



Charte de la Ronde des Familles d'Ile de France

Version libre

Edition G du 30 mars 2019

AVANT PROPOS

Les traditions sont un ensemble de légendes, de faits, de doctrines, d'opinions, de coutumes, d'usages transmis oralement sur un long espace de temps. Elles sont également le reflet de la manière d'agir ou de penser qui s'est transmise depuis des générations à l'intérieur d'un groupe. Elles forment un cadre consensuel sans lequel toutes les cultures se délitent.

La Tradition de l'Archerie Française est une œuvre collective qui structure la vie des Compagnies d'Arc. Elle est constituée de règles qui s'enrichissent depuis le XV^{ème} siècle. Héritière de ce patrimoine historique, la Chevalerie d'Arc a pour rôle essentiel de le faire vivre et de le transmettre.

Bien que la Chevalerie d'Arc soit d'origine ancienne, elle n'incarne pas le passé, ce serait un non-sens, elle est au-delà du temps. Elle ne se rapporte pas à ce qui est « derrière nous », mais à ce qui est permanent, à ce qui est « au-dedans de nous ». Elle n'est pas le contraire de la novation, mais définit le cadre dans lequel celle-ci doit s'effectuer pour être significative et durable.

L'organisation de nos Compagnies et les règlements de la Chevalerie d'Arc se transmettant 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 la Tradition au sein des Compagnies.

En conséquence à l'initiative des Chevaliers d'Arc des Familles d'Ile de France, la Ronde des Familles d'Ile de France a été créée le 13 novembre 1992. Il a été décidé d'adopter une charte précédemment rédigée par la Famille de Beauté. Celle-ci est destinée à harmoniser les traditions et les pratiques de la Chevalerie d'Arc qui nous ont été transmises.

Les Chevaliers de la Ronde des Familles d'Ile de France s'engagent à ce que les statuts et règlement intérieur de leur Compagnie ou Famille, ne soient pas incompatibles avec la présente charte.

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

En conclusion, rappelons la citation de Paul Valéry :

« Respecter la tradition, ce n'est pas refaire ce que d'autres ont fait, c'est retrouver l'esprit qui a fait faire certaines choses pour en faire d'autres, dans le même esprit. »

GUIDE DE DIFFUSION.

I.	Notions sur l'histoire de la Chevalerie d'Arc.	Diffusion libre
II.	La tradition et le Beursault	Diffusion libre
III.	Le vocabulaire dans la Chevalerie d'Arc.	Diffusion libre
IV.	Les règles de discipline en Compagnie.	Diffusion libre
V	Le rôle des Chevaliers d'Arc.	Diffusion à l'initiative du Capitaine
VI	Dignités et fonctions	Diffusion libre

Table des matières

AVANT PROPOS		2
I. NOTIONS SUR L'HISTOIRE DE LA CHEVALERIE D'ARC	6	
ORIGINES.		6
LES FRANCS ARCHERS 1448		7
LES MILICES COMMUNALES		7
COMPAGNONS, CHEVALIERS D'ARC, FRANCS MAÇONS		8
L'INSTITUTION DU NOBLE JEU DE L'ARC AU 17-18ème		9
LA REFONDATION DES COMPAGNIES D'ARC.		10
LES CHEVALIERS D'ARC ET LA RELIGION.		11
LA CHEVALERIE D'ARC DE NOS JOURS.		12
II. LA TRADITION ET LE BEURSAULT.	14	
INTRODUCTION		14
INAUGURATION D'UN JEU D'ARC.		15
LE PRIX GENERAL.		17
L'ABAT L'OISEAU.		20
LES PARTIES DE JARDIN ET D'AMUSEMENT.		21
LA SAINT SEBASTIEN.		22
LA PARTIE DE DEUIL.		22
III. LE VOCABULAIRE DANS LA CHEVALERIE D'ARC.	23	
INTRODUCTION		23
VOCABULAIRE DANS LES COMPTES RENDUS DES MANIFESTATIONS TRADITIONNELLES.		23
COMMUNICATION ENTRE CHEVALIERS.		24
IV. LES REGLES DE DISCIPLINE EN COMPAGNIE	30	
REGLES DE BASE.		30
V. LE ROLE DES CHEVALIERS D'ARC	33	
ANIMATION DE LA COMPAGNIE.		33
GESTION DE LA COMPAGNIE.		33

DEFENSE DES INTERETS.		33
PROMOTION DU TIR A L'ARC.		33
RESPECT DE LA TRADITION.		34
TRANSMISSION ET DEFENSE DE LA TRADITION.		34
AIDE A UNE COMPAGNIE EN DECLIN.		34
ACCEPTATION DE LA RELIGION.		34
MISE EN SOMMEIL D'UN CHEVALIER.		35
VI. DIGNITES ET FONCTIONS	36	
CONNETABLE.		36
EMPEREUR et ROI		37
CAPITAINE.		37
PREMIER LIEUTENANT		37
CENSEUR		37
PORTE-DRAPEAU.		37
VII. LA CEREMONIE DE DEUIL D'UN CHEVALIER D'ARC	38	
PREAMBULE.		38
AU CIMETIERE.		41
IX. LE PARRAINAGE	42	
INTRODUCTION.		42
X. LA PRE-ADMISSION EN CHEVALERIE D'ARC	44	
CHOIX DU CANDIDAT.		44
XI. LE CEREMONIAL DE RECEPTION EN CHEVALERIE D'ARC	47	
INTRODUCTION.		47
PREAMBULE.		47
LA CEREMONIE.		48
XII. SOURCES.	58	

I. Notions sur l'histoire de la Chevalerie d'Arc

ORIGINES. Incitations et actes Royaux

C'est dans le capitulaire de Boulogne sur Mer, datée d'octobre 811 et traitant de l'organisation militaire, sous le règne 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.

En 825, Louis I le Pieux dit le Débonnaire (778 - Empereur de 814 à 840†) fils de Charlemagne, avec l'Abbé de Saint Médard lès Soissons, crée les Compagnies d'Archers. Les archers ont été choisis afin d'établir une surveillance permanente à l'abbaye de Saint Médard, des reliques de Saint Sébastien transférées de Rome. La Bulle Papale ou le diplôme royal faisant état de cet établissement n'ont jamais été retrouvés.^[1]

En 1260 Louis IX dit Saint Louis (1214 - roi de 1226 à 1270†), publie une ordonnance par laquelle on est requis « *de prendre l'exercice du Noble jeu de l'arc plutôt que de fréquenter d'autres jeux dissolus et deshonnêtes* », et lui-même se fait enregistrer sur les rôles d'une Compagnie d'Archers de la ville de Paris.^[2]

Charles IV Le Bel (1294 - roi de 1322 à 1328†) à la fin de son règne, proscriit les jeux inutiles et « qui ne dressent point aux armes »

Philippe VI de Valois (1293 - roi de 1328 à 1350). Début de la guerre de Cent Ans (1337), défaite de Crécy 1346

Jean II le Bon (1319 - roi de 1350 à 1364†) Défaite de Poitiers 1356

Les défaites successives du début de la Guerre de Cent Ans dues à la suprématie de l'archerie anglaise amènent Charles V (1338 – roi de 1364 à 1380†) à promulguer une ordonnance spécifiant 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.^[3]

Charles VI (1368 – roi de 1380 à 1422†) défaite d'Azincourt 1415. Crépuscule de la Chevalerie d'épée française.

LES FRANCS ARCHERS 1448

Charles VII (1403 - roi de 1422 à 1461†), par ordonnance royale du 28 avril 1448 de Montils lès Tours donna à ces milices devenues des francs archers, des règlements uniformes. Leur nom leur vient de l'exemption en franchise qui leur était accordée de payer gabelle, aides, etc.

Une ordonnance royale de 1466 imposa un effectif de 16 000 francs-archers pour tout le royaume.^[4]

Les francs-archers traités de francs-taupins sont mal vus de la population pour leur insubordination, leur insolence^[5]. En général, ils étaient recrutés parmi les plébéiens et sont étrangers à l'art militaire. Par un acte décisif du 24 décembre 1525, François 1^{er} (1494 – roi de 1515 à 1547†) supprime les francs-archers et leurs privilèges et ne les emploie plus en tant que force militaire.

On peut constater qu'à aucun moment le mot Chevalier d'Arc n'apparaît dans les ordonnances royales de création des « Francs archers ».

LES MILICES COMMUNALES

Au onzième et douzième siècle, les archers et arbalétriers font partie de milices bourgeoises et leurs confréries prospèrent en même temps que s'instaurent les libertés communales. Ces milices forment une sorte de garde civile.^[6]

Les compagnies de l'arc, de l'arbalète et même de l'arquebuse et de la couleuvrine, font partie des organismes militaires des villes qui sont nées des libertés urbaines au Moyen-Age et de l'obligation de se défendre par ses propres moyens. Certes les milices bourgeoises, les guets et gardes en sont les éléments essentiels, mais les compagnies des jeux militaires, fondées sur le volontariat et la cooptation, sont là pour les soutenir en formant et en entraînant au maniement des armes modernes une partie des bourgeois, destiné à former les compagnies d'élite.

Suite au décret de François 1^{er}, les formations d'archers, avec des privilèges communaux, subsistent localement comme associations bourgeoises, moitié civiles, moitiés militaires, spécialement chargées de préserver les villes du pillage, du désordre, voire de l'incendie.

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. On y trouve aussi l'origine du terme de Chevalier d'Arc, d'arbalète puis d'arquebuse.^[7]

En Flamand le mot "guilde ou gilde" comme en Wallon le terme "serment" est synonyme de Compagnie.

Les Chevaliers d'Arc ont défendu et transmis l'honorabilité de leurs structures en utilisant les règlements de Chevalerie noble (honorabilité, loyauté, fraternité, respectabilité, courtoisie, respect des dames).

Les archers de ce temps, soldats, Francs Archers devinrent membres des milices communales, confrères, compagnons, membres des corporations puis Chevaliers d'Arc.

COMPAGNONS, CHEVALIERS D'ARC, FRANCS MAÇONS

Si les milices communales répondaient à une sollicitation urbaine de défense, les Compagnies qui leur ont succédé, se sont créées pour répondre à un besoin sociétal de distraction et de représentation. Elles ne faisaient d'ailleurs en cela que continuer à jouer un des rôles qui leur était dévolu depuis longtemps.

Très tôt ces compagnies se constituèrent en sociétés ou confréries 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 faste.

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 difficulté.

Les Compagnies d'Arc faisaient partis de la société de l'époque au même titre que les Guildes de commerçants, d'artisans ou de confréries de Compagnons.

Le compagnonnage remonte à la 2^{ème} moitié du Moyen Age, 11^{ème}, 12^{ème}, 13^{ème} siècle. D'après les travaux de l'Abbé GRANDIDIER (1782), les rituels de Réception des Compagnons sont apparus à STRASBOURG, en 1245.^[8]

Il n'existe à ce jour aucune preuve de filiation des Chevaliers d'Arc au Compagnonnage, mais des similitudes et ressemblances sont claires, notamment en comparant les rituels de Réception. La symbolique a la même origine, il n'y a que les « outils » et le décorum qui changent, étant propres à chaque institution ou corporation.

La Noblesse, inquiète du développement que prenaient ces sociétés d'hommes d'armes d'origine bourgeoise obtint que leur nombre soit réduit et régularisé.

Les archers, à l'époque, ont institué leur propre chevalerie en contrecoup de celle des nobles qui les méprisaient sur les champs de bataille^[9], les rituels d'initiation ont vraisemblablement été inspirés par ceux du compagnonnage...

Les premières traces existantes, concernant la Chevalerie d'Arc, remontent au XV^{ème} siècle, elles sont mentionnées dans l'ouvrage de L.A. DELAUNAY^[10] et font référence au cérémonial de réception d'un Chevalier de l'arbalète de Reims. Il est également fait mention des Chevaliers de l'arc à Lyon en 1431.

L'appartenance des archers ou des arbalétriers aux corporations est mentionnée dans l'encyclopédie Larousse où la définition du mot CORPORATION est illustrée par un tableau de Bartholomeus VAN DERHELST (1653) intitulé : Portrait de corporation « les Syndics des arbalétriers de St Sébastien à Amsterdam ». Cela prouve qu'en Belgique au XVII^{ème} siècle, les arbalétriers faisaient partie des corporations. Il en était de même en France... Dans un vitrail de la Cathédrale St Maclou de Pontoise (Val d'Oise) réalisé en 1887, on note la présence des archers de la Ville dans la procession des autorités de la Ville et des corporations pour implorer la Vierge d'arrêter l'épidémie de peste qui frappe la ville en 1638.

Lors de l'apparition du mouvement de la Franc Maçonnerie en France au début du 18^{ème} siècle, ces nouveaux adeptes faisaient souvent partie de sociétés diverses, telles que confréries de Pénitents ou Compagnies d'Arc. Il était plus aisé de s'introduire dans une formation déjà existante que de la créer de toute pièce en adoptant ses modes de vie et ses rites, en les adaptant éventuellement à ses besoins.^[11] Les rituels de ces trois formes de société ont perduré jusqu'à nos jours, partageant les mêmes valeurs d'exemplarité, de solidarité, de tolérance, de loyauté et de fraternité.

Dans le même sens, on peut rapprocher les magnifiques trophées des bouquets provinciaux réalisés chaque année au cours des 18, 19, début 20^{ème} siècles, lors de la parade du Bouquet et qui servaient de présents pour une statue de St Sébastien, qui ressemblent à s'y méprendre aux chefs d'œuvre réalisés par les compagnons^[12].

Ces « chefs d'œuvre » ont probablement été réalisés par des compagnons qui étaient Chevaliers d'Arc, car ces réalisations magnifiques présentaient presque toujours une petite statue d'un Saint Sébastien.

L'INSTITUTION DU NOBLE JEU DE L'ARC AU 17-18ème

Afin d'éviter les dérives et de garder sa noblesse à l'institution du noble jeu de l'arc^[13], il est demandé à Henri Charles Arnaud de Pomponne, Conseiller d'Etat ordinaire, Commandeur, Chancelier des Ordres du Roi, Abbé de l'Abbaye Royale de Saint Médard lès Soissons, & en cette qualité Grand Maître & Juge Souverain du Noble Jeu de l'Arc & des Confréries de Saint Sébastien, d'unifier les règlements des différentes Compagnies.

Citation de la conclusion des règlements généraux :

« Après avoir lû & examiné les Statuts & Réglemens ci-dessus consistans en soixante-dix Articles, Nous n'y avons rien trouvé qui ne soit conforme aux bonnes moeurs, Réglemens & Loix du Royaume; C'est pourquoi Nous enjoignons & ordonnons à tous Archers ou Chevaliers & leurs Officiers composant les différentes Compagnies du leu de l'Arc, de s'y conformer & de les observer en tout, sous les peines portées par lesdits Statuts, & à cet effet cassons & annulons tous autres qui auroient paru ci-devant, quoiqu'avec notre Approbation réelle ou supposée. Donné en notre dite Abbaye le 29 Novembre 1733, & avons signé & fait apposer le Sceau de nos Armes & contre-signer par notre Secrétaire »

Et enfin Signé « HENRY-CHARLES ARNAULD DE POMPOMME. » (sic)

Cette autorité est contestée 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 que la Compagnie de Soissons sera nommée la « Colonelle » de tous les nobles Jeux de l'arc de France. Ce terme est toujours en usage.

Les notables, grâce à leur appartenance à la Chevalerie du Noble jeu de l'arc, affirmaient leur statut social. Des montres et parades de plus en plus ostentatoires se généralisent. Ces dernières seront les prémices des Prix Généraux (Grand Prix) et le renouveau des Bouquets Provinciaux^[14], Fleurs Cantonales.

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 réglementer, ce qui amena Louis XV à promulguer une ordonnance par laquelle il y aurait dans tout le royaume un uniforme unique.^[15]

Les Chevaliers de Paris obtinrent, de leur côté, des ordonnances du Duc de Montmorency-Luxembourg en 1786. Il y avait deux stades : la réception comme Chevalier et l'inscription comme confrère de Saint-Sébastien. De nouveaux statuts très précis comportant 70 articles réglaient, l'organisation de ce corps, sa police, sa discipline, ses devoirs, sa livrée.

Avec la révolution de 1789 les Compagnies d'Arc et les Confréries de Saint Sébastien furent dissoutes. L'assemblée législative prononça par décret du 13 juin 1790 la suppression de tous les corps de milice bourgeoise, d'archers avec 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'années après.

LA REFONDATION DES COMPAGNIES D'ARC.

Après la tourmente révolutionnaire, les Compagnies d'Arc réapparurent sous les régimes plus libéraux qui suivirent. Le véritable mouvement de refondation commença en 1804, sous le premier empire, puis se généralisera sous les monarchies successives.

Lors de leurs reconstitutions, les Compagnies adoptèrent, sous couvert de la religion catholique prédominante, un ensemble de références symboliques où l'ésotérisme dépassait largement l'expression de la foi. En 1863, le docteur DENONVILLIERS de la compagnie impériale de PARIS, publia pour la Famille de PARIS, de nouveaux statuts, qui tout en respectant les principes fondamentaux des anciens règlements,

apportaient des modifications jugées nécessaires aux besoins de l'époque et conformes au mouvement anticlérical fort qui se développa dans la seconde partie du 19^{ème} siècle. La laïcité prônée comme garant de la république triompha et en 1905 fut promulguée la loi sur la séparation de l'église et de l'état.

En 1898, les Chevaliers d'Arc ont organisé le premier championnat de France Beursault à la Compagnie d'Arc de Fontainebleau.

Lors de la préparation des Jeux Olympiques organisés à l'occasion de l'Exposition Universelle de Paris en 1900, Monsieur JAY, Capitaine de Saint-Pierre Montmartre, et plusieurs autres Capitaines de la Seine, de la Seine et Oise, de la Seine et Marne et de l'Oise, réunirent une Assemblée Plénière de la Chevalerie qui se tint le 9 avril 1899 en la Mairie du X^{ème} arrondissement de Paris. Cette Assemblée adopta les statuts et règlements d'une "FEDERATION DES COMPAGNIES D'ARC DE L'ILE DE FRANCE" régie par un Conseil Supérieur sous la présidence de Monsieur JAY.

En 1908, Monsieur Octave JAY, alors président de cette fédération, officialise de nouveaux statuts et règlements incluant un formulaire de réception des Chevaliers d'Arc. Ces nouveaux règlements écartaient des textes toutes références religieuses, laissant subsister des similitudes entre la Chevalerie d'Arc et le compagnonnage.

En avril 1911, La fédération pris le nom de "FEDERATION DES COMPAGNIES D'ARC DE FRANCE", société affiliée à l'Union des Sociétés de Tir de France, agréée par le Ministère de la guerre le 31 décembre 1920.

Elle prit définitivement son autonomie et le nom de "FEDERATION FRANCAISE DE TIR A L'ARC" en 1928.

LES CHEVALIERS D'ARC ET LA RELIGION.

La religion chrétienne a modelé la société occidentale depuis son apparition sous les Romains. Pendant plus de mille ans, l'imprégnation religieuse a influencé les réflexions et les comportements et avait évidemment une répercussion sur l'instauration des coutumes dans toutes formes de société. Dans les Compagnies d'Arc cette empreinte religieuse se matérialise par l'adoption d'un saint patron (Saint Sébastien, sainte Ursule) et une symbolique importante au niveau du « Beursault » et de sa pratique dans le jeu.

Au début du 18^{ème} siècle, les Chevaliers d'Arc avaient obligation d'être de religion catholique apostolique et romaine. Ils devaient également adhérer à la confrérie de saint Sébastien la plus proche.

Charles-Henri Arnaud de Pomponne avait autorité sur l'archerie française parce qu'il était abbé de Saint Médard lès Soissons où sont conservées les reliques de Saint Sébastien, à la garde aujourd'hui de l'Archiconfrérie de Saint Sébastien, branche catholique de la Chevalerie d'Arc.

Une certaine liberté de pensée apparut au siècle des Lumières (18^{ème} siècle). Après les bouleversements de la révolution, les notions de laïcité émergèrent.

Durant le 19^{ème} une dérive religieuse trop ésotérique a amené à supprimer toute symbolique dans les règlements intérieurs des Compagnies d'Arc. Ces dérives amenèrent Octave Jay à supprimer en 1908 toute référence religieuse dans le rituel de réception.

Malgré la séparation de l'Eglise et de l'Etat en 1905, certaines références religieuses subsistent toujours mais restent facultatives :

- Messe et tir de Saint Sébastien
- Bénédiction d'un jeu d'arc
- Bénédiction des drapeaux et bannières
- Messe du Bouquet Provincial

De nos jours la Chevalerie d'Arc est laïque.

Saint Sébastien dans les compagnies d'arc.

Toutes les confréries étaient vouées à un Saint particulier, rien de très anormal 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 Saint Sébastien est célébrée aux alentours du 20 janvier.

Né à Narbonne, originaire de Milan où il fut élevé, Sébastien 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 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 1^{ère} 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). 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^[16].

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 VIème siècle. Saint Sébastien est l'un des Saints le plus représenté dans l'iconographie chrétienne ayant été martyrisé deux fois.

LA CHEVALERIE D'ARC DE NOS JOURS.

Disparition des Rondes et Familles

Jusqu'au milieu des années 1970, la FFTA s'appuyait administrativement parlant, sur les Rondes provinciales. Parallèlement, la tradition se structurait avec les Compagnies, dépendantes de Familles locales.

A la création des Comités Départementaux et Ligues dans les années 70, la raison d'être de l'existence des Rondes disparut au niveau régional. Les Comités se substituèrent aux Familles, ce qui amena leur remise en question.

Dans certains cas, la Famille fut remplacée par le Comité et fut dissoute, dans d'autres cas, il y eut amalgame, comme par exemple entre la Famille de Noisy le Sec et le Comité de Seine Saint Denis et, enfin, il y eut coexistence bien que séparation, comme dans le Val de Marne avec la Famille de Beauté.

Le renouveau des Rondes et Familles

En Ile de France et en Picardie, le manque de structure traditionnelle amena la refondation ou la création de Familles ou de Rondes.

Les Chevaliers des six Familles existantes de la région parisienne créèrent la Ronde des Familles d'Ile de France le 13 novembre 1992 avec pour objectif de fédérer la Chevalerie d'Arc et de regrouper les Chevaliers isolés.

De la même façon, en province, se constituèrent des petits groupes de Chevaliers qui créèrent des formations aux titres variées, Rondes, Familles, Confréries, lesquelles, petit à petit, prirent conscience de leur isolement et retrouvèrent, avec les rencontres inter-rondes, une certaine unité de réflexion et de pratiques. Sur le territoire Français les termes de Famille et Ronde peuvent avoir une acception différente.

Dès novembre 1996, des Chevaliers d'Arc ont créé les prémices du rapprochement entre les Rondes de France. Composées au début de quelques précurseurs, ces rencontres « Inter-Rondes » regroupent maintenant la majorité des sociétés représentatives de l'essor de la tradition dans nos régions.

Aujourd'hui les Compagnies traditionnelles maintiennent les idéaux et coutumes transmis par les anciens. En Ile de France, les Familles regroupent des Compagnies d'Arc ou des Chevaliers d'Arc. Ainsi, par exemple nous trouvons les anciennes Familles : Familles de BEAUTE (1859) et de NOISY LE SEC (1863), et celles qui se sont récemment recrées : Familles de la BRIE (1896, reformée en 1967), des YVELINES (1978), de L'ESSONNE (1981), du PAYS de FRANCE (1989), des PARISII (1996) et de la DHUYS (2013).

Être Chevalier d'Arc aujourd'hui

De nos jours, un Chevalier d'Arc s'engage librement à :

- Être exemplaire par son comportement de solidarité, de loyauté, d'honnêteté, de fidélité, de tolérance, d'amitié, de courtoisie et d'humilité.

- S'intéresser aux Traditions et en être le promoteur, même si la tâche est difficile devant les exigences et l'évolution de la vie moderne et de la compétition.
- Être conscient du devoir qu'il a de transmettre le patrimoine légué par nos Anciens.
- Être au service de nos structures, qu'elles soient de filière traditionnelle, Compagnies, Familles ou Rondes ou de filière fédérale, Clubs, Comités départementaux, régionaux, Liges et Fédération Française.

C'est notamment un Chevalier d'Arc qui est à l'origine de la démarche qui a permis le classement du Bouquet Provincial et du Beursault à l'inventaire du patrimoine de la France par le Ministère de la culture (janvier 2016)^[17].

II. La tradition et le Beursault.

INTRODUCTION

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". Les premières traces de tir en aller et retour du type *beursault*, se trouve sur le livre d'heures de Luttrell (Angleterre) daté de 1325. La cible est un anneau épais blanc, peint sur les buttes de tir, délimitant le centre de couleur sombre.

On retrouve d'autres tableaux et illustrations au cours des siècles en Europe. Les cibles sont alors carrées, de papier ou parchemin de couleur claire sans numérotation. Un cercle est tracé dessus, le centre peut être marqué ou non.

Le tir *beursault* se pratique à une distance d'environ 50 mètres. Elle correspond à une distance pratique de tir de combat à l'arc ; le diamètre de la cible correspond à peu près à la largeur de la poitrine d'un homme et la hauteur, entre le sol et le centre de la cible, est située à environ 1 mètre du sol, ce qui correspond au défaut de l'armure. Dans le passé la distance entre les deux buttes était de 28 toises soit 54,60 mètres (Une toise valant 1,95 m.) 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.

Du XVIII^e s. au début XIX^e s. la carte est constituée d'un cordon extérieur. Le centre de la carte est marqué d'un grand rond noir. La carte a en son centre une broche, empêchant d'attendre le centre. Aucun système de point n'est mis en avant. L'archer est dans l'honneur à partir du moment où sa flèche est dans la carte.

La meilleure flèche, c'est-à-dire la flèche la plus près du centre, peut être récompensée. Pour mesurer cette flèche, Pomponne décrit l'échantillonnage : paille ou baguette de bois dont la grandeur correspond la distance de la flèche et le centre de la cible. Cet échantillon est alors coupé en deux dans le sens de la longueur. Un morceau est conservé par l'organisateur du tir, l'autre par l'archer qui a fait le coup.

A partir du milieu du XIX^e siècle, un système de points fait son apparition progressivement, faisant apparaître une succession de cercles concentriques. Le cercle noir central évolue en conservant un cordon épais à son diamètre initial et un petit cercle noir en son centre. La carte évolue petit à petit vers la forme qu'on lui connaît à ce jour

Le marmot est une autre possibilité de conserver la trace du meilleur coup. En 1857, le compas Ognard, dont l'utilisation se généralise, a permis cette mesure avec précision.

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 fabriquées 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 à 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, quelle que 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.

INAUGURATION D'UN JEU D'ARC.

Quelques préalables

La Compagnie doit avoir un Roi, si ce n'est pas le cas, organiser l'abat - l'oiseau dans une Compagnie « marraine ».

- Contacter la presse locale pour rendre compte de l'événement.
- Définir en interne le déroulement de l'inauguration.
- Désigner un ou deux maîtres de cérémonie de la Compagnie qui s'occuperont des détails de l'organisation. Placement des participants pour le défilé. Le lieu d'accueil des compagnies invitées avec leur drapeau, (dans un point central. Place de la mairie par exemple). Ordre de préséance pour le tir.
- Décorer des cartes BEURSAULT (avec la date de l'inauguration). Prévoir deux cartes par allée de tir.
- Décorer le Jeu et installer les cartes décorées sur les buttes.
- Définir le tracé du défilé. Pour accord sur le tracé du défilé. (Obtention d'autorisation de la police nationale et /ou municipale, Transport en commun, etc ... si nécessaire).
- Contacter les autorités municipales. Invitation des édiles. Contacter les autorités religieuses, (si cette option est retenue).
- Contacter si possible une fanfare ou un ensemble musical qui seront les bienvenus.
- Préparer et envoyer une invitation à toutes les compagnies de la Ronde et au-delà que l'on souhaite voir présentes. Préciser:

- Date et heure.
- Lieu de rendez-vous, pour l'accueil des Compagnies et de leur drapeau.
- Préciser que la tenue blanche ou de Compagnie est souhaitable.

Accueil des drapeaux

Il s'agit du même accueil que lors d'un Bouquet Provincial. Le porte-drapeau de la Compagnie est en place au lieu d'accueil, un joueur de tambour est présent à ses côtés.

Lorsque les drapeaux des compagnies arrivent, il est procédé au salut. Il peut se faire drapeau par drapeau ou plusieurs drapeaux ensemble.

Pour le salut le ou les drapeaux se placent à une dizaine de mètres du drapeau de la compagnie Sur un roulement de tambour, le ou les drapeaux s'approchent à quatre mètres du drapeau de la Compagnie. Le tambour ouvre le ban. Les drapeaux (Compagnie et invités) s'inclinent puis se redressent. Le tambour ferme le ban. Les drapeaux invités rejoignent le lieu du rassemblement.

Organisation du défilé.

En tête la fanfare ou musique, puis le drapeau de la compagnie. De chaque côté du drapeau se placeront l'Empereur ou le Roi et le Capitaine. Eventuellement, derrière eux, le ou les connétables et un ou deux jeunes dont le Roitelet. Puis ensuite viendront les autorités civiles et religieuses, suivies des membres de la Compagnie. Ils seront suivis des drapeaux des Compagnies venues à l'invitation. Derrière eux, les membres des Compagnies invitées dans l'ordre de préséance. Tous les Empereurs, tous les Rois, tous les Connétables, tous les Capitaines, tous les Chevaliers et Archers. Les invités civils fermeront le cortège.

Au Jeu

Le Jeu sera décoré, son entrée sera fermée par un ruban. Le ruban sera coupé par le plus haut magistrat présent accompagné du Capitaine et le cas échéant, du prêtre. Ceux-ci pénétreront dans le Jeu suivis du cortège qui se placera dans l'allée des Chevaliers. Les buttes sont habillées avec les cartes BEURSAULT préparées à l'avance. Si une bénédiction est prévue, c'est à ce moment que le prêtre bénira les buttes et le Jeu qu'il consacrera à un saint. (Par exemple : Saint SEBASTIEN) Les drapeaux en cortège entreront sur l'allée du Roi pour saluer la butte d'attaque. Ils se placent de part et autre de cette butte et après le salut du dernier drapeau, ils remonteront l'allée du Roi pour saluer la butte maîtresse. Et ensuite iront vers le logis par l'allée des Chevaliers. Le salut aux buttes terminé, discours des édiles, du Capitaine et autres personnalités. Les Chevaliers et Archers seront invités au tir inaugural et ce dans l'ordre de préséance. Il est possible d'honorer les personnalités en les faisant tirer. Ce tir symbolique se terminera par un vin d'honneur qui se donnera soit dans l'enceinte du Jeu ou dans un autre lieu (salle mise à disposition de la Compagnie). Dans ce cas, le cortège se reformera pour se rendre dans ce lieu Lors de l'inauguration d'un Jeu d'Arc, un registre est ouvert (à moins qu'il existe déjà) dans lequel sont consignés : le règlement de la Compagnie, et sous quels statuts elle est établie, les noms des membres fondateurs suivis de leur signature. Puis viendra le nom des membres de la compagnie avec leur qualité. Les comptes rendus des délibérations seront ensuite portés dans ce registre. Après cette inauguration, le Jeu sera ouvert pour un Prix Général, lequel pourra être doté le cas échéant d'un prix spécial pour l'ouverture de ce Jeu.

NOTA : ce texte est une référence, mais peut être adapté en fonction des contraintes locales.

LE PRIX GENERAL.

C'est un concours annuel organisé dans un jeu d'arc par une Compagnie, qui ouvre ses portes pendant cinq semaines environ, 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.

Aujourd'hui nous pouvons même organiser une ouverture tous les jours de la semaine

Pour les Compagnies qui en ont la possibilité !!!

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.

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, (estimés à 20%) 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 *1^{er} 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 *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 le dernier tour de garde. A 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, en présence des drapeaux.

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 est présentée après l'heure de fermeture, ne peut être refusée

Un peloton ne peut excéder cinq 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

Pour les mots en italique, voir vocabulaire

Chaque tireur salue (voir *salut*) 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 archer (*à plus forte raison s'il est 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 du peloton, il l'informerait 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 le premier *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 ce 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 un doute de la valeur du coup, cette annonce ordonne l'arrêt immédiat 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 un tir Beursault, il faut respecter certaines règles :

- 1) On ne modifie jamais l'ordre de tir d'un même peloton.
- 2) Un pas de tir en activité doit toujours être *couvert*.
- 3) 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 du peloton.
- 4) 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.
- 5) 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 d'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 du peloton.
- 6) En cas de doute, s'assurer qu'il n'y a pas de risque à tirer et crier " *GARE !*"
- 7) 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 ! !**", en se positionnant de façon à ne pas repasser devant le marmot pour sortir. 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.

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 en 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 il 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 après le tir 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. Par contre la tenue de compagnie est appréciée.

L'ABAT L'OISEAU.

Ce tir traditionnel se pratique exclusivement sur des cartes Beursault ou à la perche, dans les premiers jours du printemps. Il est préférable de le tirer avant le 1^{er} 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 convenue au jardin d'arc, avec tambour (si possible) et drapeau.

L'ordre de tir sera le suivant :

1. L'Empereur ou les Empereurs.

2. **Le Roi de l'année précédente.**
3. **Le ou les Connétables.**
4. **Les Officiers : Capitaine, 1^{er} et 2^{ème} Lieutenant (porte drapeau)**
5. **Les sous-officiers : trésorier, Greffier, Censeur.**
6. **Les Chevaliers par tirage au sort ou ancienneté.**
7. **Les Archers par tirage au sort ou ancienneté.**

Il est décidé de l'heure de fin de tir (*en principe c'est le coucher du soleil*) 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 :

1. **Le coup soit franc et non par ricochet**
2. **L'oiseau soit tombé et non seulement touché, (oiseau collé normalement) 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 faites démissionnaires. 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 qu'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 valable 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, une 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 présider à l'élection du Bureau de la Compagnie.

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

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 :

1. ***Par compagnie ou par équipe :***

C'est celle qui la première réalise les douze meilleurs coups qui gagne. Dans le cas où les tireurs seraient en nombre impair, l'un d'eux est tiré au sort et devient le *béat*.

Celui-ci marque pour une équipe à l'aller et pour l'autre au retour.

2. ***Individuellement :***

C'est celui qui fait la meilleure flèche sur un temps déterminé à l'avance qui gagne.

D'autres règles peuvent être inventées (Certains ont l'imagination fertile), 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 de 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 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 (Salut, ordre de tir, tenue de Compagnie etc.)

LA SAINT SEBASTIEN⁴

Le tir de la Saint SEBASTIEN (comme tout autre Saint Patron de sa Compagnie St GEORGES, Ste AGATHE, St MICHEL, Ste IRENE) 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 ou 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 PARTIE DE DEUIL.

Suite au 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 tirer dans une 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 tirée que sur carte Beursault. Celle-ci est décorée exclusivement en noir en souvenir du défunt et chacun devra la signer (tête découverte), elle sera conservée par la Compagnie du Chevalier décédé.

III. Le Vocabulaire dans la Chevalerie d'Arc.

INTRODUCTION

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 français d'un autre âge. 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 attentifs 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.

Nous allons évoquer trois rubriques qui seront:

- **Le vocabulaire dans les comptes rendus des manifestations traditionnelles.**
- **La communication entre Chevaliers.**
- **L'application de certains termes.**

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 la Saint Sébastien, de Saint Georges ou autre Saint Patron, adoubement, parties de Jardin, 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 par 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 etc.) 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.

Application de certains termes.

Nous préconisons les termes ci-dessous, lesquels, issus de la tradition, sont toujours en usage dans nos Compagnies.

- **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.

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

- **❖ *Allée du Roi :***

Celle dans laquelle sont tirées l'abat l'oiseau et les tirs traditionnels.

- **❖ *Allée des Chevaliers :***

Elle n'est pas une allée de tir, elle permet d'aller de la butte Maîtresse à la butte d'Attaque, et vice versa.

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

- **Amalgamée : Voir partie.**

- **Archer : Celui qui a été admis en Compagnie depuis plus d'un an.**

- **Aspirant : Archer qui aspire à devenir Chevalier.**

- **Bague : Cercle mince entourant le noir central.**

- **Balade :**

- **❖ *Grande balade :***

Avant dernière halte d'un tir Beursault.

- **❖ *Petite balade :***

Dernière halte d'un tir Beursault.

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

- **Béat : Archer qui tire alternativement dans l'une et l'autre équipe lorsque le nombre de tireurs est impair.**

- **Beursault : Tir traditionnel français qui se tire en aller et retour à une flèche. (distance de tir environ 50 mètres).**

- **Blason : Carte divisée en zones de valeurs croissantes vers le centre.**

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

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

- **Branches** : Parties supérieures et inférieures de l'arc.
- **Brassard** : Extension du bracelet protégeant le bras entre le coude et l'épaule. Le mot brassard est souvent utilisé à tort pour désigner un bracelet.
- **Brasses** :
 - ❖ *1ère, 2ème – 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 logis. De celle-ci se tire la première flèche d'un tir Beursault.*
 - ❖ *Butte d'Attaque : La plus éloignée de la salle de garde ou 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 le pas sur la chevalerie pour faire respecter la discipline et la tradition au sein de la compagnie. Il est fait appel à lui en cas de litige.
- **Chapelet** : Nom donné au coup réalisé à l'intérieur du petit cordon. (Noir et Douleur)
- **Chevalier** : Archer initié à la Chevalerie. Il respecte et fait respecter la Tradition
- **Compagnie d'Arc** : Société de tir à l'arc dont la vie et l'activité sont liées à la tradition.

Nota : Pour que la Ronde des Familles d'Ile de France reconnaisse comme telle une Compagnie d'Arc, elle doit remplir toutes les conditions suivantes :

 - ❖ *Avoir à la tête de son bureau 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 des services rendus à celle-ci, qui 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 "Poupée".
- **Couper** : Placer sur la carte une flèche plus proche du centre que celle de son concurrent.
- **Couvert** : Occupation du pas de tir durant la demie - halte en cours.

- **Couvrez** : Annonce faite par l'homme de garde pour la reprise du tir, après un coup supposé au noir ou après un incident de tir (voir mort) certaines Compagnies disent improprement roulez.
- **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.
- **Echarpes** : 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*
 - ❖ *Roitelet* *Couleur rouge.*
- **Elève** : Celui qui apprend le tir à l'arc.
- **Elle est bonne** : Voir "Noir".
- **Empereur** : Celui qui a abattu l'oiseau trois années consécutives. (Dans la 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 (s'intégrer) à un peloton. Après l'avoir signalé.
- **Famille** : Union locale de Compagnies d'Arc ou éventuellement de Chevaliers.
- **Finir en Chevalier** : Tirer sa dernière flèche au prix (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 du 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" (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 obligatoirement un jeu de Beursault.
- **Lieutenant** : Grade des membres du Bureau. (Ex:1er lieutenant = 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 20 mm du centre. La Tradition veut que l'on paie le tir lorsqu'il y a un marmot sur la carte.
- **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 40 mm 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* : Toucher 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: de 26mm de large et 52mm de haut (environ), soit un pouce sur deux sculpté pour l'abat l'oiseau.
- **Panton** : Nom ancien pour désigner la butte de tir ou la carte utilisée 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 tirer à nouveau sur les buttes de la Compagnie.
- **Payer** : Tenir la marque du nombre de haltes tirées.
- **Peloton** : Groupe constitué de tireurs tirant sur une même cible.
- **Perche (Tir à la)** : Mât pouvant avoir une hauteur de 30m. garni de herses 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 la présentation du drapeau de la Compagnie. Lors d'une partie de deuil le porte-drapeau doit être Chevalier.
- **Poupée** : Extrémité de la branche d'arc où se place l'œillet de la corde.
- **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** : Cérémonie au cours de laquelle l'aspirant devient Chevaliers.

- **Rognette : Partie de jardin en 12 points gagnants.**
- **Roi : Celui qui a abattu l'oiseau, la royauté est décernée pour un an**
- **Roitelet : Jeune tireur qui a abattu l'oiseau. (attention au règlement du roitelet de France)**
- **Ronde : Union Régionale de Compagnies ou de Familles.**
- **Saint Sébastien : Saint Patron des archers. Sa fête a lieu le 20 janvier et donne l'occasion de festivités, en général le week-end 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 d'armes) : Voir logis.**
- **Salut : Convention permettant de mettre en garde l'assistance avant le tir d'une 1^{ère} flèche : "Mesdames, Messieurs, je vous salue" c'est aussi une référence aux anciens disparus de la Compagnie**
- **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, après avoir signalé sa sortie.**
- **Tronc : Tirelire qui recueille les amendes ou les dons, versés à l'appel du censeur ou d'un Chevalier.**
- **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 (tir d'un peloton)**

Cette liste n'est pas limitative, il conviendra 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 des innovations qui portent toutes des noms nouveaux et généralement empruntés à l'étranger, (Vbar, Klicker, Berger-button, Pacessatter, Nocks-sets, etc.)

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

IV. Les règles de discipline en Compagnie

REGLES 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.

A 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 son 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 ^[18].

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. Il remplira la fonction d'avocat général lors d'un éventuel conseil de discipline.

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 par les deux parties.

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 se 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 ou maximum n'est requise. Si le fautif n'a pas d'argent sur lui, un Chevalier ou Archer pourra lui faire un prêt qu'il rendra plus tard. Personne ne doit regarder ce qui est mis dans un tronc, ni celui qui présente, ni celui qui paye, ni les spectateurs occasionnels. Pour cela le Censeur ou le Chevalier 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 ou le chevalier 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 SECURITE 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 saisie 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 assemblée.
- Ne pas faire les honneurs du jeu (par un Chevalier exclusivement)
- Couper la parole, fumer en réunion.
- Manifester une opposition de façon incorrecte.

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 sans en demander la permission.
- Tirer sur un mort.

Quelques exemples de fautes qui méritent d'être signalées 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 saisie 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.
- Etre reconnu coupable de vol.
- Présenter un comportement ou un caractère asocial.

Ce conseil de discipline pourra être constitué de la manière suivante. Seront présents :

- Le Capitaine (indispensable ou 1^{er} lieutenant)
- Le Censeur.
- Trois autres Chevaliers (minimum), dont un peut agir en tant que défenseur. (par exemple le parrain)

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.

Dans ce dernier cas, il est conseillé de prévenir par lettre la Famille qui avisera la RONDE DES FAMILLES D'ILE DE FRANCE laquelle se chargera d'informer les autres Familles de la décision prise par la Compagnie.

Mention sera faite sur le livre des comptes rendus d'assemblées.

V. Le rôle des Chevaliers d'Arc

ANIMATION DE LA COMPAGNIE.

Comme ils ont été choisis par leurs pairs pour leurs qualités personnelles, les Chevaliers ont la charge d'assurer la vie de la Compagnie, celle-ci devant toujours être contrôlée par eux.

Leur rôle est d'animer, d'assurer la pérennité de leur Compagnie. Ils se doivent de prendre en charge, sans hésiter si l'urgence se fait pressante, toute place dans le bureau afin d'assurer une continuité sans heurts.

Ils ont la charge de développer leur Compagnie et de la dynamiser, par leur présence ou par leur action, dans le respect des traditions, mais en tenant compte de l'évolution de la vie moderne. Ils ont la charge de l'ouverture du jeu ainsi que de l'accueil et de l'entretien. Par leur comportement, ils doivent donner une image saine et conviviale de leur Compagnie.

GESTION DE LA COMPAGNIE.

Le bureau est constitué majoritairement de Chevaliers, lesquels doivent orienter les décisions essentielles. Les Chevaliers sont solidaires les uns des autres et à ce titre sont engagés ensemble sur l'avenir de leur Compagnie et ce à partir du moment où ils ont été reçus Chevalier.

Ce sont eux qui doivent gérer l'animation de leur Compagnie, ainsi que la trésorerie, l'organisation des tirs, les festivités, les réunions, les débats et conserver la maîtrise de tout ce qui peut avoir un rapport avec des personnes extérieures.

DEFENSE DES INTERETS.

Chaque Chevalier doit œuvrer pour que sa Compagnie progresse et se valorise. Il doit faire tout ce qui est en son pouvoir pour protéger et défendre les intérêts de sa Compagnie.

Le censeur, de préférence, un Chevalier ancien, agit pour faire appliquer le règlement intérieur et veiller au bon respect des traditions.

L'ensemble des Chevaliers, Capitaine en tête, doit agir pour préserver, voire accroître, les intérêts de la Compagnie et défendre tous les acquis, qu'ils soient matériels (jeu d'arc, fonds de la Compagnie, locaux mis à la disposition, etc.) ou moraux (réputation, moralité, image de marque, etc.)

PROMOTION DU TIR A L'ARC.

Les Chevaliers sont des Chevaliers de l'arc et à ce titre ils doivent perpétuer le développement de ce sport; qui sans eux n'aurait certainement pas le profil actuel.

Ils doivent mettre en place tous les moyens nécessaires au développement de notre sport, aussi bien au profit des nouveaux élèves, que des plus anciens afin de leur permettre de progresser.

En résumé, le Chevalier d'Arc doit être un exemple de droiture et apprécier de se retrouver en compagnie de ses pairs pour gérer, défendre et animer sa Compagnie.

C'est le bon comportement transmis par les hommes et les femmes Chevaliers qui fera que notre confrérie pourra se développer et se perpétuer dans de bonnes conditions pour peu, qu'en plus, on lui apporte pour s'y référer un règlement clair, précis et logique.

RESPECT DE LA TRADITION.

Respecter la tradition telle que décrite dans la présente Charte, par la connaissance des règlements qui régissent celle-ci, ainsi que les règlements généraux.

En particulier, en participant aux obligations générales qui sont :

- **Présence aux assemblées.**

- **Participation :**
 - ❖ *Aux prix généraux.*
 - ❖ *Aux tours de garde.*
 - ❖ *Aux cérémonies de réception, de deuil.*
 - ❖ *A l'entretien du jeu d'arc.*

- **Participation à la vie, à l'évolution et à l'harmonisation de la Chevalerie.**

TRANSMISSION ET DEFENSE DE LA TRADITION.

Les Chevaliers ont le devoir de transmettre la Tradition et de remarquer celui ou celle qui pourrait devenir Chevalier. Si un Chevalier estime qu'un candidat est possible, il a le devoir de le présenter, après l'assentiment de celui-ci.

De la même manière un Chevalier ancien doit toujours expliquer, et le plus simplement possible, tout ce qu'il est souhaitable de savoir sur la tradition, afin qu'elle profite à tous et ne reste pas le privilège de quelques-uns.

AIDE A UNE COMPAGNIE EN DECLIN.

Si une Compagnie en déclin a besoin de nommer d'urgence un ou deux Chevaliers en soutien au bureau, nous préconisons d'en référer à la Famille ou à la Ronde, qui pourra éventuellement dans un délai plus court, accueillir, apprécier et prendre en charge la réception du ou des candidats, en détachant auprès d'elle un ou plusieurs Chevaliers provenant d'autres Compagnies ou contribuer à la création de nouvelle Compagnie.

ACCEPTATION DE LA RELIGION.

Dans le passé l'église catholique a joué un rôle important dans les confréries. Elle était le garant de la moralité des Archers. Elle se trouvait avoir une autorité sur ceux-ci, par la suite elle a rédigé les premiers règlements généraux.

Aujourd'hui, l'empreinte religieuse peut se retrouver dans certaines manifestations traditionnelles (Bouquets, Saint Patron, etc.)

Tout membre d'une compagnie se doit de respecter ces traditions, indépendamment de ses convictions personnelles. **La religion ne doit pas être un obstacle à la Chevalerie.**

La présentation du drapeau reste assujettie à ces manifestations religieuses. A charge par la Compagnie d'informer le porte-drapeau. Quel que soit le rite religieux, les Chevaliers se doivent de rester présents en signe de solidarité, tout au long de la cérémonie des obsèques d'un confrère.

MISE EN SOMMEIL D'UN CHEVALIER.

La mise en sommeil est un état qui doit rester provisoire

Un Chevalier n'ayant pas demandé sa mise en sommeil et ne renouvelant pas sa cotisation, sera considéré comme démissionnaire du Conseil des Chevaliers de la Compagnie

La mise en sommeil doit faire l'objet d'une démarche volontaire de la part du Chevalier. Il en sera fait mention dans le registre de chevalerie. Une possibilité de contact sera maintenue. Une participation financière pourra être demandée dans certains cas exceptionnels.

Le Chevalier en sommeil aura la possibilité d'être informé des événements de la Compagnie et de participer aux réunions de Chevaliers qui s'y tiendraient sans droit de vote.

La réintégration se fera sur demande du Chevalier et à l'appréciation du Conseil des Chevaliers de la Compagnie.

VI. Dignités et fonctions

CONNETABLE.

La dignité de « Connétable » est décernée à vie, par la Compagnie d'Arc, à une personne, en reconnaissance de ses qualités ou des services rendus.

On ne peut être « Connétable » que de la Compagnie qui a décerné ce titre. Il n'est pas nécessaire que le Récipiendaire soit Chevalier.

Pour des personnes extérieures au Tir à l'Arc, le titre honorifique de Membre Honoraire peut être décerné.

La détermination du nombre de « Connétable » est du ressort de chaque Compagnie.

La dignité de « Connétable » n'est pas incompatible avec la fonction d'Officier de la Compagnie.

A l'initiative d'un ou plusieurs Sociétaires, l'ensemble des Membres de la Compagnie est consulté pour attribuer ce titre. Si cette proposition est acceptée, les modalités du déroulement de la remise de l'écharpe sont arrêtées.

L'écharpe sera de couleur violette et portera le titre de « CONNETABLE de la Compagnie de » et reste la propriété de son titulaire.

Il est souhaitable que l'écharpe soit remise au nouveau « Connétable » par l'un de ces pairs.

Déroulement de la cérémonie.

L'invitation précisera la date de la remise de l'écharpe et le lieu de la cérémonie.

Une invitation sera envoyée aux Compagnies, de la Famille, de la Ronde.

Une invitation peut-être envoyée aux autorités.

Prévoir la présence des drapeaux.

Les Membres de la famille du récipiendaire seront invités.

Un éloge sera rendu au récipiendaire. 7 – Le récipiendaire offrira une partie de jardin à sa convenance.

L'ordre de préséance est le suivant :

Le ou les Empereurs, le ou les Roy, le ou les Connétables, le ou les Capitaines, les Chevaliers et les Archers. S'en suivront la famille et les invités.

EMPEREUR et ROI

CAPITAINE.

PREMIER LIEUTENANT

CENSEUR

PORTE-DRAPEAU.

VII. La cérémonie de deuil d'un Chevalier d'Arc

PREAMBULE^[19].

Le décès d'un Chevalier est un moment difficile qu'il convient d'appréhender avec sérieux et tact pour que la cérémonie se déroule dans les meilleures conditions, dans le respect de la volonté du défunt, de sa famille et des instances civiles, militaires et religieuses auxquelles il appartenait.

Le Chevalier, de son vivant, aura informé ses proches que les documents en sa possession concernant la Chevalerie d'Arc devront être remis aux Chevaliers de sa Compagnie d'Arc (Famille ou Ronde), y compris les documents informatiques. Pour que cet instant soit le mieux vécu par son entourage, il est préférable que le Chevalier ait avisé ses proches qu'une cérémonie sera prévue car il souhaite que la tradition soit respectée.

Les Chevaliers ont le devoir d'accompagner leur compagnon pour son ultime voyage, selon des règles traditionnelles qui ne sont pas forcément connues de son entourage. Ceux-ci n'ont pas à aller à l'encontre des volontés affirmées par le défunt. Il ne faut en aucun cas se mettre en défaut vis-à-vis de sa famille et du culte pratiqué. En cas de refus de toute cérémonie traditionnelle, il n'est pas interdit aux Chevaliers de venir à titre personnel à l'oraison funèbre, sans tenue de Compagnie ni bannière.

Le déroulement de la cérémonie peut ne pas être suivi à la lettre si des difficultés particulières surviennent.

L'annonce et l'information du décès.

A partir de l'instant où l'un des membres de la Compagnie d'Arc apprend le décès d'un chevalier, il doit immédiatement en informer son Capitaine qui prendra en charge ou délèguera à un Chevalier l'organisation de la cérémonie au niveau de la Compagnie. Celui-ci devra prévenir toutes les Compagnies, Familles et Rondes avec lesquelles le défunt aurait pu avoir des liens privilégiés. L'information pourra être transmise aux instances officielles.

Il convient d'informer la famille du défunt des particularités de cette cérémonie et de lui apporter un soutien éventuel. Dans le cas où il n'y aurait plus de famille ou si celle-ci est empêchée, les Chevaliers pallieront autant que possible à l'absence de celle-ci en respectant les dernières volontés du disparu.

Si la famille du défunt refuse tout aspect de notre cérémonie, le Capitaine doit en informer les Compagnies.

L'arrêt des tirs entre la connaissance du décès et la partie de deuil

Compagnie avec Jeu d'Arc :

Le Capitaine ou son mandataire doit fermer le Jeu en affichant un avis de décès (avec photo éventuellement) qui précisera :

« En mémoire du chevalier XXX, le jeu sera fermé à tous tirs jusqu'à la partie de deuil. »

Sur chaque butte la carte sera enlevée et un marmot installé, retourné et barré d'un crêpe noir.

Si un concours officiel doit être tiré pendant cette période, le Conseil des Chevaliers de la Compagnie étudiera la possibilité de le reporter. En cas d'impossibilité de report, une minute de silence sera respectée par chaque peloton. Dès la fin du concours les cartes sont retirées et le jeu remis en deuil.

Compagnie sans jeu d'arc :

Il faut informer les archers de l'arrêt des tirs jusqu'à la partie de deuil et les inviter à participer à celle-ci.

L'avis de décès (avec photo éventuellement) est affiché sur le lieu d'entraînement. Sur le mur d'entraînement, les cartes et blasons seront enlevées et un marmot sera installé, retourné et barré d'un crêpe noir jusqu'à la partie de deuil.

Déroulement de la cérémonie.

Il conviendra de suivre les directives de l'officiant cultuel, afin de tenir compte des pratiques de chaque religion (en principe c'est le Capitaine ou le mandataire qui aura fait les démarches au préalable).

En cas de présence des anciens combattants ou autres corps constitués qui ont préséance, rencontrer au préalable le responsable.

Les Chevaliers seront en tenue de deuil (tenue décidée par la Compagnie) avec leur médaille et leur écharpe, pour ceux qui en possèdent. Les Chevaliers autres que ceux de la Compagnie porteront une tenue civile correcte.

A l'arrivée du défunt, les porte-drapeaux formeront une haie d'honneur, ils ont le devoir de rester couverts durant toute la cérémonie, ils seront gantés de blanc. Les drapeaux et bannières arboreront un crêpe noir.

Le cercueil porté par les officiants passera devant les drapeaux ; le Capitaine, ou son mandataire désigné, dira : « Drapeaux bas, tête découverte ».

Quand le cercueil sera entré les drapeaux seront relevés.

Entreront la famille du défunt, les amis et Chevaliers, les drapeaux en dernier avec en tête le drapeau de la compagnie du défunt, suivi par celui de la Famille et ceux des autres Compagnies. Ils se placeront à proximité du cercueil sans gêner la cérémonie.

Dans tous les cas, conformément à la tradition, deux flèches en bois seront posées, entrecroisées sur un marmot placé sur ou devant le cercueil.

Sans volonté particulière du défunt, l'écharpe d'Empereur ou de Connétable du disparu sera déposée sur le cercueil.

En aucun cas les porte-drapeaux ne participent aux offrandes. Ils ne doivent pas bénir le cercueil, ils inclinent le drapeau.

A la sortie du lieu de culte les porte-drapeaux vont se placer en haie d'honneur entre la sortie et le véhicule funéraire, drapeaux baissés en hommage au défunt. Si l'on se rend au cimetière à pied, ils précéderont le corbillard.

Au cimetière, sauf refus de sa famille, les porte-drapeaux passent et saluent le défunt après les membres de la famille et les amis.

Une allocution d'adieu peut être prononcée par le Capitaine ou un Chevalier.

Sans lieu de culte, le même protocole peut s'appliquer lors d'une cérémonie civile.

La partie de deuil.

Les Chevaliers et Archers se retrouvent au jeu d'arc pour tirer une partie de deuil en mémoire du Chevalier défunt. La famille de celui-ci peut être invitée à assister ou participer au tir.

Préparatifs.

Dans le Jeu, les marmots et le crêpe noir seront enlevés pour habiller les buttes des cartes Beursault ornementées pour la circonstance (Carte de deuil avec le nom du défunt et la date de la partie de deuil).

La Compagnie aura mis des arcs (droitier et gaucher » à l'entrée de la butte d'attaque ainsi que des flèches.

Le Salut

Avant de procéder au tir, tous les porte-drapeaux, (celui de la Compagnie en tête) prendront l'allée du Roi de la butte maîtresse à la butte d'attaque. Ils seront suivis des personnes présentes suivant l'ordre de préséance.

Ordre de préséance : Les Porte-drapeaux ensuite les Empereurs, les Rois, les Connétables, les Capitaines, les officiels, la famille du défunt, les Chevaliers et enfin tous les Archers présents.

Les porte-drapeaux, après avoir salué, se rangeront ensuite de chaque côté de la butte et resteront présents durant le salut de toutes les personnes présentes.

Une minute de silence sera observée, drapeaux baissés.

La même procédure sera suivie sur la butte maîtresse.

Le tir.

Après le salut des buttes, une flèche sera tirée par chaque invité sur la butte d'attaque à faible distance sur la carte de deuil. Après le salut traditionnel « Mesdames, Messieurs je vous salue » on saluera la mémoire du défunt par « Chevalier xxx je te salue ». Une deuxième flèche sera tirée par les invités sur la butte maîtresse en saluant: « Adieu Chevalier ».

Une flèche pourra être tirée par le Capitaine de la Compagnie du défunt au nom des tous les absents excusés et il en fera l'annonce au préalable.

A l'issue des tirs, le Capitaine retirera les cartes de deuil pour y mettre des cartes neuves. Tous les présents signeront les cartes de deuil. L'une sera conservée et accrochée dans le logis de la compagnie. La seconde carte sera remise à la famille du Chevalier.

Après la partie de deuil, les buttes et le jeu sont de nouveau ouverts aux tireurs.

La collation

La tradition veut que la Compagnie offre à tous les participants une collation dont l'organisation sera laissée à l'appréciation du Capitaine.

Inscription au registre :

Le greffier de la Compagnie consignera au registre : Le jour du décès (s'il est connu) du Chevalier, le jour et l'heure de ses obsèques, le jour et l'heure de la partie de deuil. Il devra mentionner le nom des Compagnies présentes avec leur drapeau ainsi que les organisations représentées (Fédération, Ronde, Famille) et Personnalités.

Particularités.

Absence de Jeu d'Arc

Dans le cas où une Compagnie ne dispose pas d'un jeu d'arc, le cérémonial de la partie de deuil sera appliqué dans la mesure du possible (prêt de Jeu d'arc, pose de buttes temporaires).

Refus de la famille à la participation des drapeaux.

La famille du défunt reste souveraine. Le Capitaine peut lui expliquer que le défunt souhaitait être accompagné dans sa dernière demeure comme un Chevalier, en cas de refus catégorique, on ne peut pas obliger la famille. En conséquence, la présence aux obsèques des Chevaliers et Archers est souhaitable sans appareil (écharpe) à titre purement amical et personnel. La relève de serment sera effectuée au logis de la Compagnie.

Tombe d'un Chevalier à l'abandon.

Si un chevalier s'aperçoit, dans un cimetière, qu'une tombe d'un Chevalier (et donc connu comme tel) est laissée à l'abandon, il est souhaitable qu'il en informe la compagnie et/ou les Chevaliers afin qu'ils prennent en charge son entretien.

XII. SOURCES.

- Chronologie connue d'après copies de documents existants publiés aux 19^{ème} et 20^{ème} siècles.
- Histoire des archers et arbalétriers et arquebusiers de la Ville de REIMS XVème siècle par Edouard de BARTHELEMY -1875
- Règlements et formule de Réception d'un Chevalier de l'arbalète
Sources : (GOOGLE) - 2014 et également publié dans un mémoire de maîtrise d'ethnologie, soutenu en septembre 1995 par Lionel LOCQUENEAUX, Université Paris VII – Denis Diderot.
- Mandat du Bouquet Provincial de PONTOISE des Chevaliers de l'arquebuse du 7 juin 1688
Sources : Archives Municipales de la Ville de PONTOISE – Société Historique de Pontoise
- Règlements de Charles Arnaud de POMPONNE - 1733
- Discours de Réception à la Compagnie de ST PATHUS – 1779 - retranscrit dans le Bulletin de la Conférence d'Histoire et d'Archéologie du Diocèse de MEAUX par l'Abbé WEIDENBACH, Curé de JOUARRE, publié en juillet 1894 Sources : (GOOGLE).
- Règlements d'utilisation du Jeu d'Arc, fête de la Saint-Sébastien, Abat l'Oiseau et rituel de Réception d'un Chevalier d'Arc copiés en 1836 par Jean-Charles HOUDION, Chevalier du Noble Jeu de l'Arc de TRILPORT, tirés et écrits de ceux de Louis VALBIN de TRILPORT, en 1765.
Sources : Chevaliers d'Arc de la Ronde des Familles d'Ile de France.
- Catéchisme des Compagnies du Jeu de l'Arc par GIROUX, marchand de cartes, d'arcs et de flèches – 3 rue Bellon – SENLIS – 1811, publié en 1872.
- Instruction pour la Réception des Chevaliers, formulaire copié par le Chevalier DEMOUY de NOYON, de 1857 à 1891. Copie conforme certifiée par André DELBECQUE, de NOYON, en février 1956. (ancien Président de la FFTA) Sources : Chevaliers d'Arc de la Ronde des Familles d'Ile de France.
- Rituel de Réception de MONTFERMEIL tirés des anciens registres de SOISSONS-MEAUX et TREMBLAY, copiés pour la première partie en 1821, recopiés en 1843,1861 et modifiés en 1872.
Sources : Chevalier d'Arc de MONTFERMEIL

- Rituel d'Octave JAY, début du 20^{ème} siècle 1908, imprimerie LECONTE – CREPY EN VALOIS.
Sources : Chevaliers d'Arc d'Ile de France
- "ARCHERS D'AUTREFOIS, ARCHERS D'AUJOURD'HUI" de Henri STEIN, édition de 1925.
- "HISTOIRE DE L'ARCHERIE" de Robert ROTH, édition de 1992.
- Le 29 novembre 1733 par l'Abbé Charles ARNAUD DE POMPONNE.
- En 1863, publiés par la Famille de PARIS, applicable en 1864.
- Le 21 décembre 1934, mis à jour le 20 novembre 1960 et réédité en 1975 dans le guide fédéral de la Fédération Française de Tir à l'Arc.

^[1] *La vie de Saint Sébastien – Claude Florentin 1719*

^[2] *Thierry. Guide des amateurs et étrangers à Paris. 1787*

^[3] *Ordonnance rendue en l'hostel de Saint Paul les Paris, du 3 avril 1369 : extraits : complétée par une nouvelle Ordonnance du 1er juillet, même année : « Proscrire les jeux de table (dés-dames) de quilles, de palets, de soule (ancêtre du football) etc...aux Gouverneurs de chaque ville de tenir des registres des archers et arbalétriers qui s'y trouvoient en estat de servir, d'engager les jeunes gens, mesme sous la forme d'injonction à s'exercer au tir à l'arc et de l'arbaleste » cité par L.A. DELAUNAY 1879 : étude sur les anciennes Compagnies d'Archers, d'arbalétriers et d'arquebusiers. Lui-même faisant référence aux « ordonnances des Rois de France ». Cette ordonnance est reproduite dans l'ouvrage cité ci-dessus dans son intégralité, pages 16, 17, 18. Elle est citée également par Robert ROTH, Histoire de l'archerie, page 73. DELAUNAY fait également mention page 16 de l'ordonnance de Saint Louis de 1260.*

^[4] *Reprise dans Histoire de la Milice Française, R.P. Daniel, Paris, 1721*

^[5] *Le Franc archer de Bagnolet poème épique attribué à François Villon (1431-1463)*

^[6] *Des documents révèlent l'établissement d'une compagnie à Paris (Guet de Paris) au début du IXème siècle. Compagnie d'Arbalétrier de la ville de Paris 11 aout 1410*

^[7] *Chevaliers de l'Arc à Lyon 1431 et Arbalétriers de la ville de Reims vers 1467, mentionnés par Delaunay*

^[8] *Cité par Jean-Pierre BAYARD dans son livre l'Esprit du Compagnonnage – Editions DANGLES – 1994.*

^[9] *Citer Froissart pleiade*

^[10] *Etude sur les anciennes Compagnies d'Archers, d'arbalétriers et d'arquebusiers 1879 – Paris - Champion Editeur*

^[11] *A titre d'exemple on peut citer le cas de la loge de Saint Maurice et la Confrérie de Saint Sébastien qui fusionnent en un seul corps, à Clermont-Ferrand en 1784.*

^[12] *On peut voir quelques-uns de ces ouvrages présentés dans les collections du Musée de l'archerie de Crépy-en-Valois et dans le livre de M. MOREAU MELATON, Fleurs et Bouquet.*

^[13] *Définition de l'arc de Chevalerie (sic) (Noble Jeu de l'arc) dans la grande encyclopédie LAROUSSE en 15 volumes – Edition de 1994 : lettre A, page 628.*

^[14] *(Premier recensement 1398)*

^[15] *Delaunay, L. A. Etudes sur les anciennes compagnies d'archers, d'arbalétrier 1879.*

^[16] *La légende dans l'histoire. (Légende dorée, de Jacques de VORAGINE au XIIIème siècle).*

^[17] <http://www.culture.gouv.fr/Thematiques/Patrimoine-culturel-immateriel/L-inventaire-national/Inventaire-national/Fiches-de-l-Inventaire-national-du-PCI/Pratiques-physiques-traditionnelles>

⁴ Voir notion sur l'histoire de l'archerie.

^[18] Voir règlements généraux

^[19] Ce chapitre modifie et complète les articles 69 et 70 des règlements généraux.