

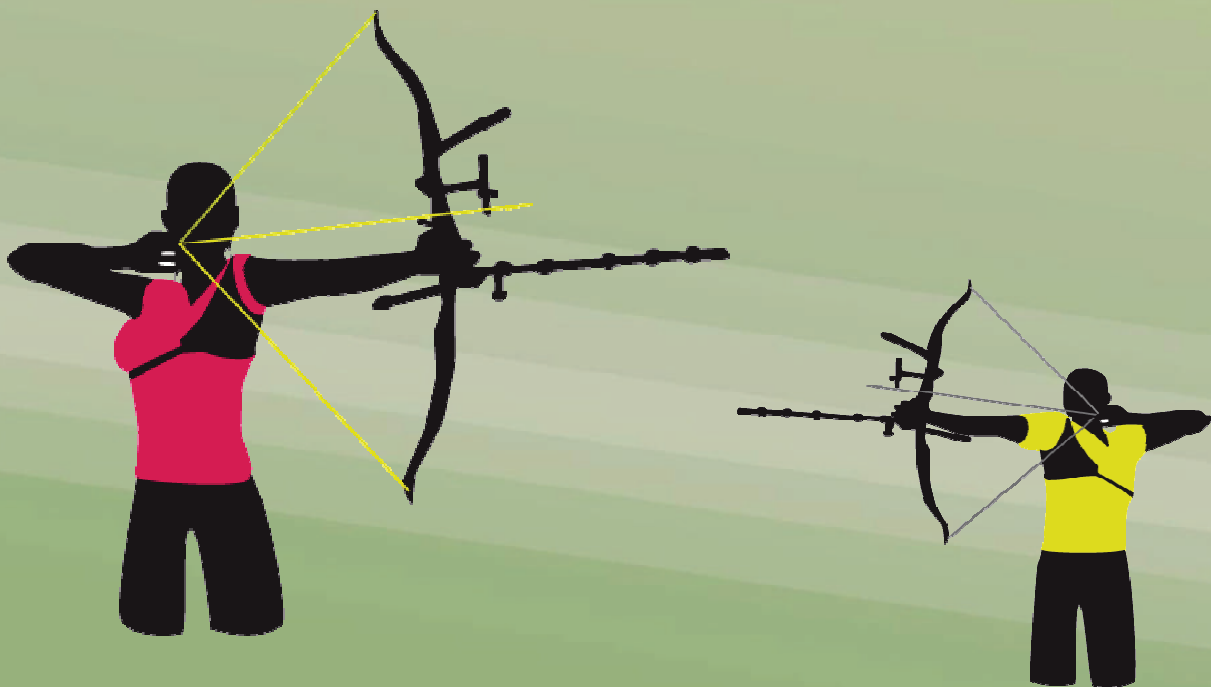


ABC de l'archer !

Le monde de la Chevalerie et du tir à l'arc traditionnel a son propre vocabulaire. Le rôle des archers expérimentés est justement de faire perdurer ces traditions.

Vous voulez en savoir plus? Contactez-nous.

Vous trouverez une partie des termes utilisés dans les Compagnies qui respectent la tradition.



Compagnie d'Arc de Fontenay-sous-bois
41 rue du clos d'Orléans
94120 Fontenay-sous-Bois

Courriel : ciedarcfontenaysbois@free.fr
N° d'affiliation FFTA 26 94 048

Le classement qui suit est par ordre alphabétique:

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 Roy* : celle dans laquelle est tiré l'abat l'oiseau et les tirs traditionnels. Il est de coutume que le Roy l'entretienne.
- *Allée des Chevaliers* : Elle n'est pas une allée de tir, elle permet d'aller de la butte Maîtresse à la butte d'Attaque.

Archer : Tireur admis en Compagnie depuis plus d'un an.

Aspirant : Tireur de moins d'un an dans une compagnie

Bague : Cercle mince entourant le noir central du marmot sur une carte Beursault.

Ballade :

- *Grande ballade* : avant dernière halte d'un tir Beursault
- *Petite ballade* : dernière halte d'un tir Beursault.

Beursault : Tir traditionnel français qui se tire en aller-retour à une flèche à une distance de 50 mètres.

Bouquet Provincial : Fête régionale et traditionnelle de l'arc. Fête folklorique généralement programmée en mai ou en juin. Les concours de tir sont précédés de parades, cérémonies religieuses, banquets, discours...

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

Brasses : 1er et 2e zones séparées dans la carte de Beursault. La première est la plus proche du grand cordon. Petite brasses : celle située dans le chapelet.

Butte de tir :

- *Butte maîtresse* : La plus proche de la salle de garde ou logis. C'est de celle-ci que 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.

Carte Beursault :

- *d'Amusement* : sur lesquelles se pratique une partie de jardin
- *de Prix* : sur lesquelles se pratique un concours
- *de Deuil* : sur lesquelles se pratique une partie de deuil.

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

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

Compagnie d'arc : Société de tir à l'Arc dont la vie et l'activité sont liées à la tradition.

Nota : pour que la FAMILLE DE BEAUTE 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 au Bouquets provinciaux.
- Transmettre la Chevalerie.
- Disposer d'installations spécifiques au tir à l'arc (jeu d'arc).

Connétable : Personne qui a reçu une distinction de sa Compagnie en raison des services rendus. Il porte une écharpe violette.

Cordon :

- *Cordon doré* : Limite extérieure d'une carte de Bouquet.
- *Grand cordon* : Limite extérieur d'une carte de Beursault ordinaire.
- *Petit cordon* : Limite du chapelet.

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

Couvert : Occupation du pas de tir durant une demi-halteen cours.

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

- *Connétable* : couleur violet évêque.
- *Capitaine* : couleur bleu roi.
- *Empereur* : couleur verte.
- *Roy et Roitelet* : couleur rouge.

"Elle est bonne" : Voir "noir".

Empereur : Celui qui a abattu l'oiseau 3 année consécutives, dans la même Compagnie.

Enferon : Extrémité pointu de la flèche, (qui permet de percer le fer), à préférer au terme de pointe.

Entrant : Tireur qui vient se joindre à un peloton.

Famille : Union locale de Compagnie d'Arc ou éventuellement de Chevaliers.

Finir en Chevalier : Tirer sa dernière flèche au prix ou dans un Honneur.

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 rende, 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 qu'il prévient qu'il y a danger car il va tirer.

Greffe : Lieu où le Greffier officie.

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

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

Honneur : "Faire un Honneur" ou être au Prix, se dit d'un coup à l'intérieur du grand cordon d'une carte Beursault.

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

"Il est là" : Cette annonce, de l'homme de garde, après le changement d'un marmot, permet la reprise du tir. Les archers répondent "Merci Chevalier".

Jeu d'Arc : Terrain aménagé pour le tir à l'Arc. Nom donné aux installations d'une Compagnie. Il abrite, généralement, un jeu de Beursault

Lieutenant : Vice-président d'une compagnie

Logis (salle de Garde ou d'Armes) : Local des membres de la Compagnie (lieu de réunion, de repos et de remise du matériel).

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

Mort : Faire un mort : Tirer une flèche qui n'atteint pas son but. 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:

- *Noir* : Cercle noir de 40 mm de diamètre au centre d'une carte de Beursault.
- *Faire un noir* : tirer une flèche qui touche ou est dans le noir.
- *Noir bagué* : touché le petit cercle qui entoure le noir.

Officier : Chevalier membre du bureau.

Partie (au Beursault) :

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

Payer : Tenir la marque du nombre de haltes tirées.

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

Perche (tir à la) : Mât pouvant atteindre une hauteur de 30 mètres garni de herses sur lesquelles sont placées des oiseaux (poules). Au sommet est placé le coq de Papagay.

Permission : Demande qu'effectue celui qui souhaite obtenir une dérogation au règlement, comme par exemple, celle d'entrer dans une salle de garde avec son arc bandé.

Piger : Mesurer les coups au noir.

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

Poupée : Extrémité de la branche d'Arc où se place l'œillet de la corde.

Prendre une garde : Assurer une permanence pour permettre les tirs du Prix Général ou des concours.

Prix : Tirer au Prix : se dit d'un coup à l'intérieur du grand cordon d'une carte Beursault (voir honneur).

- *Prix Général* : Concours Beursault sur plusieurs semaines qui permettent d'accueillir des tireurs des autres Compagnies.
- *Petit Prix* : se dit aussi Prix Spécial, Prix qui permet le remboursement de 2 noirs.
- *Prix Particulier* : Prix dont le règlement est laissé à l'initiative de la Compagnie organisatrice.

Rognette : Partie de jardin en 12 points

Roitelet : Jeune tireur, de moins de 18 ans, qui a abattu l'oiseau à 30 mètres.

Ronde : Union locale de compagnie ou de familles.

Saint Sébastien : Saint Patron des Archers. Sa fête a lieu le 20 janvier et donne lieu à des festivités.

Salut : Convention permettant de mettre en garde l'assistance avant un tir d'une première flèche. "*Mesdames, Messieurs je vous salue*".

Ne pas dire "Archers je vous salue".

Silence : Sous la butte ou sur le pas de tir 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. Celui-ci le signale en l'annonçant bien fort.

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

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