admis lors des compétitions. Ces épreuves n'ont aucun caractère expérimental, et ne prétendent nullement être représentatives des connaissances actuelles sur les actions de chasse et le matériel employé aux époques préhistoriques. Tout au plus, tentent-elles d'encourager les compétiteurs à se documenter sur le sujet et à construire leur matériel selon des normes compatibles avec les périodes précitées. Au cours de championnat d'Europe, deux épreuves sont envisagées : le tir sur cible au propulseur, et le tir sur cible à l'arc.

2. Participants : Toute personne, sans distinction d'âge, de sexe, de nationalité, est admise à participer au championnat d'Europe de tir au propulseur et à l'arc préhistoriques, à condition d'avoir acquitté le matin de la compétition son droit d'inscription de 3 € par épreuve, et de disposer d'une assurance. Ce droit d'inscription sera versé à l'organisateur et servira à couvrir les frais d'organisation qui lui incombent, à savoir les invitations, les blasons, les feuilles d'inscriptions, les feuilles de cotations et les diplômes. Chaque participant est libre de s'inscrire dans les épreuves de son choix.

Les participants sont tenus de renvoyer leur fiche d'inscription et de renseignements dûment complétée et signée, à l'organisateur de la compétition. L'organisateur se réserve le droit de majorer les droits d'inscription demandés aux compétiteurs en cas d'inscription tardive, ou de refuser les inscriptions de dernière minute (Compétiteurs : pensez aux problèmes d'organisation en matière de logement et de repas).

3. Définitions et normes de conformités :

La forme et les dimensions du matériel sont libres (sauf mentions contraires) et laissées à l'appréciation de chaque participant. Il est cependant souhaitable qu'elles se rapprochent des exemplaires préhistoriques ou ethnographiques connus. Les métaux, les plastiques, les matériaux synthétiques et leurs dérivés sont formellement proscrits. Néanmoins, pour des raisons pratiques les colles modernes sont tolérées. De plus, les techniques de fabrication mises en oeuvre doivent être compatibles avec le potentiel technologique de la préhistoire (ceci n'exclut pas l'utilisation de machine moderne pour la fabrication du matériel, à condition qu'un résultat semblable puisse être obtenu par des techniques préhistoriques). Les participants pourront disposer d'un équipement de réserve, en cas de casse, mais celui-ci devra avoir les mêmes caractéristiques que l'équipement principal. La conformité du matériel (principal et de réserve) pourra être contrôlée par le comité organisateur de l'épreuve. Un tireur dont le matériel ne serait pas conforme en tout ou partie aux normes définies ci-dessus pourra participer à l'épreuve (arc ou propulseur), sans que ses résultats n'entrent en ligne de compte pour le classement propre à cette manche et au classement général du championnat d'Europe de tir aux armes préhistoriques pour l'épreuve susdite.

De manière à éviter toute confusion au moment de l'évaluation des tirs, chaque participant devra être muni de son propre matériel, clairement marqué à son nom, en quantité suffisante pour permettre le bon déroulement de la compétition. Sous peine de nullité du tir, aucun tireur ne peut enlever son projectile de la cible tant que le résultat de son tir n'ait été établi et noté de manière incontestable par les autres membre du groupe. Pour des raisons de sécurité et pour assurer un bon niveau dans la compétition, il est demandé aux participants de posséder une bonne expérience dans le maniement de leur équipement.

3A. Sagaie (cette appellation concerne les projectiles tirés à l'aide du propulseur): projectile formé d'une hampe longue et mince en matériau naturel, en une ou plusieurs pièces, soit simplement appointé, soit muni à l'extrémité distale d'une armature en matière dure animale, végétale, ou en pierre. Ce projectile peut-être muni d'un empennage constitué de plumes naturelles. Les 20 premiers cm de la sagaie depuis la pointe devront passer dans un anneau de 19 mm de diamètre intérieur.

3B. Propulseur : arme de jet, destinée au tir de projectile du type sagaie, formée d'une baguette ou d'une planchette de section libre en matériau naturel, terminée du côté distal par un dispositif d'appui (crochet, éperon ou "cul de sac") sur lequel vient s'appuyer le talon du projectile, et présentant du côté proximal une partie destinée à la préhension. Le dispositif d'appui peut-être taillé dans la masse ou rapporté, et dans ce cas fixé à l'aide de colles et/ou de ligatures en matériaux naturels ayant pu être mis en oeuvre pendant la préhistoire.

3C. Arc : arme de jet, destiné au tir de flèches, fabriquée d'une ou plusieurs pièces de natures différentes ou non (arcs composites) à l'exclusion des arcs en lamellé-collé « tout bois », en matériaux naturels comprenant une poignée et deux branches flexibles dont les extrémités peuvent comporter une gorge. La poignée et les extrémités peuvent être munies d'une partie rapportée en matière naturelle. L'arc est bandé par une seule corde attachée directement et seulement aux deux extrémités. Lors de l'utilisation, il est tenu par une main à la poignée, tandis que les doigts de l'autre main tirent, retiennent et lâchent la corde. Celle-ci peut être faite de n'importe quel nombre de brins en matières naturelles, et être munie d'un tranche-fil et d'un repère d'encoche. Aucun dispositif pouvant aider à la visée n'est admis. Quoique non attesté par l'archéologie, l'usage d'un repose flèche est admis à condition que celui-ci soit constitué de matériaux naturels.

3D. Flèche : projectile constitué d'une hampe en matière dure végétale, pouvant comporter une encoche rapportée ou non et un empennage en plumes naturelles, et muni ou non d'une armature en matière dure végétale, animale ou en pierre.

4. Organisation et déroulement des épreuves : Les cibles seront implantées tout au long d'un "parcours de chasse" comportant soit 10 postes de tir à parcourir 3 fois, soit 30 postes de tir distincts à parcourir une fois. Chaque participant devra effectuer le parcours 1 ou 3 fois (selon la configuration choisie) et aura droit à 1 projectile par cible et par parcours de manière à effectuer 30 tirs. L'organisateur de chaque manche est libre de créer le parcours de son choix. il est simplement tenu de respecter le nombre de postes de tir, ainsi que les cibles et les distances des tirs y afférentes.

4A. L'emplacement du pas de tir sera matérialisé par 1 ou 3 piquets (si l'organisateur désire faire varier l'angle de tir en cas de parcours à trois passages) situés à la même distance de la cible avec une tolérance de 50 cm. par rapport aux valeurs indiquées ci-dessous. Les piquets indiquant le pas de tir ne dépasseront pas une hauteur, hors sol, de 25 cm afin de ne pas gêner les tireurs lors de leur mouvement (surtout au propulseur). L'organisateur veillera que le pas de tir soit placé de manière à ne gêner aucun tireur (gaucher ou droitier). Afin que chaque tireur ait l'aisance nécessaire pour exécuter son lancer (particulièrement au propulseur) un espace libre de 1.5 m en arrière du pas de tir devra être ménagé. Lors du tir, les participants veilleront à avoir un pied en contact avec le pas de tir (jamais en avant de celui-ci) le reste du corps étant en retrait.

4B. Le tir sur cible se fera sur des blasons de couleurs neutres, divisés en 5 zones concentriques valant respectivement, de l'extérieur vers l'intérieur : 1, 2, 3, 4, et 5 points. Ces cercles concentriques seront ornés d'une figuration animale représentant le gibier, à valeur purement symbolique. Le centre de chaque blason sera clairement indiqué par un disque de taille réduite et de couleur contrastée. Les limites des zones concentriques seront indiquées par une simple ligne. L'entièreté des cercles de la cible sera visible

depuis le pas de tir. L'organisateur veillera à ce qu'il n'y ait pas de végétation ou d'obstacles de nature à perturber le vol des projectiles dans un rayon de deux mètres de la cible.

4C. Les distances de tir sont précisées dans le tableau ci-dessous. Les enfants auront la possibilité de tirer d'un pas de tir plus proche de la cible.

DISTANCE ADULTE	DISTANCE - 12 ANS	DIAMETRE DES CERCLES DES BLASONS				
		ZONE 1 PT	ZONE 2 PTS	ZONE 3 PTS	ZONE 4 PTS	ZONE 5 PTS
8 m.	8 m.	40 cm.	32 cm.	24 cm.	16 cm.	8 cm.
10 m.	9 m.	50 cm.	40 cm.	30 cm.	20 cm.	10 cm.
12 m.	10 m.	60 cm.	48 cm.	36 cm.	24 cm.	12 cm.
14 m.	11 m.	70 cm.	56 cm.	42 cm.	28 cm.	14 cm.
16 m.	12 m.	80 cm.	64 cm.	48 cm.	32 cm.	16 cm.
18 m.	13 m.	90 cm.	72 cm.	54 cm.	36 cm.	18 cm.
20 m.	14 m.	100 cm.	80 cm.	60 cm.	40 cm.	20 cm.
22 m.	15 m.	110 cm.	88 cm.	66 cm.	44 cm.	22 cm.
24 m.	16 m.	120 cm.	96 cm.	72 cm.	48 cm.	24 cm.
26 m.	17 m.	130 cm.	104 cm.	78 cm.	52 cm.	26 cm.

4D. Les points obtenus par chaque tireur lors des différents tirs seront notés sur une fiche de comptage. Cette fiche reprendra pour chaque participant son nom, son prénom et la catégorie dans laquelle il/elle concourt au moyen de la mention H (homme), F (femme) E (enfant) ou HC (hors catégorie). Sont repris dans la catégorie « enfants » les tireurs n'ayant pas atteint l'âge de 12 ans au premier janvier de l'année en cours.

Seuls les projectiles fichés dans la cible seront valables. Tout projectile qui mordra la ligne séparant deux zones se verra attribuer les points de la zone à valeur la plus élevée. Les cas de ricochets de projectile en vol sur un objet quelconque, sont considérés comme acceptables. Le résultat d'un projectile ayant ricoché se calculera de la même manière que pour un tir normal. Le tireur dont le projectile traverserait entièrement la cible sans que l'on puisse être certain du résultat obtenu pourra recommencer son tir.

Le classement sera établi, pour chaque épreuve selon la formule suivante :

$$\frac{\text{total.de.projectiles.dans.la.cible}}{\text{total.de.projectiles.tirés}} \times \frac{\text{total.de.po int s.obtenus}}{\text{total.de.po int s.max imum}} \times 100$$

Exemple : un concurrent plaçant 20 projectiles sur 30 projectiles tirés avec un total de 90 points aura le résultat suivant :

$$\frac{20}{30} \times \frac{90}{150} \times 100 = 40$$

5. Sécurité et assurances : L'organisateur est tenu de disposer son parcours de manière à ce que la plus totale sécurité des participants et des spectateurs soit assurée. Les compétiteurs resteront vigilants. Au moindre doute, on s'abstient de tirer !

Par sa signature, devant obligatoirement figurer sur sa fiche d'inscription, chaque participant assume toute la responsabilité des dommages survenant à des personnes ou à des biens du fait de sa participation à la compétition. Chaque participant à au moins une manche du championnat doit être couvert par une assurance individuelle (RC) couvrant les risques d'accidents inhérents à la pratique des épreuves de tir à l'arc et au propulseur.

Les mineurs d'âge sont tenus de présenter un document, signé par leur parents ou assimilés, par lequel ceux-ci assument toute la responsabilité en cas de dommage survenant à des personnes ou à des biens du fait de la participation de leur enfant ou pupille à la compétition.

6. Constitution des groupes de tir : Chaque groupe de tireurs sera composé de cinq participants au minimum, huit au maximum. La composition de chaque groupe se fera au besoin par tirage au sort, de façon à créer une diversité au cours des diverses manches. **Si le nombre de participants à une épreuve le justifie (>80), l'organisateur est en droit d'augmenter le nombre de tireurs par peloton afin de permettre une répartition équitable des tireurs au long des pas de tir en évitant les embouteillages.**

7. Arbitrage : l'arbitrage sera assuré par les membres de chaque groupe qui, en compétition directe, se contrôleront mutuellement. En cas de litige, appel sera fait à l'organisateur, dont la décision sera irrévocable.

8. Classement : Chaque manche du championnat d'Europe de tir au propulseur et à l'arc préhistorique fera l'objet d'un classement distinct pour chaque épreuve et pour chaque catégorie (adulte et enfant). Le classement général sera établi à partir de la moyenne des 3 meilleurs résultats obtenus par chaque concurrent dans chaque discipline. Les tireurs n'ayant pas réalisé un minimum de 3 manches pour l'une ou l'autre épreuve ne seront pas repris dans le classement européen annuel de la discipline concernée.

9. Engagement : La participation à une manche du championnat d'Europe de tir au propulseur et à l'arc préhistorique implique l'acceptation du présent règlement. Les décisions du comité d'organisation seront irrévocables.

10. Amendements : Les organisateurs qui, pour des raisons locales seraient amenés à proposer des modifications au présent règlement seront tenus d'en avertir le secrétariat du championnat, et de l'indiquer clairement dans les documents d'inscriptions qui seront envoyés aux compétiteurs.

11. Epreuves annexes : chaque organisateur est libre de proposer aux participants l'une ou l'autre épreuve particulière (concours de précision de la World Archery Association par exemple). Les compétiteurs veilleront à se munir du matériel nécessaire, tel que l'organisateur de l'épreuve l'aura défini dans l'invitation à la manche concernée.