



DEUXIEME PARTIE DU REGLEMENT INTERIEUR

LA TRADITION D'ARC

CES REGLES SONT ISSUES DES :

STATUTS ET REGLEMENTS GENERAUX POUR TOUTES LES COMPAGNIES DU NOBLE JEU DE L'ARC ET CONFRERIE DE SAINT-SEBASTIEN : 1733.

STATUTS ET REGLEMENTS GENERAUX DE LA CHEVALERIE D'ARC DE 1863.

GUIDE 1975 FFTA STATUTS ET REGLEMENTS.

CHAPITRE I – ORGANISATION

ARTICLE 1

L'organisation de la Chevalerie de l'Arc en France a pour base la division en Compagnies, Familles puis en Rondes.

La Compagnie est la réunion en société d'un certain nombre d'Archers et de Chevaliers dont le but est de se livrer, ensemble, à l'exercice du tir à l'arc.

ARTICLE 2

Au plan traditionnel, les Compagnies, placées à proximité les unes des autres, sont rassemblées en Familles, dans le but de resserrer par cette alliance, les liens de confraternité, d'assurer la discipline et le bon ordre, de maintenir les règlements.

Chaque Famille a son Comité Directeur.

ARTICLE 3

Les Compagnies d'arc d'un même département sont rassemblées à leur Comité départemental référent.

CHAPITRE II – COMPOSITION DE LA COMPAGNIE

ARTICLE 4

Une Compagnie se compose d'Archers, de Chevaliers, d'aspirants et, dans certaines circonstances, de Membres honoraires.

ARTICLE 5

Le nombre de Membres de la Compagnie est indéterminé. Toute Compagnie est libre, cependant, d'imposer, dans une délibération spéciale, des limites au nombre de ses sociétaires.

ARTICLE 6

Pour devenir Chevalier de l'Arc, il faut :

- 1 – être âgé de dix-huit (18) ans au moins (avoir atteint la majorité légale),
- 2 – avoir fait une demande écrite à la Compagnie,
- 3 – avoir reçu l'agrément du Conseil des Chevaliers de la Compagnie.

ARTICLE 7

La demande écrite du candidat, comprenant la mention de ses noms, âge et domicile, doit être revêtue de la signature de ses deux parrains et rester affichée dans le logis pendant un mois pour que nul n'en ignore ou n'en puisse prétexter ignorance.

ARTICLE 8

Le Conseil des Chevaliers est convoqué pour examiner la demande du candidat. Ce Conseil statue et décide de l'initiation à la Chevalerie de l'Arc du candidat, suivant les règles traditionnelles de la Chevalerie.

ARTICLE 9

Le nouveau Chevalier doit fournir, dans le courant du mois qui suit sa réception, une paire de cibles Beursault et un prix, qui est tiré dans le courant de l'hiver, ainsi qu'il est dit plus loin, tir auquel il prend part, mais sans pouvoir être un des gagnants.

ARTICLE 10

Est Aspirant tout Membre nouveau, à jour de ses cotisations, et appartenant à la Compagnie depuis plus de douze mois.

ARTICLE 11

Les Chevaliers qui se présentent pour entrer dans une Compagnie, après en avoir quitté une autre, sont tenus de présenter :

- 1 – un certificat de démission, délivré suivant les règles par la Compagnie à laquelle ils appartenaient en dernier lieu, et témoignant qu'ils s'y sont conduits honorablement et en bons camarades ;

Au vu de ce document, ils peuvent être affiliés à la Compagnie auprès de laquelle ils sont en instance, suivant les formes et avec les garanties indiquées plus haut (articles 7 à 9) ; mais sans être soumis, ni aux cérémonies, ni aux épreuves de la réception.

ARTICLE 12

Les Archers diffèrent des Chevaliers en ce qu'ils ne sont pas initiés à la Chevalerie, mais seulement admis dans la Compagnie.

ARTICLE 13

Lorsqu'un Archer souhaite être reçu Chevalier, il demande à deux Chevaliers de la Compagnie d'être son Parrain.

Ce choix doit répondre à un esprit de camaraderie privilégié qui ne devra jamais se démentir au fil des ans, quels que soient les différends qui pourraient surgir entre eux.

ARTICLE 14

Si un Archer change de Compagnie, cette mutation s'opère suivant les règles observées pour les Chevaliers, règles exposées à l'article 11.

CHAPITRE III – ORGANISATION DE LA COMPAGNIE

ARTICLE 15

Dans la Compagnie, il y a un Comité Directeur composé des Membres élus (voir Statuts).

Un Comité des traditions est composé de Chevaliers : Capitaine, Lieutenant, Sous-lieutenant, Officier de tir, Porte-drapeau, Censeur.

Ces grades et dignités n'ont qu'un an de durée.

ARTICLE 16

Le rang des Membres de la Compagnie est ainsi fixé :

1. Le Connétable,
2. L'Empereur, ou les Empereurs par rang d'ancienneté, s'il y en a plusieurs,
3. Le Roy,
4. Le Capitaine, le Porte-drapeau,
5. Le Président de la Compagnie et les Membres du Bureau,
6. Le Lieutenant, le Sous-lieutenant, puis le Censeur,
7. Les Chevaliers (par ordre d'ancienneté puis par leur ancienneté d'âge),
8. Les Archers (par ordre d'ancienneté puis par leur ancienneté d'âge),
9. Les Aspirants.

ARTICLE 17

Le Connétable : titre honorifique attribué à un archer ou à un mécène.

ARTICLE 18

Les Archers peuvent, comme les Chevaliers, gagner, par leur adresse, les dignités de Roy et d'Empereur.

Est déclaré ROY celui qui abat l'oiseau, de la manière, et dans les formes qui seront indiquées ci-après (article 53 et suivants).

La royauté de l'Arc est un titre purement honorifique. Les prérogatives du Roy sont : d'avoir le pas sur tous les Officiers et Chevaliers et Archers, et de tirer partout avant eux. Tous les Chevaliers lui doivent respect et déférence.

En cas de décès, le ROY n'est pas remplacé avant le tir régulier de l'oiseau.

ARTICLE 19

Est déclaré EMPEREUR celui qui abat l'oiseau trois années de suite dans la même Compagnie, et c'est un titre qu'il conserve toujours tant qu'il demeure dans cette Compagnie. S'il la quitte, il perd ses honneurs et ses prérogatives, sans pouvoir les reprendre, même s'il venait à y rentrer de nouveau.

Cette dignité donne, à celui qui l'a acquise, le pas partout et sur tous : Roy, Lieutenants, Sous-lieutenants, Chevaliers et Archers.

L'Empereur peut prendre part au tir de l'oiseau et devenir, le cas échéant, à la fois Empereur et Roy. Il peut aussi être nommé Capitaine.

Dans le cas où la Compagnie aurait plusieurs Empereurs, ils prendraient rang par ordre d'ancienneté.

ARTICLE 20

Le CAPITAINE est chargé du respect des règles de la Chevalerie et est l'organisateur des différents tirs traditionnels. Il veille au bon entretien du jeu Beursault, ordonne des petites réparations, en en ayant fait part, auparavant, au Comité Directeur, pour accord.

ARTICLE 21

Le LIEUTENANT a les mêmes fonctions que le Capitaine, en l'absence de celui-ci.

ARTICLE 22

Le PORTE-DRAPEAU supplée les deux premiers Officiers absents ou empêchés.

La Compagnie a son drapeau. Il est porté par le Porte-drapeau élu par le Comité Directeur de la Compagnie.

Dans le cas où celui-ci ne serait pas Chevalier, il serait exempté de participer aux cérémonies de deuils et de baptêmes.

Si le Porte-drapeau ne peut participer à son activité, un autre archer pourra alors exercer cette fonction, en accord avec les Membres du Comité Directeur.

ARTICLE 23

Le Lieutenant est l'adjoint du Capitaine.

Le sous-Lieutenant est le suppléant du Lieutenant, voire du Capitaine.

ARTICLE 24

Le Censeur est le gardien de la tradition. Il est chargé, spécialement, de tout ce qui concerne la discipline et l'application des règles du jeu d'Arc. Il est le responsable du Tronc, objet de récolter les amendes.

ARTICLE 25

Lors du décès d'un Chevalier de la Compagnie, on fait part à toute l'Ile de France (Famille de Noisy-le-Sec, Famille de Beauté, Famille de Brie), voire même en province, selon la notoriété du défunt. Ses camarades sont tenus, à moins d'empêchement légitime, d'assister au convoi, et toutes les Compagnies environnantes y sont invitées.

CHAPITRE IV – ADMINISTRATION

ARTICLE 26

La Compagnie a un Comité de Direction composé de Membres élus lors de l'Assemblée Générale, voir les statuts. Les Membres élus peuvent cumuler les grades et fonctions.

La Chevalerie de la Compagnie pourra élire un Capitaine (voir article 20).

ARTICLE 27

Le Capitaine et ses Chevaliers pourront fixer le jour, l'heure et la durée du tir de l'Abat à l'oiseau, ainsi que la date et les conditions du tir des Prix de la Saint-Sébastien en accord avec le Comité Directeur.

ARTICLE 28

Le Conseil des Chevaliers se réunit pour traiter des questions relevant de la Chevalerie de l'Arc, du respect et de la continuité de ses traditions.

Les Assemblées extraordinaires des Chevaliers traitent des problèmes urgents et imprévus à l'initiative et sur ordre du Capitaine.

Elles peuvent être provoquées par six Membres qui en font la demande écrite au Capitaine, en indiquant le sujet qu'ils se proposent de soumettre à la Chevalerie de la Compagnie.

ARTICLE 29

Toutes les Assemblées de Chevaliers, tant ordinaires, qu'extraordinaires, sont précisées par le Capitaine, ou en son absence, par le Lieutenant ou le Sous-lieutenant et, à défaut de ceux-ci, par un Chevalier que désignent les Membres présents.

ARTICLE 30

Durant l'Assemblée, depuis le moment de l'ouverture jusqu'à celui de la clôture de la séance, tous les Chevaliers de la Compagnie doivent avoir la tête découverte, à moins de permission spéciale accordée, pour cause de santé, par exemple, par le Capitaine.

ARTICLE 31

Aucun des assistants ne doit prendre la parole, sans l'avoir demandée et obtenue du Capitaine. Les conversations particulières sont interdites.

ARTICLE 32

La direction des débats et la police, durant la séance, appartiennent au Capitaine.

ARTICLE 33

Tout Membre de la Chevalerie qui veut quitter sa Compagnie, adresse par lettre, sa démission motivée au Capitaine.

ARTICLE 34

S'il ne s'élève aucune plainte contre le Membre démissionnaire, et qu'il ait soldé ses comptes avec la Compagnie, il lui est délivré un certificat de démission, scellé du sceau de la Compagnie, et signé du Capitaine et du Président.

CHAPITRE V-REGLEMENTS DE SECURITE ET DISCIPLINE

ARTICLE 35

Sont admis dans le Jardin :

- Les Membres de la Compagnie, les Chevaliers et les Archers visiteurs, à quelle que Compagnie qu'ils appartiennent, munis de leur licence FFTA à jour.
- Les étrangers amateurs de tir à l'arc, pourvu qu'ils soient présentés par un Chevalier ou un Membre de la Compagnie. C'est le Capitaine, ou en son absence le Président, ou un Chevalier le plus ancien et le plus élevé en grade ou un Membre du Bureau, qui fait au visiteur les honneurs du Jardin.

ARTICLE 36

Quiconque est admis dans le Jardin, à quelque titre que ce soit, doit se soumettre aux règles de discipline imposées par les statuts et règlement intérieur ainsi que par le règlement particulier du jeu de Beursault.

ARTICLE 37

Les Archers qui prennent part au tir Beursault doivent porter un vêtement (il est interdit de tirer le torse nu) et être vêtu décentement (voir règlement intérieur).

Les archers doivent tirer les deux premiers coups la tête découverte.

Ils doivent aussi, également, saluer les cartes et les assistants avant de lancer leur première flèche.

Toute infraction à la politesse et aux convenances est interdite.

Tombe sous le coup de cet article, les jurons, les paroles ou chansons déshonnêtes, les discussions violentes, etc.....

Quiconque ou non de la Compagnie, se présenterait au Jardin en état d'ivresse ou s'y enivrerait, quiconque y tiendrait une conduite scandaleuse, serait expulsé du Jardin par les Membres de la Compagnie. Il aurait, en outre, à répondre de sa conduite devant les Membres du Bureau.

Tout Archer portant coiffure, doit se découvrir pour placer une carte sur la butte.

Depuis le 1^{er} février 2007, il est interdit de fumer : - Dans tous les lieux fermés ou couverts qui accueillent du public(Loi EVIN du 16 novembre 2006)

ARTICLE 38

Le tir Beursault doit commencer de la butte maîtresse à la butte d'attaque.

L'ensemble des deux coups tirés porte le nom de halte.

Le tir s'effectue à l'aide d'une flèche tirée, en premier lieu, sur la butte d'attaque (située au fond du Jeu), puis en retour. Chaque aller et retour, s'appelle « une halte ».

ARTICLE 39

Pour qu'un coup soit valable, il faut que la flèche arrive dans la butte ou dans la carte franchement et de plein jet, sans n'avoir touché auparavant aucun objet étranger, tel que le sol, une branche d'arbre, etc...dont le contact aurait pu changer sa trajectoire.

ARTICLE 40

Il faut encore, sous peine de nullité, que le tireur n'ait pas dépassé le pas, c'est-à-dire la marque indiquant le point d'où l'on tire, que son pied de devant soit resté en arrière de cette marque ou tout au moins appliqué sur elle.

ARTICLE 41

Lorsque la corde, l'arc ou la flèche vient à casser, le coup est réputé tiré et ne peut être recommencé. Il en est de même quand le coup est tâché par mégarde, la flèche n'eut-elle été lancée qu'à deux pas du tireur.

ARTICLE 42

Il est interdit, de s'adosser aux buttes, couvertes ou non de leurs cartes, et de traverser l'allée du Roy sans saluer.

ARTICLE 43

Avant de tirer sa première flèche, tout archer arrivant, se doit de saluer les autres archers présents en se découvrant, s'il porte coiffure, en annonçant : « archers, ou Mesdames, Messieurs les archers, je vous salue ! ». Les archers se doivent de rendre le salut qui leur a été adressé.

ARTICLE 44

Au moment de tirer sa première flèche, le nouvel arrivant doit avertir les Archers susceptibles de se trouver dans le fond du Jeu d'arc, en annonçant « gare ! »

ARTICLE 45

Lors d'un tir à plusieurs archers, le nouvel arrivant doit s'annoncer en criant : « un entrant ! ». Il prendra place dans le groupe de tireurs en avant dernière position, afin de laisser le dernier tireur, déjà en lice, à cette place (cette mesure est prise au nom de la sécurité, car les archers ont pris l'habitude d'identifier le dernier archer à la couleur de ses plumes, et tout changement serait susceptible d'entraîner une confusion, source de danger).

ARTICLE 46

Celui qui arrive le premier à la butte doit relever les flèches égarées dans les allées latérales ou restées à terre, les piquer obliquement dans la paille du jeu, sur les cotés, de façon à ce qu'elles ne puissent être endommagées par les tireurs.

ARTICLE 47

Il est interdit de laisser sa flèche en cible (appelée carte), si on met fin à sa participation.

ARTICLE 48

Lorsque plusieurs Archers décident de faire une pause, ils doivent « vider les mains », c'est-à-dire tirer leur flèche, qu'ils reprendront dans la carte de butte d'attaque pour la poursuite du tir.

ARTICLE 49

Il est interdit de tirer lorsqu'une flèche est tombée dans l'allée entre les deux buttes. Cette flèche, étant dite « flèche morte » devra être récupérée au préalable.

ARTICLE 50

Il est interdit de laisser une butte nue. Celle-ci doit supporter une carte ou à défaut un marmot.

ARTICLE 51

Lors du tir du Prix Général, l'homme de garde, lorsqu'il récupère le marmot dans lequel un archer a fait un noir, doit le présenter à ce dernier entre ses mains, la flèche entre les doigts, et en le félicitant par la formule : « bravo Chevalier ! », à laquelle l'intéressé répondra par la formule « merci Chevalier ! »

Lorsqu'il aura remis un marmot en place, l'homme de garde devra le pointer du doigt en annonçant : « il est là ».

A partir de cet instant, il ne devra plus passer devant la carte.

CHAPITRE VI - LES TIRS TRADITIONNELS

ARTICLE 52

Le tir de l'Abat à l'oiseau a pour objet de désigner le Roy de l'année. Il a lieu dans le courant du mois de mars, si possible.

Le jour, l'heure et la durée du tir sont fixés par la Compagnie lors d'une réunion du Bureau. Un affichage, qui est placé dans le logis, devra rester jusqu'au moment du tir. On décide également, à cette occasion, de la valeur du Prix qui sera offert au Roy.

ARTICLE 53

Le jour de l'Abat à l'oiseau, tous les frais ainsi que les arriérés sont payés, car nul ne peut prendre part au tir s'il a conservé une dette envers sa Compagnie.

ARTICLE 54

Au jour et à l'heure indiquée, les Membres du Bureau puis, les Chevaliers et Archers doivent se trouver dans le jardin de tir. Toutefois, il n'est pas nécessaire que la majorité de la Compagnie soit réunie pour que le tir commence, il suffit, pour cela, aussitôt qu'a sonné l'heure indiquée, de la présence d'un Chevalier, si possible.

ARTICLE 55

Le tir se fait dans l'ordre (voir article 16).

Nul ne peut tirer hors de son tour, sous peine de nullité du coup. Pour éviter les discussions, la liste des tours est affichée dans le Jeu. Le secrétaire fait l'appel au premier coup seulement. L'archer absent au moment où le numéro qui le précède vient de tirer, perd son tour, sans pouvoir le reprendre, si ce n'est au coup suivant.

ARTICLE 56

L'oiseau peut se tirer à la perche, si les installations de la ville le permettent, sinon dans les buttes.

L'oiseau du volume du pouce, à peu près, les ailes et les pattes serrées contre le corps et ne faisant aucun relief, est placé à l'aide d'une tige à collet enfoncée dans la carte, tige sur laquelle il est fixé par la queue, au moyen d'un collage solide, mais sans fil de fer ou de laiton.

ARTICLE 57

Il faut, pour que l'Abat à l'oiseau soit bon et valable, que le corps de l'animal, et non pas seulement une de ses parties, soit abattu, et qu'il ait été touché de la pointe de la flèche, ce qui est constaté par la marque que laisse le coup.

ARTICLE 58

Si l'oiseau n'est pas abattu la première journée, on désigne avant de se séparer, un autre jour pour continuer, en indiquant l'heure où l'on doit commencer et celle où l'on doit finir le tir qui a lieu le second jour, dans le même ordre et suivant les mêmes règles que le premier jour.

ARTICLE 59

Lorsque l'oiseau a été abattu, celui qui a fait le coup reste sur le pas de tir, tandis que le ou les Chevaliers vont relever l'oiseau, et constater si l'abat à l'oiseau est bon et valable.

Dans le cas de décision négative, l'oiseau est remplacé par un autre, et le tir continue.

Dans le cas de décision affirmative, l'oiseau est apporté à celui qui l'a abattu par le rang des Membres de la Compagnie (voir article 16) à la tête de la Compagnie, qui s'avance par l'allée du Jeu appelée « Allée du ROY ». On lui donne l'accolade, le proclame Roy, lui passe autour du cou le cordon, insigne de sa dignité, et lui remet immédiatement le Prix offert par la Compagnie.

ARTICLE 60

Lors de l'Assemblée Générale, le Roy en cours, s'il est là, procède à la nomination des nouveaux Membres du Bureau.

C'est le Roy qui préside, et les élections se font en la forme et sous les conditions définies par les STATUTS de la Compagnie.

ARTICLE 61

En échange du Prix de la Compagnie, le Roy offre à son tour un Prix.

La partie est une forme spéciale de tir, dans laquelle les archers, partagés par moitiés égales, en deux, opposées, font assaut d'adresse et se disputent les points, qui appartiennent aux flèches les plus rapprochées du centre de la carte.

ARTICLE 62

Il y a deux espèces de parties, dont chacune présente des variétés : les parties de Jardin et les parties d'amusement ou ordinaires.

