

Charte du noble jeu de l'arc

L'organisation de nos Compagnies et les règlements de la Chevalerie se transmettaient essentiellement de manière orale, **bien des usages ont été déformés ou mal interprétés**, entraînant le désintérêt de certains de nos anciens, et parfois la disparition de Compagnies traditionnelles.

Il est indispensable que tout archer ait une bonne connaissance des règlements qui régissent sa Compagnie, et si possible les règlements généraux.

- Ces règlements sont issus de ceux rédigés :
- Le 29 novembre 1733 par l'Abbé Charles ARNAUD DE POMPONNE
- En 1863, publiés par la Famille de PARIS, applicable en 1864

Ils sont la base de notre organisation traditionnelle.

Chaque Compagnie est parfaitement libre d'établir un règlement intérieur conforme à ses coutumes.

Il faut noter que ces règlements ont été faits pour les jeux d'arc où se pratique essentiellement le tir 'BEURSAULT', toutefois, l'évolution de la société et des techniques ont amenés des modifications très sensibles dans le monde du tir à l'arc, ce qui n'empêche pas d'en conserver l'état d'esprit quelle que soit la discipline pratiquée.

On doit souligner que les Compagnies traditionnelles de tir à l'arc, se sont fait un point d'honneur à suivre les règles mises au point par les Chevaliers du noble jeu de l'arc.

NOTIONS SUR L'HISTOIRE DE L'ARCHERIE

Il est naturel que les archers et à fortiori les postulants à la Chevalerie aient une certaine connaissance de l'histoire de l'archerie.

Dans ce qui va suivre, il n'est pas question de faire un historique de l'archerie, mais seulement d'en rappeler les grandes lignes. Les événements et les dates essentiels sur lesquels est basée notre tradition.

Pour ce faire une synthèse a été faite à partir des ouvrages : 'Archers d'autrefois, Archers d'aujourd'hui' de Henri Stein, édition de 1925 ; 'Histoire de l'archerie' de Robert Roth, édition de 1992.

L'ANTIQUITÉ

L'homme primitif de tout pays, qu'il eut à chasser, se défendre ou s'assurer une supériorité sur un adversaire, chercha à réaliser un instrument pour lancer un projectile.

L'arc apparaît à l'époque néolithique. Les preuves en sont fournies par les découvertes faites dans les régions lacustres et les peintures rupestres tracées sur les parois de certaines cavernes.

Des guerriers armés d'arc sont représentés sur des monuments assyriens ou égyptiens des plus anciens. Ils combattent soit à pied, à cheval ou en char. Les arcs représentés sont à simple ou double courbures.

De nombreux témoignages, dont ceux tirés de l'ancien testament, ne nous permettent pas de douter que de toute l'antiquité, l'arc fut la principale arme de jet des populations de l'Asie occidentale. L'arc était fait de bois dur mais flexible, et parfois de matériaux composites (corne, tendons, bois et aussi d'airain).

CHEZ LES PRIMITIFS

L'emploi de l'arc dans les différentes peuplades, est non seulement utilisé pour le combat, mais aussi essentiellement pour la chasse avec l'utilisation de flèches empoisonnées.

A LA CHASSE

On peut dire que l'emploi de l'arc à la chasse est aussi vieux que l'arc lui-même. Au moyen-âge les rois, les princes et seigneurs, qui seuls détiennent le privilège de chasser, se livrent avec passion à la chasse à l'arc. Mais bientôt arcs et flèches feront place à d'autres armes.

EN MYTHOLOGIE

Les populations les plus diverses (Grecs, hindous, germains...) se sont servies de signes symboliques et d'attributs légendaires qu'ils ont donnés à leurs dieux, ceci leur permettant d'avoir un type de puissance morale incontestée. Il est tout naturel que l'arc dont ils appréciaient la valeur et en redoutaient les effets, y joue un rôle considérable.

AU MOYEN AGE

C'est dans les capitulaires de Charlemagne que l'on voit apparaître, pour la première fois, l'obligation pour tout soldat d'être armé d'une lance, d'un bouclier, d'un arc avec deux cordes et douze flèches.

Au onzième et douzième siècle les archers et arbalétriers font partie de milices bourgeoises et leurs confréries prospèrent en même temps que les libertés communales. Ces milices forment une sorte de garde civile, prêtes à répondre à l'appel du roi.

Une ordonnance du roi Charles V décide que les populations des villes et campagnes devront s'exercer au tir de l'arc et de l'arbalète. Des prix seront décernés aux plus habiles.

Les nobles et les chevaliers inquiets du développement que prenaient ces sociétés d'hommes d'armes d'origine bourgeoise obtinrent que leur nombre fut réduit et régularisé.

L'arc fut préféré à l'arbalète qui avait de graves inconvénients : maniement lourd et difficile, elle demandait beaucoup plus de temps pour être tendue. L'arc au contraire est léger, moins encombrant, moins cher et plus facilement réparable. Un archer adroit pouvait envoyer douze flèches à la minute, contre trois aux quatre carreaux avec une arbalète.

LES FRANCS ARCHERS

C'est aux milices communales et à leur organisation qu'il faut faire remonter l'origine des plus anciennes confréries d'archers et d'arbalétriers, à qui l'on faisait prêter serment de loyauté.

Charles VII, par ordonnance royale du 26 avril 1448 donna à ces milices devenues des francs archers, des règlements uniformes. Leur nom vient de l'exemption en franchise qui leur était accordée de payer gabelle, aides...

Une ordonnance royale de 1469 organisa un effectif de 16000 francs-archers pour tout le royaume.

Les francs-archers sont mal vus de la population pour leur insubordination, leur insolence... En général ils étaient recrutés parmi les plébéiens et sont étrangers à l'art militaire.

Par un acte décisif du 24 décembre 1525, François 1er supprime les francs-archers et leurs privilèges.

CONFRÉRIES, GUILDES ET SERMENTS

Quand vint le jour où les compagnies d'archers ne furent plus appelées à rendre, sur les champs de bataille, les services que l'on attendait d'elles, elles ne disparurent pas, elles subsistèrent tout au moins comme associations bourgeoises, moitié civiles, moitié militaires, spécialement chargées de préserver des villes du pillage, du désordre, voire de l'incendie.

Elles faisaient d'ailleurs en cela ce continuera de jouer un rôle qui leur était dévolu depuis longtemps. Très tôt ces compagnies se constituèrent en sociétés ou confrérie soumises à un chef choisi par libre consentement de ses pairs, chaque société ayant ses armoiries, sa bannière, son saint patron dont la fête était célébrée avec pompe.

Chaque sociétaire était tenu de prêter serment lors de son entrée. Ce serment est presque partout identique et fixé par les statuts. L'archer s'obligeait à respecter les ordonnances, à contribuer aux frais d'entretien, à assister aux cérémonies religieuses, à accompagner les confrères défunts à leurs obsèques, à secourir naturellement les vivants en cas d'outrage ou de difficultés.

En flamand le mot 'guilde' est synonyme de 'serment'.

Des documents révèlent l'établissement de confréries au début du XII^{ème} siècle.

Chaque compagnie avait son étendard qui la précédait dans toutes les cérémonies et réceptions officielles. En ce qui concerne l'uniforme, plusieurs ordonnances ou édits royaux ou seigneuriaux essayèrent de le fixer, ce qui amena Louis XV à promulguer une ordonnance en 1774 par laquelle il y aurait partout le royaume un uniforme unique.

Promulgation en 1786, conformément à une ordonnance royale, de nouveaux statuts très précis, réglementant l'organisation de ce corps (sa police, sa discipline, ses devoirs, sa livrée).

La tradition rapporte qu'autrefois, à Soissons, les reliques de Saint-Sébastien auraient été apportées de Rome sous Charles le Chauve. Et que l'abbé de Saint-Médard de Soissons serait juge souverain et grand maître de la société des Chevaliers du noble jeu d'arc établie dans tout le royaume.

Cette autorité est contredite par ordonnance royale du 14 juillet 1738, indiquant qu'il appartenait au roi seul d'ériger des compagnies d'officiers qui puissent s'assembler légitimement, et se mettre sous les armes. Ce qui n'empêcha pas d'ailleurs le prieur général de Saint-Médard de Soissons d'écrire le 4 juillet 1766 'La Colonelle' de tous les nobles Jeux de l'arc de France réside à Soissons, et elle subsiste depuis mille ans au chef-lieu qui est l'abbaye royale de Saint-Médard.

TRADITIONS OCCIDENTALES

Avec la révolution de 1789 la dissolution des compagnies fut décidée. L'assemblée législative prononça, par décret du 13 juin 1790, la suppression de tous les corps de milice bourgeoise, d'archers etc. et l'incorporation des permanents dans la garde nationale (les biens, titres et documents devant être remis entre les mains des municipalités). La vitalité de quelques-unes de ces sociétés était telle que nous les revoyons réapparaître peu d'année après.

Le véritable mouvement de rénovation commença en 1804, sous le règne de Napoléon 1er.

Les compagnies reprirent les règlements anciens qui se ressemblaient, mais aucun n'est comparable aux 'règlements généraux de 1733' qui ont été édictés le 29 novembre, par Monseigneur Charles Arnaud de Pomponne, abbé commanditaire de l'abbaye de Saint-Médard Les Soissons.

TIRS, CONCOURS ET PRIX

Dans toutes les localités où s'était formée une compagnie d'archers, un champ d'exercice, appelé Jeu était installé pour l'entraînement. Ces jeux dit 'berceaux' du latin bersarii. (En vieux français, bercer signifie tirer).

Les tirs (50m environ) se faisaient sur des buttes placées face à face ou sur des perches, mâts de 30m de haut environ.

Les tirs pratiqués étaient : les prix particuliers, les tirs de l'abat l'oiseau, les prix généraux, les concours régionaux (bouquets provinciaux), puis vinrent les championnats régionaux et de France. (Le premier championnat de France de tir Beursault a eu lieu à Fontainebleau en 1898.

DANS LES ARTS

On ne peut prétendre donner un aperçu complet des manifestations artistiques de tout genre et de toutes les époques dont l'arc et la flèche ont été l'objet, et ce depuis l'antiquité la plus reculée à l'époque moderne. Les artistes se sont inspirés en y apportant une note personnelle, une interprétation différente suivant les sujets traités et suivant le tempérament de chacun.

Cela nous a permis de connaître les différents spécimens d'arc, de carquois, de flèches et manières de tirer. (Scènes mythologiques, d'invocations, de batailles, de chasse, d'amusements ou sportives).

L'ÉVOLUTION

De ce qui précède, nous avons un aperçu de la manière dont a évolué l'archerie, à notre connaissance nous n'avons aucun ouvrage qui traite avec précision de la création de la Chevalerie d'arc. La création de celle-ci et sa mise en place se faisant tout naturellement à partir d'organisation issue des pratiques de la Chevalerie moyenâgeuse. (Parrainage, initiation, code d'honneur, formation, réception, uniforme). Ces milices bourgeoises dont faisaient partie les compagnies d'arc organisèrent leurs propres tournois, et s'attribuèrent leurs propres titres honorifiques.

Pour rester en accord avec l'évolution de la société et des mentalités, sous la responsabilité du docteur Denonvilliers de la Compagnie impériale de Paris, la

Famille de Paris publia en 1863 de nouveaux statuts, qui tout en respectant les principes fondamentaux des anciens règlements, apportaient des modifications jugées nécessaires aux besoins de l'époque.

En fait ces nouveaux règlements écartaient des textes toutes références religieuses, rapprochant étroitement la Chevalerie d'arc des structures du compagnonnage, ce qu'elle est encore aujourd'hui.

En 1899, sous l'égide de Monsieur Jay, Capitaine de la Compagnie de Saint-Pierre de Montmartre, et pour donner une organisation solide aux Compagnies d'arc, les Familles de l'Ile de France et des Compagnies de l'Oise, fondèrent la Fédération des Compagnies de l'Ile de France, régie par un conseil supérieur.

Cette fédération prit un caractère national en 1911 en s'appelant : Fédération des Compagnies d'Arc de France. Elle changea son nom en Fédération Française de Tir à l'Arc en 1928.

Par suite de la progression constante du nombre de licenciés, de l'évolution et de la transformation du tir à l'arc, la Fédération connut elle-même d'importants changements. L'esprit de la Chevalerie y perdit de son influence, toutefois son action reste vivace dans nos associations. Les traditions de la Chevalerie léguées par nos anciens sont ainsi maintenues.

L'organisation du tir à l'arc en France a pour base les compagnies d'arc et clubs, qui sont régulièrement constitués et déclarés conformément à la loi de 1901. Ces structures sont intégrées dans les Comités départementaux, lesquels sont rattachés à des Comités régionaux, qui ensemble constituent la Fédération Française de Tir à l'Arc.

En raison de l'absence des règles de la Chevalerie dans cette organisation, les compagnies traditionnelles maintiennent ces coutumes transmises par les anciens. Ces Compagnies ou certains regroupements de Chevaliers se sont rassemblés en Familles. Ces Familles forment des Rondes. Ces structures permettent de maintenir la tradition et d'harmoniser la Chevalerie d'arc.

Ainsi, par exemple, nous trouvons dans la région parisienne, les anciennes Familles : Famille de Beauté et de Noisy le Sec et celles qui se sont plus récemment recrées : Famille de la Brie, de l'Essonne, du Pays de France, des Yvelines et des Parisii. L'ensemble de ces Familles forme la Ronde des Familles d'Ile de France.

CONCLUSION

Les associations de tir à l'arc ont donc évolué en fonction des époques et des régimes.

On passe, à partir d'un caractère purement militaire, au recrutement plébéen (Francs-archers), vers un système de milice semi-civil, semi-militaire, associé étroitement au clergé et au pouvoir, mais au recrutement sélectif (condition sociale, notabilité), et de ce fait ayant un certain nombre de privilèges, essentiellement locaux. Après la révolution les Compagnies s'éloignèrent tant du pouvoir que de la religion, et prirent un caractère purement sportif, mais les membres voulant faire du tir à l'arc étaient généralement cooptés. Ils prêtaient serment selon les anciennes règles, et se promettaient aide et assistance morale ou matérielle en cas de besoin.

Aujourd'hui nos associations ouvertes à tous, sous réserve du respect de nos usages, pour la pratique du tir à l'arc, se sont dotées de règlements où il apparaît différentes catégories de membres qui sont : Les débutants, les archers, les chevaliers. Ces derniers sont choisis parmi les archers par cooptation. Une cérémonie de caractère privé concrétise ce passage en Chevalerie.

SAINT SÉBASTIEN, DANS LES COMPAGNIES D'ARC

On assurait autrefois, que les reliques de Saint Sébastien avaient été apportées de Rome, à Soissons sous Charles le Chauve (La vie de Saint Sébastien - Claude Florentin 1719). On affirmait que les archers avaient été choisis pour établir une surveillance permanente de l'abbaye de Saint Médard. Malheureusement la Bulle Papale et le diplôme royal qui faisaient état de cet établissement n'ont jamais été retrouvés.

Toutes les confréries étaient vouées à un Saint particulier, rien de très normal que Saint Sébastien soit avec d'autres Saints ou Saintes (mais dans une moindre mesure) privilégié par les archers.

La commémoration de la fête du Saint Patron de la Compagnie est l'occasion de diverses manifestations (Messe, tirs, repas). La fête de Saint Sébastien est célébrée aux alentours du 20 janvier.

CE QUE L'HISTOIRE NOUS DIT DE SAINT SÉBASTIEN

Extrait de 'la vie des saints'. Ouvrage du 19ème Siècle.

Né à Narbonne, originaire de Milan où il fut élevé, il embrassa la carrière des armes et fut élevé aux charges militaires. Il était secrètement chrétien, mais compte tenu de sa qualité de soldat, n'en n'était pas suspecté.

Dioclétien, maître de l'empire, étant venu à Rome en 285, prit Sébastien en affection et lui donna la charge de Capitaine de la 1ere compagnie des gardes qu'il voulait laisser à Rome.

Sébastien continua de servir l'église discrètement et ce n'est qu'en 288 que l'empereur en fut averti. L'ayant exhorté vainement à abandonner sa religion, Dioclétien le remit entre les mains des archers, donna l'ordre qu'il fut attaché à un poteau et percé de flèches, ce qui fut fait sur le champ.

On le laissa pour mort, mais une sainte femme nommée Irène qui vint pour l'enterrer, le trouva encore vivant. Elle l'emmena dans sa maison où, en peu de temps, il fut guéri de ses blessures.

Les Chrétiens qui venaient le voir, le conjuraient de se cacher, mais il n'en voulut rien faire. Après avoir invoqué le secours de dieu, il alla se placer sur un escalier par où l'empereur devait passer et lui reprocha l'injustice qu'il commettait en persécutant les Chrétiens comme des ennemis de l'état.

Dioclétien le fit tuer à coup de bâton et son corps fut jeté dans le grand égout de Rome (Cloaca maxima).

LA LEGENDE DANS L'HISTOIRE

Légende dorée, de Jacques de Voragine au XIII^{ème} siècle.

Saint Sébastien apparaît en rêve à Sainte Lucine et lui indique le lieu où il se trouve. Elle le décroche du clou qui le retient au-dessus de l'égout et le dépose 'ad catacombus' auprès de Pierre et de Paul, les fondateurs de la Rome chrétienne.

Depuis la plus haute antiquité, l'arc est 'l'arme des Dieux'. Les malheurs qui s'abattent sur les hommes sont autant de flèches qui leur sont envoyées par ces dieux (L'Illiade 'le livre des Psaumes).

Le rôle protecteur du Saint, au corps miraculé de la sagittation, trouve tout naturellement sa place dans l'imaginaire populaire et devient Saint 'Thérapeute', tout particulièrement à partir de la grande peste du VI^{ème} siècle.

Saint Sébastien fut donc l'un des Saints le plus représenté dans l'iconographie chrétienne.

LE TIR DE LA SAINT SÉBASTIEN

Le tir de la Saint Sébastien est une manifestation traditionnelle qui se pratique toujours au Beursault. Cette commémoration est l'occasion d'être la fête des Chevaliers et des archers. Le tir est suivi d'une collation ou repas auquel peuvent participer parents et amis.

On tire généralement à la meilleure flèche dans un temps déterminé, mais toute autre forme de jeu est admise pourvu qu'elle respecte les règles du Beursault et la tradition. C'est une des manifestations traditionnelles qui ne doit être manquée par aucun des Chevaliers d'une Compagnie.

LA TRADITION ET LE BEURSAULT

Le Beursault est, avec le tir à la perche, le tir traditionnel français et ce depuis plus de cinq siècles. Il est intimement lié à la tradition de la Chevalerie d'arc et y est souvent associé. Son nom vient du vieux français bersail : but ou cible du tireur qui vient lui-même de bersailler ou bercer ce qui signifiait 'tirer de l'arc'.

Un jeu de Beursault se compose de deux *buttes* qui se font face, espacées de 52 mètres environ. Dans le passé la distance entre les deux buttes était de 28 toises soit 54.60 mètres (Une toise valant 1.95m). Le tireur se plaçait à environ 25 toises de la butte sur laquelle il devait envoyer sa flèche. Cela reste toujours vrai puisque la distance de 50 mètres est calculée du pas de tir d'une butte à la cible de la butte opposée.

Le Beursault peut se tirer sous plusieurs formes que nous allons évoquer. Le tir se déroule suivant des règles très précises qui ont été peu modifiées pour arriver jusqu'à nos jours quasiment à son état d'origine.

Le beursault se tire traditionnellement à une flèche. En effet, dans le passé celles-ci étaient fabriqués par les archers eux-mêmes, qui malgré tout le soin qu'ils y apportaient, ne parvenaient jamais à réaliser exactement deux flèches ayant les mêmes qualités balistiques.

Le beursault apporte un plaisir particulier, après le tir d'une flèche une marche de 50 mètres permet de se décontracter et ainsi mieux soigner la flèche suivante, d'autre part tirer dans l'*honneur* (intérieur de la cible) est pour un *Chevalier d'arc* symboliquement important.

Le Beursault se pratique dans un *jeu d'arc*. On y trouve chaque fois toute la convivialité des *compagnies d'arc*, mais aussi l'application des règles qui régissent ce noble sport, ce qui donne un charme particulier à cette forme de tir. Nous notons cependant qu'en raison de l'évolution technique, certaines règles tendent à disparaître. Quelques installations sont telles qu'il est parfois plus pratique de monter son matériel dans la *salle*. Par contre, il est interdit de rentrer dans le *logis* avec un arc bandé, sauf en sollicitant '*permission*' qui est éventuellement accordée. Ce système courtois permet d'observer la sécurité. Il est préconisé de respecter en toute circonstance les usages particuliers que peuvent avoir quelques Compagnies, qui les afficheront clairement.

Il appartient aux Chevaliers et archers de faire découvrir et faire apprécier cette forme de tir qui n'a lieu que dans le cadre d'un jeu d'arc traditionnel.

Avoir un jeu d'arc est une vraie richesse. Les membres des Compagnies qui possèdent un jeu d'arc, se doivent de le préserver et de le défendre ardemment.

Un jeu de Beursault demande un entretien permanent et donc de la bonne volonté de tous les Chevaliers et archers qui doivent donner souvent présence et dévouement. Chaque Compagnie met d'ailleurs toute sa fierté à entretenir et améliorer ses installations. En contrepartie, un jeu d'arc (qui est accompagné d'un logis, lieu commun de tous) permet de pratiquer le noble jeu de l'arc dans sa forme traditionnelle et avec tous les plaisirs que cela apporte (rencontre des amis, de la famille, chaleur humaine en l'absence de compétitivité etc).

Le tir Beursault donne sa chance à tous les tireurs, sachant que dans un prix général c'est d'abord le *coup au noir* qui compte. On comprendra mieux que les Chevaliers et archers apprécient de se retrouver dans l'atmosphère d'un jeu pour y pratiquer ce tir issu des vieilles traditions françaises, quelques soit leur adresse.

La majorité des règles traditionnelles sont toujours en vigueur et les chevaliers ont le devoir d'en assurer la continuité. Pour faciliter cette tâche nous allons décrire les différents tirs qui se pratiquent au Beursault et les règles qui s'y rapportent.

LE PRIX GENERAL

Le prix général est un concours annuel organisé dans un jeu d'arc par une Compagnie, qui ouvre ses portes pendant cinq semaines au moins, les samedis après-midi, les dimanches et jours fériés. C'est une période privilégiée qui implique un accueil particulièrement chaleureux. Parmi les sociétaires chargés de l'accueil ('Hommes de garde', il doit y avoir au moins un Chevalier responsable. Les hommes de garde se doivent de veiller au bon déroulement du tir en étant présents dans le jardin.

Un Prix Général se tire le plus souvent en trente haltes (60 flèches). Les tireurs essaient de réaliser le meilleur coup au noir au cours de leur tir, pour rappel c'était précédemment quarante haltes.

L'ouverture du Prix Général est annoncée par l'envoi d'un mandat établi par la Compagnie, la Famille ou la Ronde, sur lequel sont stipulés tous les renseignements utiles : jours d'ouverture, horaire, nombre et montant des mises et récompenses.

La participation à un prix général est payante. Il est d'usage de payer sa *mise* avant le tir. Une seule mise est autorisée par tireur au titre du Prix Général. L'inscription ainsi que la mesure des coups au noir sont répertoriées par les 'hommes de garde', sur un registre ouvert à cet effet.

Le produit de toutes les mises moins les frais de la Compagnie forme le montant total des sommes qui seront distribuées. La Compagnie organisatrice s'engage à distribuer le nombre et la valeur des prix annoncés dans le mandat. Si les montants encaissés permettent une distribution au-delà des engagements annoncés, la somme restante est distribuée en prix égaux. Le reliquat est affecté au tireur appelé *1er honteux*.

Traditionnellement, et parce que par le passé il a été convenu de rembourser le prix du transport à ceux qui avaient bien tiré, il est adjoint un prix spécial (appelé aussi *petit prix*) qui permet de rembourser deux coups au noir. Sa mise est renouvelable. Certaines Compagnies, au cours de ce même tir ajoutent un *prix particulier* ou un challenge qui permet de distribuer d'autres récompenses en fonction de l'addition des *honneurs*, des points, des *chapelets* ou des *noirs*.

Il est d'usage que le *Capitaine*, sinon le *Premier Lieutenant*, prenne en charge le premier et dernier tour de garde. À l'ouverture du Prix Général, l'urne, dans laquelle les *marmots* seront recueillis, doit être présentée vide pour approbation, à un ou plusieurs archers d'une autre Compagnie et scellée en leur présence par l'officier responsable de la garde (La clôture de l'urne peut se faire à l'occasion d'une partie de jardin).

A la fermeture du Prix Général, l'ouverture de l'urne doit également être effectuée par un officier et autant que possible, en présence d'archers extérieurs qui auront été invités pour assister à l'examen et à la vérification de la mesure des coups primés.

Les inscriptions des tireurs sont admises jusqu'à l'heure prévue sur le mandat. Mais nul ne peut obliger un homme de garde à rester après l'heure de fermeture. La courtoisie veut qu'homme(s) de garde et tireur(s) se mettent d'accord pour continuer le tir après l'heure, ou stopper à l'heure de fermeture.

Dans ce dernier cas, il sera mentionné sur le registre le nombre de haltes restant à tirer, et les tireurs pourront revenir ultérieurement pour terminer les haltes restant à faire. Pour les tireurs qui s'inscrivent et ne tirent pas, il sera mentionné 'n'a pas tiré'. Ils pourront également revenir, pour faire leur tir à leur gré et sans remiser.

En aucun cas une mise, sauf si elle présentée après l'heure de fermeture, ne peut être refusée.

Un peloton ne peut excéder six tireurs sauf accord unanime de ceux-ci. Si dans ce même peloton figure des tireurs de la Compagnie organisatrice, ils devront laisser leur place aux tireurs venant de l'extérieur. Si cela se fait au cours du tir, le greffier notera le nombre de haltes qui leur restera à tirer.

Il est toléré qu'un homme de garde tire, sous réserve que le service du prix général soit correctement assuré. Il est également possible qu'un tireur de la Compagnie organisatrice, tire en l'absence de tireurs extérieurs, sous réserve qu'un Chevalier soit présent pour surveiller le tir et contrôler les coups.

DÉROULEMENT DU TIR

Chaque tireur salue avant de tirer sa première flèche lancée vers la butte *d'attaque* (c'est de là que vient son nom), et termine toujours en tirant sa dernière flèche vers la *butte maîtresse*.

Même si son score est médiocre, un Chevalier n'abandonne pas, il reste en compagnie de ses confrères jusqu'à la fin du tir. En cas d'incident matériel ou de force majeure, il peut être autorisé à ne pas renvoyer sa flèche vers la butte maîtresse. Par mesure de sécurité, il prendra toutes les précautions d'usage en informant le premier peloton, il l'informera également en reprenant le tir à partir de l'endroit où il l'a arrêté. Il pourra être autorisé à tirer les haltes manquantes, ou à revenir les tirer ultérieurement.

La formation d'un peloton n'a pas d'ordre précis, sauf demande des tireurs, s'en tenir ensuite à l'ordre déterminé. Il est d'usage que la première paye. De plus c'est lui qui donne le signal pour entrer à nouveau sous une butte chaque fois que le dernier tireur du peloton a tiré. C'est lui enfin qui empêche le peloton de tirer s'il y a un *mort*. Malgré le respect de la tradition qui préconise que se soit le Roi qui tire en tête du peloton, il est préférable au plan de la sécurité si le Roi est un tireur débutant qu'il cède sa place à un tireur expérimenté.

Il est de tradition d'annoncer les coups au chapelet '*Douleur !*' ou au noir '*Elle est bonne !*'. Ce dernier coup devra être annoncé très rapidement et clairement, même s'il y a doute sur la valeur du coup, cette annonce ordonne l'arrêt du tir permettant ainsi à l'homme de garde la vérification du coup et le changement éventuel du marmot.

Pour éviter tout manquement à la sécurité dans le tir Beursault, il faut respecter certaines règles.

- On ne modifie jamais l'ordre de tir d'un même peloton.
- Un pas de tir en activité doit toujours être *couvert*.
- En cas d'entrant ou de sortant, l'annonce doit être faite clairement pour tous, mais surtout doit être entendue et approuvée par le premier peloton.
- Le dernier tireur du peloton désigné garde Panton doit, après avoir tiré sa flèche, rester devant l'entrée de la butte pour que personne n'y pénètre et pour annoncer les coups jusqu'à ce qu'il soit relevé.
- Un tir ne peut s'arrêter provisoirement qu'avec l'accord de tous, par exemple pour aller se désaltérer. Tous les tireurs devront se *vider les mains*, en tirant et en laissant leur flèche sur la butte s'attaque. Les arcs seront laissés sous la butte maîtresse (et non appuyé sur la butte) signalant ainsi que le jeu est occupé. A la reprise, le garde-Panton ou l'homme de garde restera à l'entrée de la butte maîtresse dans l'attente du retour du premier peloton.
- En cas de doute, s'assurer qu'il n'y a pas de risque à tirer et crier '*Gare !*'

- En cas de faute, pour éviter de perturber le bon déroulement du tir, ne présenter le tronc que lorsque le tir est terminé.

COUP AU NOIR

En cours de tir, le noir peut être atteint (Un coup au noir n'est remboursé que s'il est à une distance égale ou inférieure à 20mm du centre). Même en cas de doute, il est préférable d'arrêter le tir en criant 'Elle est bonne' et ce, le plus clairement et le plus rapidement possible après l'arrivée de la flèche, pour des raisons évidentes de sécurité.

Avant de s'engager devant la cible, il est impératif de s'assurer, en regardant dans le miroir, placé à cet effet sous la butte, que nul ne s'apprête à tirer. Pour bien faire comprendre que le tir doit être stoppé, dans certaines compagnies, l'homme de garde agite un signal rouge ordonnant l'arrêt provisoire du tir. Il est indispensable de prendre toutes les précautions sachant que l'annonce 'Elle est bonne !' n'est pas obligatoirement bien entendu par le tireur qui suit.

Si le coup n'est pas bon, il est préférable de retirer le marmot, car si une flèche vient à faire un noir à proximité du précédent trou, il risque d'y avoir difficulté à *piger* le coup. Si le coup est bon, il faut ôter ensemble flèche et marmot de la carte. Pour cela enlever ou faire enlever les flèches gênantes, puis ôter les fiches, désassembler légèrement le marmot de la carte puis passer la main derrière le marmot afin de maintenir ensemble entre les doigts la flèche et le marmot. Retirer doucement le tout sans écarter la flèche pour ne pas agrandir le trou, poser le tout et changer le marmot.

Pour changer un marmot (tête découverte et sans cigarette) il convient d'en avoir à sa portée afin de ne pas ressortir du pas de tir. Il ne faut jamais laisser un pas de tir vide, tant que le changement du marmot n'est pas terminé. Après avoir placé le nouveau marmot, il faut indiquer du doigt le noir, au tireur suivant en lui criant 'Il est là !'. Cette annonce lui fait comprendre que le tir peut reprendre. Alors il doit lui répondre 'Merci Chevalier !' et éventuellement accompagner sa réponse d'un geste permettant à l'homme de garde de s'assurer que son annonce a été bien reçue. Si le marmot n'a pas été changé, la reprise du tir se fait par l'annonce 'Couvrez !'

L'homme de garde s'efface du pas de tir, sans repasser devant la carte. Il devra donc toujours faire son annonce 'Il est là' interposé entre la carte et la sortie de butte. Les tireurs accusent réception en répondant 'Merci !'

Une fois le marmot changé, il présente au tireur sa flèche fichée dans le marmot sachant que c'est celui-ci qui doit l'ôter. Pour cela il convient que la main soit à plat sur le marmot et laissant passer la flèche entre les doigts. On présente le tout, plumes en avant en disant 'Félicitations Chevalier !'. Le tireur se décoiffe et sans cigarette à la bouche, saisit sa flèche et la sort bien droite du marmot de façon à ne pas agrandir le trou, puis répond 'Merci Chevalier !'. Cette pratique est traditionnelle au Beursault, ce langage est admis même si l'un ou l'autre n'est pas Chevalier.

Le marmot relevé et pigé sera présenté au tireur qui le signera et ensuite le glissera dans l'urne.

En fin de tir, il est d'usage de débander l'arc sur le pas, mais en fonction de la gêne provoquée par les accessoires actuels, il est incommode de pratiquer ainsi. Il est donc admis de débander l'arc hors de la butte.

Actuellement en Prix Général, il n'est plus fait obligation de tirer la première halte la tête couverte.

L'ABAT L'OISEAU

Ce tir traditionnel se pratique exclusivement sur des cartes Beursault, ou à la perche, dans les premiers jours de printemps. Il est préférable de le tirer avant le 1er mai pour permettre au nouveau Roi de participer au tir du Roi de France.

Le tir consiste à abattre un petit *oiseau* de bois (Papagay ou Papegay) fiché au centre des cartes Beursault. La taille de la partie faisant face au tireur ne devra pas dépasser un pouce par deux pouces soit 26mm de large et 52mm de haut. Il devra être réalisé dans un bois relativement tendre collé sur une planchette permettant en cas d'impact franc un abat aisé.

Les deux cartes portent la date du tir et sont décorées.

Nul ne peut prendre part à ce tir s'il a conservé une dette envers sa Compagnie ou un grief envers ses camarades.

Les Officiers, Chevaliers et Archers doivent se réunir au jour et à l'heure convenus au jardin d'arc, avec tambour (si possible) et drapeau.

L'ordre de tir sera le suivant : L'Empereur ou les Empereurs ; le Roi de l'année précédente ; le ou les Connétables ; les Officiers : Capitaine, 1er et 2ème Lieutenant ; les sous-officiers : trésorier, greffier, censeur ; les Chevaliers par tirage au sort ou ancienneté ; les archers par tirage au sort ou ancienneté.

Il est décidé de l'heure de fin de tir sachant que si l'oiseau n'est pas abattu, la Compagnie se réunira à nouveau pour renouveler le tir.

Lorsque l'oiseau a été touché, le Capitaine (ou un Chevalier ancien) arrête le tir.

Pour que le coup soit reconnu valable il faut que :

- Le coup soit franc et non par ricochet
- L'oiseau soit tombé et non seulement touché, le coup est reconnu valable si le morceau tombé à terre est plus important.

Le Capitaine, ou l'un de ses suppléants sous la butte où le coup a eu lieu, présente l'oiseau à tous pour que le coup soit reconnu valable. En cas de décision négative de la majorité des tireurs, l'oiseau est remplacé par un autre et le tir peut reprendre.

Le tireur qui a abattu l'oiseau, attend sur son pas de tir. Dès que le coup a été reconnu valable, les Officiers se trouvent de fait démissionnaire. Le Capitaine rend son écharpe.

Tous les Chevaliers et Archers, drapeau et tambour en tête se rendent par l'allée du Roi vers le tireur qui attend que l'on lui rapporte sa flèche et l'oiseau qu'il a abattu. Le précédent Roi ou un Chevalier signale au tireur que le coup a été reconnu par tous et le proclame Roi pour l'année en cours. Il lui remet l'écharpe rouge.

Les cartes sont signées par tous les présents, un est laissée en souvenir au Roi. L'autre, celle qui a reçu le coup gagnant, restera affichée à la Compagnie toute

l'année rappelant le nom du Roi. Il est d'usage, également d'offrir au nouveau Roi une récompense (Traditionnellement une timbale) qu'il conservera en souvenir. En remerciement, il doit organiser un prix dont il fixera lui-même les conditions.

Il est d'usage que les membres de la compagnie participent au coût du présent.

A noter que le nouveau Roi a la charge de présider l'assemblée générale qui fait suite à l'abat l'oiseau, pour élire le Capitaine, qui, dès son élection est chargé de la reconstitution du Bureau de la compagnie.

Si l'horaire le permet, après l'élection du bureau on peut procéder à une partie, en deux équipes, l'équipe du Roi contre l'équipe du capitaine, par exemple.

LES AUTRES SORTES DE PARTIES

LES PARTIES DE JARDIN ET D'AMUSEMENT

Tout en respectant les règles du Beursault, ce sont des parties qui ont généralement lieu entre deux Compagnies. Elles sont dites amalgamées quand des tireurs de plusieurs Compagnies y prennent part.

Elles se tirent sur des cartes Beursault qui peuvent être décorées.

Il existe deux règles du jeu :

- Par Compagnie ou par équipe : C'est celle qui la première les douze meilleurs coups qui gagne. Dans le cas où les tireurs sont en nombre impair, l'un deux sont tiré au sort et devient *béat*. Celui-ci marque pour une équipe à l'aller et pour l'autre au retour.
- Individuellement : C'est celui qui fait la meilleure flèche sur un temps déterminé à l'avance qui gagne.

D'autres règles peuvent être inventées, l'essentiel étant de réaliser une partie d'amusement dans une rencontre conviviale entre les membres d'une ou plusieurs Compagnies.

A noter que dans les jours qui précèdent l'ouverture d'un Prix Général, il est d'usage dans certaines Compagnies d'inviter une Compagnie voisine (qui offre un bouquet de fleurs à cette occasion) à une partie de jardin, afin de lui présenter son jeu en bon état et son urne vide. Le bouquet reste alors accroché contre la butte maîtresse tout le temps du Prix Général.

Les parties de jardin sont généralement l'occasion de banquets offerts par la Compagnie qui reçoit.

Beaucoup d'événements heureux sont fêtés par les Chevaliers qui veulent faire partager leur joie à leurs amis. Pour les tirs à l'occasion d'un événement exceptionnel (Commémoration, anniversaire, adoubement etc.), il est coutume de se réunir à l'occasion d'une partie de jardin et d'y pratiquer un tir au Beursault dont la règle reste à l'appréciation de son organisateur.

Le but est encore ici est de se retrouver dans la convivialité de la Compagnie d'arc, mais sans toutefois oublier les traditions qui vont de pair avec le tir Beursault.

LA PARTIE DE DEUIL

À la suite du décès d'un Chevalier de la Compagnie, le jeu est mis en deuil. Tous les tirs sont suspendus. Tous les blasons sont enlevés et les buttes de tir revêtues d'un crêpe noir.

En mémoire du disparu la Compagnie organise une cérémonie particulière suivie d'un tir dit 'partie de deuil' qui permet ensuite la reprise des tirs. Exceptionnellement, les tireurs de la Compagnie en deuil peuvent aller tir dans un autre Compagnie si besoin est.

La partie de deuil est une partie symbolique, qui consiste à faire tirer à courte distance, une flèche à chaque représentant sur la butte d'attaque puis sur la butte maîtresse. Ce tir est précédé du salut des buttes par les drapeaux et les membres des Compagnies présentes.

Une partie de deuil ne peut être tiré que sur carte Beursault. Celle-ci décorée exclusivement en noir en souvenir du défunt et chacun devra la signer (tête découverte), elle sera conservée par la Compagnie du Chevalier décédé.

LE VOCABULAIRE DANS LA CHEVALERIE

La Chevalerie et la tradition de l'arc existant depuis fort longtemps, nous trouvons dans les archives de nos Compagnies des textes écrits dans un vieux français. Malgré un vocabulaire quelque peu différent et leur sens parfois difficilement compréhensible, ils représentent pour tous les Chevaliers l'essence même de la tradition et à ce titre nous en sommes très respectueux et restons très attentif à leur conservation. Cependant à notre époque, il serait ridicule de continuer à écrire ou parler ainsi, nous serions en décalage complet avec notre temps.

Notre rôle de Chevalier est de tout faire pour conserver le vocabulaire traditionnel conforme à l'esprit de la Chevalerie d'Arc.

VOCABULAIRE DANS LES COMPTES RENDUS DES MANIFESTATIONS TRADITIONNELLES

Toutes les compagnies d'arc depuis leur création ont consigné dans un registre les procès-verbaux des réunions de fonctionnement, mais également les comptes rendus des manifestations traditionnelles : abat l'oiseau, fête de saint Sébastien, adoubement, parties de jardin, parties de deuil ainsi que certains événements exceptionnels.

Les procès-verbaux de réunions rendent compte de l'administration de la Compagnie, le greffier a libre court quant au vocabulaire employé pour peu qu'il reste correct, fidèle aux débats et compréhensible pour tous. Ces procès-verbaux servent de référence à la Compagnie.

Nous préconisons ainsi aux greffiers de compagnies (appelés aujourd'hui secrétaires) de veiller à ce que tous les comptes rendus qui font état de manifestations traditionnelles soient écrits le plus solennellement. Chaque fois qu'une personne est citée, son nom et prénom doivent être précédés de son titre : Chevalier, Aspirant, Archer auquel il convient de rajouter sa distinction (Empereur, Roi,

Connétable...). Il est souhaitable d'éviter d'utiliser des termes étrangers, des sigles, d'écrire dans un français correct. N'oublions pas que ces écrits seront lus un jour par nos successeurs qui les utiliseront comme référence à la tradition comme nous le faisons nous-mêmes.

COMMUNICATION ENTRE CHEVALIERS

Nos propos se doivent de transmettre l'esprit de camaraderie, de tolérance et de respect, qui sont les traits marquants de la chevalerie.

A ce titre il est d'usage que tous les chevaliers se tutoient dès l'instant où ils se sont reconnus comme tels.

Un désaccord ne doit jamais être la raison de hausser le ton ou de proférer des injures, qui sont de toute façon prohibées du langage des Chevaliers. Ils seront polis envers tous et en toutes circonstances. La politesse et la courtoisie sont des qualités que chaque Chevalier doit démontrer.