



La Compagnie des Archers de Marly-le-Roi organise

"Le Téléthon des Archers" au profit du TELETHON Samedi 9 Décembre 2023 de 10h00 à 16h00

Tirs découvertes (3D ; Nature ; Cibles mystères)
Confirmés et débutants fédérés autour d'une même passion !
Une journée pour faire découvrir à tous vos archers différentes disciplines de tir

<u>Lieu</u> : Gymnase du Chenil, Avenue Jean Béranger à Marly-le-Roi. (Plan ci-joint)

Horaires : Greffe : 9 h 00

Début du tir : 10 h 00 Pause déjeuner : 12 h 30 Fin du tir : 16 h 00

Nombre d'archers : Création d'équipes jusqu'à 6 archers maximum

(si vous n'arrivez pas à constituer une équipe, n'hésitez pas à vous

inscrire, nous avons pour vous LA SOLUTION!)

Tarif des inscriptions : 60 € par équipe ou 10€ par archer si équipe incomplète.

Les inscriptions seront validées à réception du règlement. Un mail de confirmation sera adressé en retour.

Chèques à établir à l'ordre de : Compagnie des Archers de Marly-le-Roi

et à adresser à : Damien COPPOLA

13 allée de l'Abbé Émile Bois 78560 Le Port-Marly

Tél: 06.45.81.42.74

secretaire@archers-marly.fr

Les bénéfices seront intégralement reversés à l'AFM TELETHON

Une buvette sera mise à disposition : (Sandwichs, hotdogs, wraps, boissons, gâteaux, café)

Pas de service de repas chaud mais, à l'inscription, vous avez la possibilité de précommander à la buvette de quoi vous restaurer.

Il ne sera pas servi de boissons alcoolisées sur le site.

Chaussures de salle obligatoires.

Tenue blanche ou de club très appréciée, voire déguisements.

L'utilisation de flèches en carbone est sous la responsabilité de l'archer.

Les pointes de flèche chasse sont strictement interdites!

Tous appareils pour réchauffer un repas (réchaud gaz par exemple) sont strictement interdits!

COVID-19 - merci de respecter les gestes barrières en vigueur.





Règlement général du concours :

Art 1 : Les équipes seront composées au maximum de 6 archers, d'un(e) même Club / Compagnie ou non, tous sexes et catégories confondus.
 Chaque équipe devra être représentée sur le pas de tir durant toute la compétition.

Le changement d'archer se fera à la discrétion de l'équipe.

La présence de tous les archers ne sera pas requise tout au long de la journée.

Toutes les armes seront autorisées : arc classique avec ou sans viseur, compound avec ou sans viseur, arc chasse, arc droit...

(Un compound maximum par équipe de 4 archers, deux au-delà.)
Les archers pourront changer d'arme durant la journée.
Les pointes (lames) de chasse sont strictement interdites!

Art 2 : Echauffement de 15 mn avant le début du tir.

Art 3 : Volées de 2 ou 3 flèches selon la cible, 2 mn par volée.

Art 4 : Sur chaque cible, les archers présents s'auto-arbitreront. En cas de litige, un des membres de la Compagnie organisatrice prendra la décision finale.

Art 5 : Une feuille de marque sera fournie à chaque équipe pour enregistrer ses scores.

Art 6 : La Compagnie organisatrice proposera au cours de la journée des jeux qui pondèreront les points.

Art 7 : Récompense (symbolique) à l'équipe gagnante.

Art 8 : Les débutants (jeunes et adultes) et les jeunes à partir de 10 ans sont les bienvenus.

En partenariat avec :







