

La partie de deuil :

Lorsqu'un sociétaire de la compagnie décède une période de deuil est alors déclarée en hommage au défunt. Il est d'usage d'interrompre tous les tirs dans son jeu. Toutes les cartes sont alors enlevées des buttes.

Après l'enterrement, une rencontre entre les archers de la compagnie sera organisée en présence de la famille. Le salut avant la première flèche est alors « **En la mémoire de ... mesdames, messieurs je vous salue** ».

A la fin de la rencontre les deux derniers archers retirent les cartes et les rapportent par l'allée du roy dans la salle d'arme. Tous les archers signent les cartes dont une est remise à la famille tandis que l'autre sera affichée dans le logis.

Les Francs archers :

L'ordonnance de Charles VII du 28 avril 1448, qui instituait les francs archers, portait que, dans chaque paroisse, il y aurait un archer choisi par les élus du roy parmi les plus habiles tireurs ; il devait entretenir en bon état son équipement composé de salade, brigandine, jaque, hoqueton, arc, trousse et flèches, s'exercer aux jours de fête et entrer en campagne à la première réquisition du roy. L'entretien de l'équipement des francs archers pauvres était à la charge des habitants (De mai à août 1456, en pleine paix, la dépense en réparation d'habillement se montait à 23 livres et 13 sous soit environ 400€ d'aujourd'hui).

En temps de paix le franc archer restait dans ses foyers et ne recevait aucune solde, mais il était exempt d'impôt (d'ou le nom donné à ces miliciens) et de diverses charges telles que le guet, le logement des gens de guerre, etc. En campagne il était payé à raison de quatre à neuf livres tournois par mois selon les circonstances. Leur nombre était fixé à 1 archer pour 50 feux. S'ils étaient dispensés du guet ces Francs-Archers étaient souvent employés par les communes à la sûreté de la ville lors des manifestations et fêtes. Ainsi, en 1449, les Francs-Archers de Compiègne furent rémunérés 12 sous chacun pour avoir gardé les portes du pont, de Paris et de Pierrefonds pendant deux jours et deux nuits, en 1456 ils reçurent chacun 4 sous par jour pour ce travail.

Le comportement des francs-archers envers les populations locales lors des campagnes et leur coût conduisit à leur suppression en 1480.

Cependant la pratique du tir à l'arc au jeu s'est perpétuée jusqu'à nos jours au travers de compagnies très nombreuses dans leur région d'origine (Valois, Vermandois, Artois...).

Les règlements : (un extrait)

- Demander la permission d'entrer dans une salle avec un arc bandé.
- Décocher sa flèche avant d'entrer dans la salle de garde
- Annoncer son départ et son arrivée à un groupe de tireur.
- Ne pas repasser devant la cible en se retirant.
- Ne jamais présenter une flèche par « l'enferon » (la pointe)
- Ne jamais tirer sa dernière flèche sur la butte d'attaque (la butte opposée à l'entrée du jeu)
- Crier « **GARE** » s'il existe un danger.
- Ne jamais s'adosser à une butte car celle-ci représente l'ensemble des archers décédés.
- Faire silence sur le pas de tir lorsqu'un tireur est armé
- Ne pas employer de mots grossiers sur un pas de tir ou en réunion.
- Ne jamais discuter religion ou politique.
- Ne jamais reprocher une mauvaise flèche à un tireur.
- Faire silence et ne pas entretenir de conversations particulières pendant une assemblée (réunion)
- Se découvrir et ôter une cigarette de sa bouche en signant ou en décrochant une carte sur une butte.
- Etre à l'heure aux assemblées
- Après son départ laisser la salle de garde en ordre.



Aujourd'hui:

La participation au Championnat de France Beursault est conditionnée à la réalisation d'un score minimum au cours des compétitions qualificatives.

De 40 honneurs dont 12 chapelets pour les seniors hommes (28 chapelets pour les arcs à poulies) à 31 honneurs pour les super-vétérans dames en Arc classique

(chiffres de la saison 2010-2011). Les licenciés en Picardie, Ile-de-France, Haute-Normandie, Champagne et Flandres doivent, de plus, participer à un tir du bouquet provincial.

**Ce document a été réalisé par la Commission
Tradition de la Ligue de Picardie**

Les traditions du Tir à l'Arc



Le Beursault



Ligue de Picardie de Tir à l'Arc 2, rue
Jacques Daguerré ZAC de Mercière
60200 COMPIEGNE

Téléphone : 03 44 23 21 28

Mail : ligue.de.picardie@wanadoo.fr



06/10/2011

Les Origines :

Si, depuis Charlemagne des compagnies d'archers existent, le «berceau» du tir à l'arc se situe entre le Valois, le Vermandois et l'Artois durant la période troublée de la guerre de cent ans. A cette époque les cités, récemment émancipées se dotent d'une police municipale essentiellement composée d'archers. Les princes locaux ne manqueront pas d'utiliser ces troupes efficaces contre leurs rivaux (voir «Les Francs Archers»). En particulier les anglais, redoutables sur les champs de bataille grâce à leurs «Long Bows».

Ces «Gens d'Arme» (d'où les Gendarmes actuels) ont alors besoin de locaux adaptés à leur entraînement. Ainsi sont créés les «Jardins d'Arc» ou «Jeux d'Arc». Ces installations devaient permettre aux archers un entraînement dans toutes les situations de tir : Face au soleil et dos à celui-ci. L'emplacement est choisi de façon à être visible depuis la tour du château afin de permettre le contrôle des entraînements mais aussi l'alerte des archers en cas d'agression. La pratique s'appellera le tir au «Beursault» du vieux français «Bersail» (le but des flèches) et «Bersaut» (la cible).

Au 15^{ème} siècle, tirer à l'arc se disait «Bersailler». Le jeu est ainsi constitué : Deux «Buttes» sont placées face à face à une distance d'environ 54 mètres. L'archer se trouve sur un «Placet» à 50m (25 toises) de la butte qui lui fait face. La première butte visée (opposée à l'entrée du jeu) est la butte «d'Attaque» ; au retour, la butte accolée à la salle d'arme, est la butte «Maîtresse».

L'espace compris entre les deux buttes est appelée «Allée du roy». Seul, le roy désigné lors de l'abat l'oiseau peut l'emprunter et les autres archers se rendront d'une butte à l'autre en empruntant l'«Allée des Chevaliers» sur le coté.

L'allée du roy est bordée par des «Gardes» protégeant l'environnement des flèches perdues.

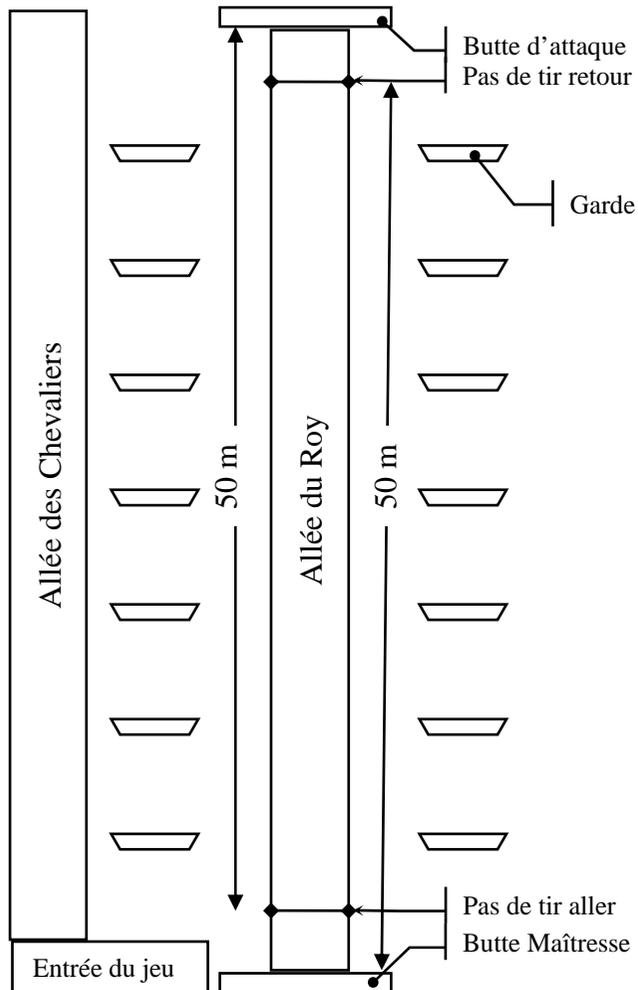


La cible, appelée «Carte», représente l'adversaire dont le point faible est le défaut de l'équipement situé entre la taille et les chausses à 1 mètre du sol.

Au centre se trouve une zone appelée «Chapelet» d'un diamètre intérieur de 125mm qui correspond à une «Douleur» (3 points) lorsque l'archer l'atteint. Au centre un «Noir» de 40mm rapporte 4 points s'il est touché (56mm pour 3 points au bouquet provincial).

Au moyen-âge les flèches (en bois) avaient des caractéristiques très différentes les unes des autres aussi il était préférable d'utiliser la même flèche tout au long de l'exercice. L'archer va tirer cette flèche sur la butte d'attaque

puis, après l'avoir relevée, la tirera sur la butte maîtresse. Cet aller-retour s'appelle une «Halte». La compétition ordinaire comprend 20 haltes. L'objectif étant d'atteindre à tout coup l'adversaire ; on ne compte que les impacts dans la cible d'un diamètre intérieur de 45cm correspondant à la poitrine d'un soldat moyen. Une flèche dans la cible est donc appelée un «Honneur» et l'archer ayant le plus d'honneurs est vainqueur. En cas d'égalité de flèches en cible on comptera les points (de 1 pour le cercle extérieur à 4 pour le noir). Lorsqu'une flèche touche le bord d'une zone elle est comptée au désavantage car, si elle touche le bord de l'armure, elle est déviée à l'extérieur.



Le protocole, hérité des règlements de la chevalerie, est très strict : Avant de tirer sa première flèche, l'archer, en arrivant sur le placet doit saluer ses partenaires et adversaires : « Mesdames et Messieurs les Archers je vous salue »

Les archers présents doivent répondre au salut et ne montent à la butte d'attaque qu'après avoir salué le dernier des participants.

Un «Marmot» peut être placé sur la carte. Il s'agit d'un carton de la taille du chapelet permettant de conserver la trace des flèches ayant atteint le centre de la cible. Un prix «au Noir» sera ainsi décerné à la meilleure flèche de la compétition. Lorsqu'une flèche atteint le «Noir» le marmot est relevé; il est présenté à l'archer auteur du coup, pointe de la flèche en bas, et celui-ci doit la retirer en la prenant entre le carton et l'empennage en disant «Merci Chevalier». Un nouveau marmot est alors remis sur la carte et le «Panton» (marqueur ou greffier) dit alors : «Il est là».

Un tronç est placé devant le pas de tir de la butte maîtresse et chaque parole jugée incorrecte doit être sanctionnée d'une amende déposée dans celui-ci. La moralité des Chevaliers et des archers doit être irréprochable. Le «Censeur» est le garant du respect des règlements.

Aucun archer ne tirera «sur un mort» : Si une flèche se plante à terre ou dans une garde, la partie est arrêtée et la flèche doit être ramassée avant que le tir ne puisse se poursuivre.

Aucune butte ne doit rester nue : une carte doit y être en permanence présente sinon la butte «Pleure».

La «Grande Balade» et la «Petite Balade» désignent respectivement l'avant dernière et la dernière halte de la partie. Un Chevalier se doit de faire de sa première et dernière flèche un honneur.

A l'issue de la partie une dernière halte est tirée pour le salut des buttes : «Mesdames, Messieurs je Les salue», aucun des archers présents ne répond alors.

La partie de jardin :

C'est une compétition organisée entre les membres d'une compagnie ou entre membres de compagnies voisines à l'occasion d'un événement tel que l'inauguration d'une nouvelle compagnie, le tir du Roy ou un hommage au Connétable.

Elle peut avoir des règles légèrement différentes des règles fédérales mais le tir sera toujours en une seule flèche et en haltes. Elle se déroule généralement sous la forme de l'affrontement de deux équipes. Si le nombre de participants est impair le tireur en surnombre est dit «Beat» et tirera alternativement pour l'une ou l'autre des équipes.

Ainsi les «Championnats d'hiver» présents en Picardie se déroulent entre les compagnies d'une ronde. Le déroulement diffère selon les lieux, l'aspect commun est que la compagnie qui remporte un ou deux points est celle dont les flèches sont les plus proches du centre. On dit alors que ses archers ont «Coupé» les autres.