



AFM TÉLÉTHON

INNOVER POUR GUÉRIR



**6 ET 7
DÉCEMBRE
2019**

La Compagnie des Archers de Marly-le-Roi
organise

"Le Téléthon des Archers"

au profit du TELETHON

Samedi 7 Décembre 2019 de 10h00 à 16h00

**6 h de tirs découvertes
pour la recherche !**

Tirs découvertes (Salle ; Campagne ; Nature ; 3D)

Confirmés et débutants fédérés autour d'une même passion !

Une journée pour faire découvrir à tous vos archers différentes disciplines de tir

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

Horaires : Greffe : 9 h 00
Début du tir : 10 h 00
Fin du tir : 16 h 00

Nombre d'archers : **Création d'équipes à partir de 4 archers 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**

**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 bénéficiaires seront intégralement reversés à l'AFM TELETHON

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

Possibilité de restauration sur place : Repas chaud le midi : **12,50 €** (Le couscous du Roy)
(le menu complet sera communiqué ultérieurement)

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

Les réservations des repas seront validées à réception du règlement, date limite 30 novembre 2019.

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.



Règlement général du concours :

Art 1 : Les équipes seront composées au minimum de 4 archers et 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.

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 : Toutes les 10 volées, la feuille de marque de l'équipe sera remise au greffe pour enregistrement.

Art 6 : La Compagnie organisatrice proposera au cours de la journée des jeux qui pondéreront 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 :

