

LE TIR DU FOU

RÈGLEMENT DU CHALLENGE DE TIR À L'ARC — XSPORT MARZY

TICKET	FLÈCHE	TIR CLASSIQUE	3 PALISSADES	GAIN ANNONCÉ
2 €	1 par passage	15 secondes	60 secondes	100 €

ARTICLE 1 · PRINCIPE DU CHALLENGE

« Le Tir du Fou » est un challenge individuel de tir à l'arc organisé par Xsport Marzy. Un archer sélectionné dispose d'une seule flèche pour tenter d'atteindre le « Billet du Fou », visuel fantaisie représentant un billet de 100 €. Toute la surface imprimée du billet est gagnante ; aucun cercle intérieur n'est exigé.

ARTICLE 2 · INSCRIPTION, TICKETS ET PARTICIPATION

Chaque ticket coûte 2 € et donne droit à un passage potentiel au tirage au sort et, si l'archer est appelé, à une seule flèche. Plusieurs tickets peuvent être achetés par un même archer. Les tickets sont nominatifs et rattachés à l'archer inscrit.

L'achat de plusieurs tickets n'augmente pas la probabilité que l'archer soit choisi lors d'un tirage donné : chaque archer disposant d'au moins un ticket non utilisé a la même chance d'être appelé, indépendamment du nombre de tickets détenus. Les tickets supplémentaires permettent des passages ultérieurs si l'archer est à nouveau sélectionné.

ARTICLE 3 · TIRAGE AU SORT ET APPEL DES ARCHERS

Tous les archers inscrits disposant d'au moins un ticket en attente participent immédiatement au tirage : il n'existe pas de groupe préalable limité à cinq archers. Le tirage est réalisé par la régie informatisée, avec animation vidéo et annonce de l'archer sélectionné, de sa catégorie et de sa distance.

Un seul ticket de l'archer appelé est affecté au passage. Il n'est considéré comme utilisé qu'à l'issue de ce passage, notamment à la fin du temps imparti, lors de la validation d'un gain ou lorsque l'organisateur termine manuellement le passage. Un arrêt temporaire du chronomètre ne consomme pas, à lui seul, le ticket. L'organisation veille à éviter, lorsque d'autres archers sont disponibles, deux appels consécutifs du même archer.

ARTICLE 4 · CHOIX DU DÉFI ET DÉPART

Après le tirage, l'archer appelé choisit, avec l'organisateur, le Tir du Fou classique ou le Défi des 3 palissades. Le choix est définitif au départ de la tentative. La régie déclenche un décompte préparatoire de 3 secondes ; le signal sonore de départ marque le début du temps de tir. Les durées indiquées ci-dessous sont les durées par défaut, susceptibles d'être adaptées par l'organisation et annoncées avant le passage.

ARTICLE 5 · TIR DU FOU CLASSIQUE · 15 SECONDES

L'arc et l'unique flèche sont disposés au pas de tir. L'archer attend 2 mètres derrière son arc. Au signal de départ, il rejoint le pas de tir, prend son arc et sa flèche, se met en position et décoche.

La flèche doit avoir quitté la corde avant l'expiration des 15 secondes. Un départ anticipé entraîne l'annulation de la tentative, sauf erreur de procédure imputable à l'organisation reconnue par le responsable.

ARTICLE 6 · DÉFI DES 3 PALISSADES · 60 SECONDES

Au signal de départ, l'archer franchit successivement les 3 palissades, rejoint le pas de tir, prend son arc et son unique flèche, puis décoche. Le chronomètre de 60 secondes couvre l'ensemble du franchissement, de l'installation et du tir.

L’arc et la flèche restent au pas de tir pendant les obstacles. Il est strictement interdit de franchir une palissade avec l’arc ou une flèche en main. La flèche doit avoir quitté la corde avant la fin du temps imparti.

ARTICLE 7 · LE BILLET DU FOU ET LE BONUS PALISSADES

La dimension du billet est identique pour tous les archers d’un même défi, quelle que soit leur catégorie d’arc. En tir classique, le billet mesure 16 × 8 cm. Pour les 3 palissades, il mesure 32 × 16 cm, soit une surface gagnante quatre fois supérieure.

Le billet est un visuel fantaisie propre au challenge ; aucun véritable billet de banque n’est fixé à la cible.

ARTICLE 8 · DISTANCES PAR CATÉGORIE D·ARC

La catégorie est déterminée par l’arc effectivement utilisé. La distance est imposée par cette catégorie ; elle ne varie pas selon le défi choisi.

Catégorie	Distance	Billet classique	Billet palissades
Arc à poulies / Compound	100 m	16 × 8 cm	32 × 16 cm
Arc classique avec viseur	70 m	16 × 8 cm	32 × 16 cm
Arc nu / Barebow	50 m	16 × 8 cm	32 × 16 cm
Arc chasse	40 m	16 × 8 cm	32 × 16 cm
Arc droit / Longbow	30 m	16 × 8 cm	32 × 16 cm

ARTICLE 9 · VALIDATION D·UNE FLÈCHE GAGNANTE

La flèche doit atteindre le billet et rester plantée dans la cible jusqu’à la validation par l’arbitre ou le responsable. Si le tube de la flèche touche le bord extérieur imprimé du billet, le tir est gagnant (« le cordon est au Fou »). En cas de doute, personne ne touche ni ne retire la flèche avant la décision officielle.

ARTICLE 10 · UNE SEULE FLÈCHE ET INCIDENTS

Chaque passage donne droit à une seule flèche, sans flèche d’essai immédiatement avant la tentative. Une fois décochée, la tentative est terminée. Un problème de matériel imputable à l’archer ne donne normalement pas lieu à une nouvelle tentative. En cas d’interruption extérieure ou de sécurité, l’organisation peut autoriser la reprise ou une nouvelle tentative sans supplément.

ARTICLE 11 · VALIDITÉ DES TICKETS, REMISE EN JEU ET ABSENCE DE REMBOURSEMENT

Un ticket appelé et consommé ne peut plus servir. Les autres tickets de l’archer et les tickets non encore appelés restent en attente pendant le même événement.

Si le Billet du Fou est gagné par un autre archer, aucun ticket non utilisé n’est remboursé. Si l’organisation remet un nouveau Billet du Fou en jeu au cours du même événement, tous les tickets encore non utilisés restent automatiquement valables et participent aux tirages suivants, sans rachat obligatoire.

L’organisation peut décider de remettre un nouveau billet en jeu ou de mettre fin à la session. À la clôture de l’événement, tous les tickets non utilisés expirent définitivement : ils ne sont ni remboursés, ni reportés sur un événement ultérieur. Les sommes versées pour les tickets restent acquises à l’organisation, y compris lorsqu’un archer n’a pas été appelé avant la clôture. Ces conditions doivent être portées à la connaissance des participants avant l’achat.

ARTICLE 12 · LE GAIN ET LA FIN D·UNE SESSION

Une flèche officiellement déclarée gagnante permet de remporter le gain annoncé, prévu à 100 € pour le Billet du Fou. Un tir gagnant correspond à un gain. Après la victoire, l'organisation annonce si un nouveau billet est mis en jeu ou si la session prend fin. La remise en jeu éventuelle n'annule pas les tickets encore en attente pendant le même événement.

ARTICLE 13 · CAMÉRA, RÉGIE ET AFFICHAGE PUBLIC

Une caméra peut filmer la cible pour permettre aux spectateurs de suivre le résultat. La régie peut afficher les animations du tirage, le nom de l'archer, sa catégorie, sa distance, le compte à rebours et le résultat. L'affichage vidéo est informatif ; seul le constat direct du responsable en cible fait foi.

ARTICLE 14 · RÈGLES DU PARCOURS D·OBSTACLES

Les trois palissades doivent être stables et franchissables en sécurité. Le parcours matérialisé et l'ordre des obstacles doivent être respectés. Il est interdit de contourner volontairement une palissade, de la déplacer, de recevoir une aide physique ou de prendre son arc avant d'avoir rejoint le pas de tir. Une chute ou un incident peut justifier l'arrêt immédiat du passage.

ARTICLE 15 · SÉCURITÉ DU TIR

La sécurité prime sur le temps, le spectacle et le résultat. Le tir n'est autorisé que lorsque le responsable a déclaré la zone disponible. Il est interdit d'armer hors du pas de tir, de viser ailleurs que vers la cible, de franchir le pas de tir sans autorisation, de courir avec une flèche en main ou de récupérer une flèche sans autorisation.

Au commandement « STOP TIR ! », l'archer interrompt immédiatement son action et revient en position sûre sans décocher, lorsque cela est possible sans danger.

ARTICLE 16 · MATÉRIEL

Le matériel doit être en bon état et adapté à la catégorie, aux distances et aux installations. L'organisation peut refuser tout arc, flèche ou accessoire dangereux ou inadapté.

ARTICLE 17 · ARBITRAGE, INTERRUPTION ET CLÔTURE

Le responsable du Tir du Fou contrôle les distances, le chronométrage, la sécurité et la validation des impacts. Sa décision sur une tentative est définitive. L'organisation peut suspendre ou arrêter le challenge en cas de météo défavorable, problème de visibilité, de sécurité, d'état du terrain ou de toute autre circonstance le nécessitant. La clôture met fin à la validité des tickets en attente dans les conditions de l'article 11.

ARTICLE 18 · ESPRIT DU TIR DU FOU

Le Tir du Fou est un défi sportif et ludique fondé sur la précision, la maîtrise de soi et la gestion du temps. Le Défi des 3 palissades ajoute l'effort physique et la capacité à retrouver rapidement un tir maîtrisé.

Participation : l'achat d'un ticket vaut prise de connaissance et acceptation du présent règlement, communiqué avant l'inscription.