

LEXIQUE

Abat l'oiseau ou Abat de l'oiseau : Terme qui doit être préféré à 'Tir à l'oiseau'. Il faut en effet que l'oiseau soit abattu et tombe. Le simple fait de l'atteindre ne suffit pas.

Adoubement : Cérémonie au cours de laquelle l'Aspirant devient Chevalier. Le terme de 'baptême', ayant un caractère religieux, ne doit pas être employé.

Allées : Chemin permettant, dans un jeu de Beursault, de se rendre d'une butte à l'autre.

- *Allée du roi* : celle dans laquelle est tirée l'abat l'oiseau et les tirs traditionnels.
- *Allée des chevaliers* : Elle n'est pas allée de tir, elle permet d'aller de la butte Maîtresse à la butte d'attaque, et vice et versa

Allonge : L'allonge correspond à la longueur de la flèche utilisée.

Amalgamée : voir 'partie'.

Archer : Celui qui est admis en Compagnie depuis plus d'un an.

Aspirant : Archer qui aspire à devenir Chevalier.

Bague : Cercle mince entourant le noir central du marmot ou la carte Beursault.

Band : Distance entre le milieu de la corde et la poignée de l'arc.

Balade :

- *Grande balade* : Avant dernière halte d'un tir Beursault
- *Petite balade* : Dernière halte d'un tir Beursault

Beursault : Tir traditionnel français qui se tire en aller et retour à une flèche (distance du tir environ 50m)

Bouquet provincial : Fête régionale et traditionnelle du tir. Cette manifestation folklorique esr généralement programmée en mai ou juin. Les concours de tirs sont précédés de parade, cérémonie religieuse, banquets, discours, etc

Blason : Partie de carte ayant valeur de marque

Béat : Archer qui tir alternativement dans l'une et l'autre équipe lorsque le nombre de tireurs est impaire.

Bracelet : Élément de protection de l'avant-bras et du poignet, contre les coups de corde.

Branches : Partie supérieure et inférieure de l'arc.

Brassard : Extension du bracelet protégeant le bras entre le coude et l'épaule. Le mot bracelet est souvent utilisé à tort pour désigner un bracelet.

Brasses : 1ère brasse et 2ème brasse, zones séparées dans une carte Beursault. La 1ère est la plus proche du grand cordon.

- *Petite brasse* : celle située dans le Chapelet

Buttes de tir :

- *Butte maîtresse* : La plus proche de la salle de garde ou du logis. De celle-ci se tire la première flèche d'un tir Beursault.

- *Butte s'attaque* : La plus éloignée de la salle de garde ou du logis.

Capitaine : Président d'une compagnie traditionnelle.

Cartes (Beursault) :

- D'amusement : Sur lesquelles se pratique une partie de jardin.
- De prix : Sur lesquelles se tire un concours
- De deuil : Sur lesquelles se pratique une partie de deuil.

Mis à part les concours, ces cartes sont souvent décorées.

Censeur : Chevalier qui a la charge de faire respecter la discipline et la tradition au sein de la compagnie.

Chapelet : Nom donné au coup réalisé à l'intérieur du petit cordon (Noir et Douleur).

Chevalier : Archer initié à la Chevalerie

Compagnie d'Arc : Société de tir à l'arc dont la vie et l'activité sont liés à la tradition. Pour qu'une Compagnie d'Arc soit reconnue comme telle, elle doit remplir les conditions suivantes :

- Devrait avoir à la tête de son bureau, si possible, au moins trois Chevaliers.
- Le président est nommé Capitaine
- Posséder un drapeau
- Organiser des tirs traditionnels
- Participer aux Bouquets Provinciaux
- Transmettre la Chevalerie
- Disposer d'installations spécifiques au tir à l'arc (Jeu d'arc).

Connétable : Personne qui a reçu une distinction d'une Compagnie en raison de services rendus à celle-ci. Elle peut éventuellement ne pas en être membre.

Cordon :

- Cordon doré : Limite extérieure d'une carte de Bouquet.
- Grand cordon : Limite extérieure d'une carte Beursault ordinaire.
- Petit cordon : limite du Chapelet

Corne : Extrémité des branches, appelée aussi 'poupées'.

Couper : Placer sur la carte une flèche plus proche du centre que celle de son concurrent.

Couvert : Occupation du pas de tir durant la demi-halte en cours.

Débutant : Celui qui a été admis en compagnie depuis moins d'un an.

Douleur : Nom donné au coup réalisé à l'intérieur du petit cordon et à l'extérieur du noir.

Écharpes : Décorations distinctives portées à l'occasion de manifestations traditionnelles par un :

- Connétable : Couleur violet évêque

- Capitaine : Couleur bleu roi
- Empereur : Couleur verte
- Roi : Couleur rouge

Élève : Celui qui apprend le tir à l'arc.

Elle est bonne : Voir 'noir'

Empereur : celui qui a abattu l'oiseau trois années consécutives, dans une même compagnie.

Enferron : Extrémité pointue de la flèche, qui permet de percer avec un fer. A préférer au terme de pointe.

Entrant : Tireur qui vient s'ajouter à un peloton

Famille : Union locale de compagnie d'arc ou éventuellement de Chevaliers.

Finir en Chevalier : Tirer sa dernière flèche au prix ou dans l'honneur.

Fleur régionale : Petit Bouquet

Garde : Panneau de protection placé de chaque côté d'une allée de tir.

Garde Panton : Dernier tireur d'un peloton qui reste à proximité du pas de tir qu'il vient de quitter. Il a la charge d'une part de s'assurer que personne ne s'y rend et d'autre part d'annoncer le coup du premier peloton. Il ne rejoint l'autre pas de tir que lorsque le premier de ce peloton est venu le relayer.

Gare : Appel ou avertissement d'un tireur qui prévient qu'il y a danger car il va tirer.

Greffe : Lieu où officie le greffier

Greffier : (secrétaire) Celui qui lors des concours, reçoit les inscriptions, attribue les N° d'ordre, constitue les pelotons de tir, recueille les résultats, établit les classements etc. Nom également donné à celui qui consigne les procès-verbaux d'assemblées.

Halte : Au Beursault, tir consécutif de 2 flèches en aller-retour.

Honneur : 'Faire un honneur' (ou être au prix) se dit d'un coup à l'intérieur du grand cordon d'une carte Beursault.

Honteux : Celui qui n'a pu être primé lors de l'arrêté des comptes d'un Prix Général. Le premier honteux perçoit le reliquat de la distribution.

Il est là : Cette annonce faite par l'homme de garde après changement d'un marmot, permet la reprise du tir.

Jeu d'arc : Terrain aménagé pour le tir à l'arc. Nom donné aux installations de la Compagnie. Il abrite généralement un jeu de Bersault

Lieutenant : Grade des membres du Bureau. Exemples : Le 1er lieutenant est le vice-président.

Logis : Local des membres de la compagnie, lieu de réunion, de repos et de remise du matériel.

Marmot : Petite carte qui se fixe au centre d'une carte beursault permettant de mesurer les coups réalisés au noir, inférieur à 20mm du centre.

Mise : Somme versée pour participer à un tir, une compétition ou un concours.

Mort :

- Faire un mort : tirer une flèche qui n'atteint pas la butte visée.
- Il est interdit de tirer sur un mort : Le tir doit être suspendu à la fin du tir du peloton, tant que le tireur n'a pas récupéré sa flèche.

Mouiller la corde : Cesser le tir pour se désaltérer (Voir : se vider les mains)

Noir : Cercle de 40mm de diamètre au centre d'une carte Beursault et d'un marmot.

- *Faire un noir* : Tirer une flèche qui touche ou est dans le noir.
- *Noir bagué* : Touché le petit cercle qui entoure le noir.
- *Grand noir* : Nom donné au grand cordon d'une cible (Boudin).

Officier : Chevalier qui est membre du Bureau

Oiseau : Oiseau en bois d'une hauteur de 5cm et de largeur de 2.5cm, sculpté pour l'abat l'oiseau.

Panton : Nom ancien pour désigner la butte de tir, ou la carte utilisé pour les grands prix.

Partie : (au Beursault)

- *Amalgamée* : Tir Beursault dans lequel se trouvent des tireurs de différentes Compagnies.
- *de jardin* : Tir Beursault amical.
- *de deuil* : Tir à la mémoire d'un Chevalier disparu. Ce tir donne l'autorisation de retirer à nouveau sur les buttes de la Compagnie.

Payer : Tenir la marque du nombre de halte tirée.

Peloton : Groupe constitué de tireurs tirant sur une même cible.

Perche (Tir à la perche) : Mât pouvant avoir une hauteur de 30m garni de herbes sur lesquelles sont placés des oiseaux (poules). Au sommet est placé le coq dit 'papagay' ou 'papegay'.

Permission : Demande faite par celui qui veut obtenir une dérogation au règlement, comme par exemple, celle d'entrer dans la salle de garde avec un arc bandé.

Piger : Mesurer les coups au noir.

Porte-drapeau : Officier qui a en charge le drapeau de la Compagnie.

Prix :

- *Tirer au Prix* : Se dit d'un coup fait à l'intérieur du grand cordon d'une carte Beursault (Voir Honneur)
- *Prix Général* : Concours Beursault sur plusieurs semaines qui permet d'accueillir les tireurs des autres Compagnies.
- *Petit prix*, se dit aussi Prix spécial : prix qui permet le remboursement des noirs.
- Prix particulier : prix dont le règlement est laissé à l'initiative de la Compagnie organisatrice.

Réception : Autre terme de l'adoubement.

Rognette : Partie de jardin en 12 points gagnants.

Roi : celui qui a abattu l'oiseau.

Roitelet : Jeune tireur de moins de 16 ans qui a abattu l'oiseau.

Ronde : Union locale de Compagnies ou de Familles

Saint Sébastien : Saint patron des archers. Sa fête a lieu le 20 janvier et donner l'occasion de festivités, en général le weekend le plus proche de cette date.

Saint Georges : Autre saint patron protecteur de certaines compagnies, sa fête a lieu le 23 avril.

Salle de garde ou salle d'arme : Voir logis.

Salut : Convention permettant de mettre en garde l'assistance avant le tir d'une 1ère flèche : 'Mesdames, Messieurs, je vous salue !'

- *Salut de fin de tir* : Salut aux buttes

Silence : Sous la butte ou sur le pas, pour ne pas gêner la concentration des tireurs. Termes signalés par des panneaux bien en vue dans de nombreux jeu d'arc.

Sortant : Tireur qui quitte un peloton.

Tronc : Tirelire qui recueille les amendes versées à l'appel du censeur ou les dons.

Vider les mains (se) : Se dit quand un peloton a décidé d'interrompre momentanément son tir en cours de partie. Les tireurs doivent tirer leurs flèches sur la butte d'attaque. Ils déposent leurs arcs sous la butte maîtresse et quittent le pas de tir.

Volée : Ensemble de flèches tirées successivement, sans quitter le pas de tir.

Cette liste n'est pas limitative, il convient toujours de préserver le sens exact des mots et d'en éviter la déformation.

Cependant notre sport est de plus en plus technique et à ce titre les fabricants, en majorité étrangers, proposent les innovations qui portent toutes des noms *nouveaux et généralement empruntés à l'étranger (Vbar, Cliker, Berger button, Parcesatter, Nocks-set etc)*

Il serait utopique d'aller contre le progrès, nous employons tous ces mots nouveaux.

LES RÈGLES DE DISCIPLINE EN COMPAGNIE

RÈGLES DE BASE

Toute vie en société a ses règles. Il faut informer les débutants, il est même souhaitable, comme le font certaines Compagnies, de donner une liste des fautes à éviter (Règlement intérieur). Il est conseillé de ne pas présenter le tronc au fautif lorsqu'il commet une faute pour la première fois, lui en faire la remarque pour éviter de recommencer.

À partir d'un certain degré, une faute doit être sanctionnée. S'il faut s'attacher au fond, il faut aussi veiller à la forme. C'est à dire, sanctionner à bon escient (on a vu trop de passation au tronc par jeu), pour rappeler que la faute ne doit pas être renouvelée.

N'oublions pas qu'une erreur doit toujours être expliquée.

En fait, faire reconnaître une erreur au fautif, qui est supposé de bonne foi, est parfois difficile. C'est pourquoi cette tâche doit être confiée à un Chevalier élu par les membres de la Compagnie : Le censeur.

LE CENSEUR

Le travail du censeur est toujours occasionnel et immédiat.

Il reste déconseillé qu'un Capitaine soit également Censeur car il aurait trop d'emprise sur la vie de sa Compagnie et sur les personnes.

LE TRONC

Le tronc est une boîte tirelire dans laquelle sont versées les amendes payées à l'appel du Censeur ou d'un Chevalier. Ce système est avant tout symbolique, bien que les fonds perçus entrent dans la caisse de la Compagnie sous forme de dons. Il permet cependant de faire mémoriser sa faute à celui qui paye. Cela ne doit pas être considéré comme une brimade.

Le tronc est présenté : soit à la vue de tous, soit en aparté, ceci reste à l'appréciation du Chevalier qui présente le tronc au fautif, et ce dans un moment où cela ne gêne ni le tir, ni les tireurs, ni la sécurité. Si le Censeur ou un Chevalier refuse de présenter le tronc pour une faute reconnue, un autre Chevalier présent peut et doit amender celui qui refuse de présenter le tronc. Personne n'a à privilégier qui que ce soit, ni passer outre les règles élémentaires de courtoisie et de sécurité.

Le tronc présenté, le fautif doit payer immédiatement. Pour payer au tronc aucune somme minimum au maximum n'est requise. Si le fautif n'a pas d'argent sur lui, un Chevalier ou un archer pourra lui faire un prêt qu'il rendra plus tard. Personne ne doit regarder ce qui est mis dans le tronc, ni celui qui présente, ni celui qui paye, ni les spectateurs occasionnels. Pour cela le Censeur et le fautif, tête découverte et sans fumer) se regardent dans les yeux au moment du paiement.

La personne qui a présenté le tronc remercie le fautif et réciproquement, et seulement après si celui-ci le demande, sa faute lui sera expliquée. En cas de contestation, on fera appel sur le champ à deux autres Chevaliers présents (de préférence anciens) qui donneront leur avis et l'on débattrà du cas contradictoirement. Si le censeur est désavoué, le tronc lui sera présenté en aparté, et l'on informera le fautif réhabilité.

***LES FAUTES ET LES SANCTIONS**

Les fautes relèvent principalement du non-respect de deux règles fondamentales que nul ne doit oublier et qui sont : La SÉCURITÉ et la COURTOISIE.

Plusieurs degrés de faute peuvent être sanctionnés, allant du simple rappel à l'ordre, de l'amende payable au tronc, à la saisine d'un conseil de discipline de Chevaliers.

Le but n'est pas de faire ici une liste exhaustive des fautes, car c'est en fonction des règlements, des situations, des événements, des comportements que le Censeur ou un Chevalier agira.

Quelques exemples de fautes qui méritent un simple rappel à l'ordre. (Fautes non répétitives) :

- Arriver en retard aux réunions
- Manquer de politesse
- Rester couvert en assemblées
- Ne pas faire les honneurs du jeu (par un Chevalier exclusivement)
- Couper la parole, fumer en réunion
- Manifester avec véhémence une opposition systématique

Quelques exemples de fautes qui méritent un passage au tronc :

- La répétition des fautes ci-dessus
- Entrer dans une salle de garde avec l'arc bandé (demander la permission)
- Ne pas saluer à sa première flèche
- Entrer ou sortir d'un peloton sans l'annoncer
- Laisser une flèche en cible
- Parler politique, religion ou syndicat
- Manquer de respect à un officier
- Marcher dans l'allée du Roi
- Tirer sur un mort.

Quelques exemples de fautes qui méritent d'être signalés en réunion et qui seront mentionnées au registre :

- La répétition des fautes ci-dessus
- Partir en laissant le jeu sale
- Ne pas assurer son tour de garde
- Etre absent aux assemblées sans motif
- Refuser le paiement au tronc
- Tirer avec une arme non autorisée par le règlement intérieur

Quelques exemples de fautes qui provoqueront la saisine d'un conseil de discipline représenté par des chevaliers :

- La répétition des fautes ci-dessus
- Mépriser en permanence les règles de sécurité
- Refuser ou ne pas appliquer les décisions de l'assemblée

- Être reconnu de vol
- Présenter un comportement ou un caractère asocial.

Ce conseil de discipline pourra être constitué de la manière suivante : seront présents : Le Capitaine ou 1er lieutenant, le Censeur, trois autres Chevaliers minimums, dont un peut agir en tant que défenseur.

Le censeur présente le litige et c'est le Capitaine ou son représentant qui mène les débats. Le contrevenant sera entendu, l'assemblée prendra acte et délibérera. A l'issue des délibérations, le jugement sera rendu, hormis l'acquittement, une sanction sera appliquée, qui pourra être :

- Une simple lettre d'avertissement
- Une exclusion temporaire
- Une exclusion définitive de la Compagnie.

Mention sera faite des comptes rendus d'assemblées.