



Règlement

d'Archerie de la

Fédération

Médiévale & Renaissance

SOMMAIRE

PRÉAMBULE :	4
ARTICLE 1 : DÉFINITIONS	4
1.1 SALUT	4
1.2 PETIT ARC	4
1.3 ARC COMPOSITE	4
1.4 GRAND ARC OU LONG BOW	5
1.5 FLATBOW	5
1.6 CIBLE OU PAILLON	5
1.7 TOURNOI	5
1.8 ÉPREUVE	5
1.9 MANCHE	5
1.10 RENCONTRE	6
1.11 PAS DE TIR	6
1.12 ARCHER	6
1.13 PRÉVÔT (ou ROY D'ARMES)	6
1.14 CAPITAINE (ou MARÉCHAL)	6
1.15 CHEVALIER (ou JUGE)	6
1.16 SCRIBE	6
1.17 CAPITAINE DE LANCE	7
1.18 MARÉCHAL DE MÊLÉE	7
ARTICLE 2 : ARCHERIE DE MÊLÉE	7
2.1 DÉROULEMENT	7
2.2 LE LIEU	7
2.3 LES PROTECTIONS	7
2.4 LES ARCS ET LES FLÈCHES	8
2.5 GÉRER LES «MORTS»	8
2.6 CONTRÔLE DU MATÉRIEL	8
2.7 TYPE DE TIRS	9
2.8 TIR SUR LES CAVALIERS	9
2.9 ÉTAT PHYSIQUE	9
ARTICLE 3 : TOURNOI D'ARCHERIE	9
3.1 CONDITIONS STRICTES DE PARTICIPATION	9
3.2 RÈGLEMENTATION GÉNÉRALE EN COMPÉTITION	10
3.3 LES ARCS ET LES FLÈCHES	10
ARTICLE 4 : ARBITRAGE	10
4.1 FONCTIONS DU PRÉVÔT	10
4.2 FONCTIONS DU CAPITAINE	11
4.3 FONCTIONS DES CHEVALIERS	11
4.4 PROTESTATIONS ET APPELS	12
4.5 ABANDON D'UNE RENCONTRE	12
4.6 INFRACTIONS	12
ARTICLE 5 : CLASSEMENTS	12

ARTICLE 6 : LES ÉPREUVES TRADITIONNELLES.....	13
6.1 «LA FÊTE DE LA SAINT SÉBASTIEN».....	13
6.2 «L'ABAT OISEAU».....	13
6.3 «LE TIR BEURSAULT».....	13
ARTICLE 7 : LES AUTRES ÉPREUVES.....	14
7.1 TIR AU CIBLE.....	14
7.2 TIR DE RAPIDITÉ.....	14
7.3 TIR DE RÉGULARITÉ OU TIR À LA FICELLE.....	14
7.4 TIR SUR UN OBJET.....	15
7.5 TIR À LA CHANDELLE.....	15
7.6 TIR D'ÉLIMINATION.....	15
7.7 TIR À TRAVERS UNE «ARCHÈRE».....	15
7.8 TIR AU DRAPEAU.....	16
7.9 TIR DU BALANCIER.....	16
7.10 TIR SUR ANIMAUX 3D.....	16

PRÉAMBULE :

L'archerie est présente en Europe durant tout le Moyen Âge.

Les ARCHERS, et par la suite les ARBALÉTRIERS, ont toujours fait partie des armées.

Le principal arc utilisé durant cette période est le LONG BOW réalisé en if.

Les trouvailles archéologiques en font foi, il a toujours été réalisé selon le même procédé : forme fuselée en D ou en O et utilisation de la couche d'aubier afin de le transformer, en quelque sorte, en arc composite naturel.

Depuis fort longtemps, mais principalement au cours du Moyen Âge, les tireurs à l'arc ont élaboré des traditions qui se sont perpétuées jusqu'à nos jours. Elles ont été rigoureusement codifiées, tout comme les règlements y afférents. Bien qu'ayant évolué depuis lors, elles sont toujours d'usage de nos jours au sein des compagnies de tir à l'arc.

Au Moyen Âge en Angleterre, l'entraînement d'un ARCHER se passe sous couvert de jeux ludiques «obligatoires» de tir à l'arc.

ARTICLE 1 : DÉFINITIONS

Toutes les disciplines d'archerie sont accessibles aux hommes et aux femmes sans distinctions.

Les présentes règles admettent deux catégories en fonction des équipements et des épreuves :

- La catégorie archerie de mêlée.
- La catégorie TOURNOI d'archerie.

1.1 SALUT

Le terme SALUT correspond à la première des traditions des tireurs à l'arc de saluer l'assistance avant de lâcher sa première flèche en disant «Archers, je vous salue», ce à quoi, les autres ARCHERS répondent par «Salut». Même s'il est seul, le tireur se doit de saluer.

(Cette tradition se pratique encore dans les Compagnies d'Arc. Il s'agit d'un terme de sécurité, mais également d'un hommage aux ARCHERS tombés au combat).

1.2 PETIT ARC

Le PETIT ARC, assez maniable et facile à fabriquer, mesure entre 90 cm et 1 mètre 20 de long. C'est le type le plus largement répandu et sa portée, sa puissance et sa précision sont assez moyennes. Un emploi véritablement efficace exige une expérience et un entraînement non négligeables.

1.3 ARC COMPOSITE

L'ARC COMPOSITE, d'origine asiatique, est fait de baguettes de bois ou d'os qui sont liées entre elles. Ce système de lames superposées confère une force supplémentaire à l'arc, mais en contrepartie, celui-ci exige une force et un entraînement plus importants qu'un arc courant. D'assez petite taille, ce type d'arc est l'arme favorite des ARCHERS de la cavalerie, et tout particulièrement des Mongols et des autres peuples cavaliers d'Asie.

1.4 GRAND ARC OU LONG BOW

Le GRAND ARC ou LONG BOW est né au Pays de Galles et s'est largement répandu en Angleterre. Il s'agit d'une arme d'une seule pièce de bois, le plus souvent du bois d'if, qui peut mesurer jusqu'à 1 mètre 80, et peut atteindre des puissances de 100 à 120 livres. Le GRAND ARC expédie des flèches longues de presque un mètre. Il faut, pour manier le GRAND ARC, un entraînement et une pratique de longue haleine et les hommes les plus habiles à cet exercice peuvent tirer six fois à la cible à la minute. Le GRAND ARC est une arme à longue portée.

1.5 FLATBOW

Un FLATBOW est un arc plus plat que le LONG BOW, et de section carrée.

Il peut être fabriqué comme le LONG BOW : soit un seul bois ou bien en lamellé-collé, ce qui est plus courant.

(Cet arc n'est pas historique, contrairement à ceux précités, mais il est toléré sur les rassemblements médiévaux).

1.6 CIBLE OU PAILLON

La CIBLE ou PAILLON se dit d'une cible ronde en paille tressée, variant de 85 à 125 cm de diamètre.

1.7 TOURNOI

Le terme TOURNOI désigne toutes compétitions organisées par un groupe de personnes qui appliquent pleinement au moins une ÉPREUVE selon les règles strictes énoncées dans le présent document.

On distingue des TOURNOIS locaux, nationaux et internationaux. Tous doivent répondre au présent règlement. Les TOURNOIS nationaux et internationaux sont les seuls inscriptibles au titre des classements des ÉPREUVES. Ils doivent impérativement associer à leur évènement un PRÉVÔT pour valider le déroulement et les résultats.

L'accès international devra être la continuité des classements nationaux.

1.8 ÉPREUVE

On désigne par ÉPREUVE une tradition de tir telle que décrite dans le présent règlement. Toute ÉPREUVE ne respectant pas tout ou partie du présent document ne pourra être comptabilisée dans un classement qui lui est associé.

1.9 MANCHE

On désigne par MANCHE d'un TOURNOI, l'ensemble des RENCONTRES disputées la même journée ou en plusieurs journées consécutives, sur un même site pour une même ÉPREUVE. Une MANCHE doit obligatoirement comporter la présence de trois ARCHERS pour pouvoir être validée pour le classement.

1.10 RENCONTRE

On désigne par RENCONTRE, un combat selon les règles de la présente réglementation entre les participants d'une même ÉPREUVE.

1.11 PAS DE TIR

On désigne par PAS DE TIR, l'emplacement spécifiquement aménagé pour le déroulement d'un TOURNOI d'archerie.

1.12 ARCHER

On désigne par ARCHER, n'importe quel inscrit au classement à une ou plusieurs ÉPREUVES.

1.13 PRÉVÔT (ou ROY D'ARMES)

Par PRÉVÔT, on entend le responsable de l'ordre et de la discipline lors d'une compétition nationale ou internationale. Il est instruit des traditions au nom desquelles, il prend des mesures. Il a pour rôle de vérifier l'impartialité et l'application des règles dans le respect des valeurs courtoises et conseille l'équipe d'arbitrage.

Le PRÉVÔT n'est pas participant de ces TOURNOIS, ni d'aucun autre se déroulant en même temps. Le PRÉVÔT des TOURNOIS nationaux ou internationaux est désigné et choisi par le CAPITAINE.

1.14 CAPITAINE (ou MARÉCHAL)

Par CAPITAINE, on désigne l'ARCHER qui dirige une compagnie de tir à l'arc. (*Ce terme désigne encore les responsables des Compagnies d'Arc affiliées à la F.F.T.A.*)

Lors d'un TOURNOI, il s'agit de l'ARCHER organisateur et garant du règlement du TOURNOI. Il a pour rôle d'ordonner, gérer et juger les RENCONTRES. Pour le bon déroulement et l'organisation du TOURNOI, le CAPITAINE est aidé par un SCRIBE et des CHEVALIERS.

1.15 CHEVALIER (ou JUGE)

Par CHEVALIER, on entend un ARCHER ou un CAPITAINE instruit des traditions de la Chevalerie de l'Arc.

(La Chevalerie d'Arc existe toujours au sein des Compagnies d'Arc et seuls les membres de ces compagnies, nommés par leurs pairs, peuvent prétendre au titre de Chevalier d'Arc).

Lors d'un TOURNOI, il s'agit des arbitres désignés pour le déroulement du TOURNOI. Ils sont désignés par le CAPITAINE et ont pour rôle de l'assister.

1.16 SCRIBE

Le SCRIBE enregistre les résultats et annonce au CAPITAINE les participants qui doivent se présenter sur le PAS DE TIR.

1.17 CAPITAINES DE LANCE

Par CAPITAINE DE LANCE, on entend le responsable sur le champ de bataille d'un rassemblement de cinq à vingt combattants, faisant généralement partie d'une même troupe.

1.18 MARÉCHAL DE MÊLÉE

Par MARÉCHAL DE MÊLÉE, on entend l'arbitre désigné pour le déroulement d'une mêlée. Celui-ci fait partie des organisateurs et, bien que présent sur la mêlée, est un non-combattant (il sera identifié par l'utilisation d'un grand bâton pourvu d'un foulard blanc).

Son rôle est de faciliter le déroulement de la bataille en faisant manœuvrer ses troupes suivant le scénario prévu. Il a également un rôle d'arbitre et a le pouvoir d'expulser toute personne jugée dangereuse ou de faire intervenir les secours.

Le MARÉCHAL sera choisi parmi les organisateurs de préférence «armé» d'une forte stature, d'une voix portant bien et d'un fort charisme. Il faudra prévoir au minimum un MARÉCHAL par bataille et plus suivant le nombre de participants.

ARTICLE 2 : ARCHERIE DE MÊLÉE

Ce règlement de combat complète le Règlement de Mêlée général.

2.1 DÉROULEMENT

Les ARCHERS devront tirer sous les ordres de tirs de leurs CAPITAINES DE LANCE.

Des MARÉCHAUX DE MÊLÉE, nommés par l'organisateur, seront garants du respect des règles de sécurité.

L'organisateur devra veiller à ce que tous les ARCHERS comprennent les ordres et consignes (prévoir des traducteurs, si langues multiples).

2.2 LE LIEU

Les tirs devront se dérouler sur le lieu de la mêlée, appelé Lice, et devront respecter les distances de sécurité fixées par l'organisateur.

2.3 LES PROTECTIONS

Les MARÉCHAUX seront responsables de la sécurité et devront vérifier la conformité des équipements de chaque participant.

Ils ne devront pas hésiter à demander à une personne jugée insuffisamment protégée de revoir son équipement pour entrer en Lice.

Les ARCHERS devront porter au minimum :

- Un cale gambisonné,
- Un camail,

- Un casque d'acier : une cervelière sans nasal, (facultatif, mais vivement conseillé),
- Un gambison d'ARCHER : sans manches,
- Des gants (de tir et d'arc) au minimum en cuir.

Les organisateurs pourront, bien entendu, demander un niveau de protection plus lourd, s'ils jugent celui-ci insuffisant.

2.4 LES ARCS ET LES FLÈCHES

La puissance maximum d'un arc ne devra pas excéder les 40 £.

Il est conseillé aux débutants d'utiliser des arcs de puissance inférieure.

Type d'arcs :

Les arcs devront se rapprocher des arcs existants durant les époques que nous reconstituons.

Ils devront être exclusivement en bois et, de préférence, sans fenêtres.

- Arcs tolérés : GRAND ARC ou LONG BOW, FLATBOW, ARC ASIATIQUE (mongol, turc, etc...) ou COMPOSITE, ARC DROIT, ...

Les flèches :

Les fûts devront être obligatoirement en bois, encoches bois (de préférence) et plumes, équipés de blunt et de plumes dites flu-flu.

Les fûts de flèches devront impérativement être prévus à cet effet (exemple : tourillons interdits).

Il est absolument interdit de monter des blunt sur des fûts endommagés, pointus ou pourvus de pointes métalliques.

Le blunt est un embout caoutchouc vissé ou collé au bout du fût en bois de la flèche. Seuls les blunt homologués sont autorisés.

2.5 GÉRER LES «MORTS»

Les règles des «morts» seront définies par l'organisateur, en fonction du type de mêlée qu'il souhaite organiser (spectacle, libre, etc...), mais pour le visuel, il est demandé aux combattants touchés par des flèches de tomber (puis de se relever si les règles le permettent).

Les ARCHERS ne peuvent être touchés par les combattants lors de la mêlée.

2.6 CONTRÔLE DU MATÉRIEL

La puissance des arcs, ainsi que l'équipement des flèches seront contrôlés, en amont de la mêlée, par les MARÉCHAUX DE MÊLÉE.

Autant que possible, l'organisateur devra mettre en place un système qui facilite ce contrôle (vérification plusieurs heures avant la mêlée, puis stockage des flèches dans un lieu fermé par exemple).

Toutes les flèches récupérées après un tir devront être vérifiées avant d'être réutilisées.

Les arcs pourront, en cas de doute, être contrôlés par un «peson» : appareil qui sert à mesurer la puissance de l'arc en fonction de l'allonge de l'ARCHER.

2.7 TYPE DE TIRS

Les tirs devront se faire en cloche (angle supérieur à 45°), sous l'ordre des CAPITAINES DE LANCE.

Si les tirs tendus sont autorisés par l'organisateur, ils devront répondre aux exigences suivantes :

- Tir tendu uniquement sur ordre des CAPITAINES DE LANCE et uniquement par salve (pas de tir direct isolé de la part d'un ARCHER),
- Uniquement sur une unité constituée de «lourds» avec casques fermés,
- Obligation pour les «cibles» de baisser la tête lors du tir,
- Interdiction de tir si la cible est trop proche d'une «cible» non valide (exemple : un porteur d'eau qui n'a pas eu le temps de s'éloigner),
- Pas de tir à moins de 20 mètres,
- Uniquement si les combattants sont protégés d'un bouclier et des équipements adéquats.

2.8 TIR SUR LES CAVALIERS

Tous tirs sur les chevaux sont formellement interdits.

2.9 ÉTAT PHYSIQUE

Les ARCHERS devront être en état de tir ; ceci est laissé à l'appréciation des MARÉCHAUX DE MÊLÉE (alcool, produits illicites, ... sont formellement interdits).

ARTICLE 3 : TOURNOI D'ARCHERIE

3.1 CONDITIONS STRICTES DE PARTICIPATION

Chaque ARCHER qui prétend à la validation de ses résultats lors d'un TOURNOI doit être inscrit auprès du collègue qui régit la compétition

Les seules exigences requises pour participer à un TOURNOI sont de :

- Respecter les règles et de s'y conformer en tout point,
- Être couvert par l'assurance Responsabilité Civile fédérale souscrite lors de l'adhésion à la Fédération Française Médiévale,
- Avoir l'approbation, par le MARÉCHAL DE MÊLÉE, de la conformité de son arc et de ses flèches.

Tout le monde doit porter une attention particulière sur son attitude. Le respect des officiels et une tenue correcte sont exigés durant toute compétition.

Des sanctions peuvent être prises immédiatement, par le PRÉVÔT désigné, ou ultérieurement par le collègue. Les responsables sont également soumis à cette règle.

Les participants sont tenus de respecter les règles élémentaires de courtoisie envers les autres concurrents, les CHEVALIERS et les spectateurs.

Pendant la compétition, aucun concurrent ne peut être trouvé sous influence d'une substance affectant la conscience ou le jugement. Les organisateurs se réservent le droit d'engager des poursuites judiciaires.

3.2 RÈGLEMENTATION GÉNÉRALE EN COMPÉTITION

Le PAS DE TIR doit être physiquement délimité. Il doit avoir une surface minimale de 4 m × 10 m. Au bout de ces 10 mètres, le PAILLON sera positionné devant une butte ou des bottes de paille pour arrêter les flèches (de simples filets n'arrêteront pas les pointes qui passeront au travers).

Afin de préserver la concentration des ARCHERS et de leur faciliter l'audition des ordres et instruction du CAPITAINE et des CHEVALIERS, il convient qu'un éventuel fond sonore soit réduit pendant les ÉPREUVES.

3.3 LES ARCS ET LES FLÈCHES

La puissance des arcs n'est pas limitée.

Type d'arcs :

Les arcs devront se rapprocher des arcs existants durant les époques que nous reconstituons. Ils devront être exclusivement en bois et, de préférence, sans fenêtres.

- Arcs tolérés : GRAND ARC ou LONG BOW, FLATBOW, ARC ASIATIQUE (mongol, turc, etc...) ou COMPOSITE, ARC DROIT, ...

Les flèches :

Les fûts devront être obligatoirement en bois, encoches bois et plumes, équipés de pointes historiques industrielles ou forgées ou de blunt. Il est impératif que les pointes soient bien collées.

Les fûts de flèches devront impérativement être prévus à cet effet (exemple : tourillons interdits).

Le blunt est un embout caoutchouc vissé ou collé au bout du fût en bois de la flèche. Seuls les blunt homologués sont autorisés.

ARTICLE 4 : ARBITRAGE

Pour toute MANCHE de TOURNOI, un CAPITAINE devra être présent sous la bienveillance du PRÉVÔT, celui-ci gèrera l'arbitrage de cette MANCHE (vérifications des règles de jeu, etc...).

4.1 FONCTIONS DU PRÉVÔT

Le PRÉVÔT est chargé de faire respecter les règles et l'évaluation des sanctions au cours du TOURNOI. Il est en charge de la gestion du CAPITAINE et des concurrents dans le meilleur intérêt du TOURNOI. Il prend la responsabilité de toutes les décisions du CAPITAINE. En cas de doute, il peut demander conseil aux CHEVALIERS. Il est chargé de l'inspection des armes avant le début de la compétition. Il contrôle tout simplement que les exigences du CAPITAINE soient remplies. Les concurrents sont responsables de la maintenance des équipements.

Il est en charge de l'exécution des sanctions : les sanctions vont de l'avertissement à la disqualification de l'événement. Une récidive entraînera automatiquement une pénalité supérieure.

Il est chargé, en fin de TOURNOI, de collecter tous les résultats et les remettre aux collègues concernés pour mettre à jour les classements.

En toutes circonstances, il ne doit pas participer à l'ÉPREUVE, ni dans aucune autre se déroulant en même temps. En toutes circonstances, les CHEVALIERS ne doivent pas être participants dans le déroulement en cours.

Dans le cas où les règles de la courtoisie ne seraient pas respectées par les ARCHERS durant une MANCHE, le PRÉVÔT pourra intervenir auprès du CAPITAINE, afin que celui-ci prenne les sanctions appropriées. Seul le CAPITAINE valide les jugements et tranche en cas de nécessité ou de doute.

4.2 FONCTIONS DU CAPITAINE

Le CAPITAINE assure ses fonctions, positionné sur le PAS DE TIR d'où il a une vision ininterrompue de la zone de l'ÉPREUVE.

Le CAPITAINE est responsable de :

- Tous les aspects et la conduite globale des RENCONTRES,
- Informer les ARCHERS qui s'affrontent sur les conditions particulières de la RENCONTRE,
- Donner les signaux de départ et d'arrêt de la RENCONTRE,
- Observer toutes les infractions aux règles et à la sécurité et attribuer les pénalités appropriées aux fautifs,
- Arrêter et redémarrer la RENCONTRE,
- Entériner les indications des CHEVALIERS.

Le CAPITAINE doit être facilement reconnaissable sur le PAS DE TIR

4.3 FONCTIONS DES CHEVALIERS

Les CHEVALIERS assurent leurs fonctions à distance de sécurité de la RENCONTRE et avec du recul sur le PAS DE TIR. Tout CHEVALIER du TOURNOI peut saisir le PRÉVÔT s'il constate une infraction grave quel que soit le moment du TOURNOI.

Ils sont conjointement responsables de :

- Inspecter l'équipement personnel de tous les ARCHERS avant la RENCONTRE,
- Faire respecter les règles à tout moment.

Les décisions des CHEVALIERS ne sont pas contestables, aucune réclamation ne sera prise en compte lors de l'ÉPREUVE.

Les CHEVALIERS devront faire preuve d'intégrité envers tous les participants, et aucun favoritisme ne sera toléré.

Chaque intervention des CHEVALIERS devra être énoncée à haute et intelligible voix.

4.4 PROTESTATIONS ET APPELS

Les décisions du CAPITAINE et des CHEVALIERS ne sont pas contestables ; aucune réclamation ne sera prise en compte lors du déroulement de l'ÉPREUVE.

Si une protestation est émise à la suite de l'ÉPREUVE par un ARCHER à propos de la conduite de la RENCONTRE durant son déroulement, le CAPITAINE consulte les CHEVALIERS et autant de personnes qu'il est nécessaire, analyse les faits relatés et annonce sa décision à tous.

Si un ARCHER refuse de quitter le PAS DE TIR à la demande du CAPITAINE ou de l'un des CHEVALIERS, ceci constitue un refus d'accepter une décision des officiels. L'ARCHER doit quitter immédiatement l'enceinte du PAS DE TIR.

Un appel peut être déposé après la RENCONTRE, si nécessaire.

4.5 ABANDON D'UNE RENCONTRE

Au cas où une RENCONTRE doive être abandonnée, le CAPITAINE décide des mesures qui doivent être prises. La décision du CAPITAINE est définitive.

4.6 INFRACTIONS

Les ARCHERS peuvent être pénalisés pour les infractions aux règles suivantes :

- Démarrer la RENCONTRE incorrectement selon ces règles,
- Se comporter ou se conduire d'une façon qui, de l'avis du CAPITAINE et des CHEVALIERS, peut être non respectueuse ou dangereuse, considérée comme étant contraire aux règles de courtoisie d'une RENCONTRE,
- Insulter par des mots ou par des gestes d'autres ARCHERS, le CAPITAINE ou les CHEVALIERS,
- Refuser d'accepter une décision quelconque du CAPITAINE et des CHEVALIERS.

ARTICLE 5 : CLASSEMENTS

Les résultats sont établis par le CAPITAINE et communiqués au PRÉVÔT qui les valide et les diffuse.

Les résultats de MANCHES seront énumérés ÉPREUVE par ÉPREUVE.

ARTICLE 6 : LES ÉPREUVES TRADITIONNELLES

Ces épreuves sont issues de la Chevalerie de l'Arc ; institution aussi ancienne que respectable, dont les membres sont les descendants des ARCHERS du Moyen Âge, auxquels, dès le IX^{ème} siècle, l'abbé de Saint-Médard-lès-Soissons avait confié la garde des reliques de Saint Sébastien.

6.1 «LA FÊTE DE LA SAINT SÉBASTIEN»

Le tir consiste à tirer 3 flèches (1 flèche par 1 flèche aller-retour, mais nombre d'aller-retour illimité, sauf pour une durée) sur une CIBLE Beursault, ou de nos jours sur une CIBLE à 50 mètres, mais 1 seule flèche à tour de rôle. Chaque fois que tous les participants ont tiré, les CHEVALIERS et le CAPITAINE vont constater quelle est la flèche la plus proche du centre ; on note alors le nom de l'ARCHER dont la flèche est la plus proche du centre. Chacun reprend sa flèche et retourne attendre son tour sur le PAS DE TIR pour une volée suivante (on appelle ça une HALTE). C'est l'ARCHER dont la flèche a été la plus proche qui est déclaré vainqueur.

6.2 «L'ABAT OISEAU»

Ce tir se fait soit à la perche (hauteur 15 à 20 m) soit, plus généralement, à la CIBLE à 50 mètres. L'oiseau est fabriqué en bois dur et la zone à toucher doit représenter une face plate mesurant 26 mm sur 52 mm. Le tir se fait en 1 seule flèche à tour de rôle. Chaque fois que les participants ont tiré, les CHEVALIERS et le CAPITAINE vont constater l'endroit de l'impact et en prennent note, en précisant le nom de l'ARCHER. L'ARCHER le plus près du centre est déclaré vainqueur. Il est désigné en tant que ROY de la compagnie pour une durée d'un an et peut prendre toutes décisions importantes en l'absence des CHEVALIERS ou du CAPITAINE.

6.3 «LE TIR BEURSAULT»

Ce tir se pratique dans un «Jeu d'arc» ou jardin d'arc, mais peut éventuellement être organisé sur un terrain plat. Celui-ci se compose de deux buttes (CIBLES) opposées et distantes de 50 mètres. Ces buttes s'appellent butte d'attaque et butte maîtresse. La surface entre les deux buttes est une allée centrale dénommée «l'allée du Roy». De part et d'autre de l'allée centrale se situent deux allées de dégagement aussi appelées «allées des Chevaliers». La sécurité est assurée par des panneaux de bois d'environ 4 m de hauts appelés «gardes», placés de part et d'autre et tout au long de l'allée du Roy. Les centres des blasons sont placés à 1 mètre du sol, ce qui correspondait à la faille dans l'armure des Chevaliers.

Les tireurs sont regroupés par pelotons de cinq à six ARCHERS maximum. Au début du concours, chaque ARCHER tire 1 flèche de la butte maîtresse vers la butte d'attaque. Ensuite il emprunte l'allée de dégagement pour rejoindre la butte d'attaque. Une fois tous les ARCHERS regroupés, les CHEVALIERS viennent comptabiliser les points. Le décompte terminé, les ARCHERS se retournent et tirent 1 flèche de la butte d'attaque vers la butte maîtresse. Le jeu s'arrête après vingt «haltes» (tirs), soit 40 flèches.

Ces tirs sont des tirs traditionnels qui se déroulent encore dans les Compagnies d'Arc.

ARTICLE 7 : LES AUTRES ÉPREUVES

7.1 TIR AU CIBLE

Les ARCHERS tirent à tour de rôle :

- 2 volées de 6 flèches sur un PAILLON à 25 mètres de distance,
- 2 volées de 6 flèches sur un PAILLON à 50 mètres de distance,
- 2 volées de 6 flèches sur un PAILLON à 70 mètres de distance.

Un petit rond de papier de 20 cm de diamètre est placé au centre de la CIBLE.

Quand la flèche est dans la paille = 1 point.

Quand la flèche est dans le petit rond de papier = 3 points.

Cette ÉPREUVE peut demander plusieurs cibles.

S'il y a vingt ou trente tireurs, il faut faire des pelotons de tir (pas plus de six à sept tireurs par peloton). Il faut donc 1 CIBLE par peloton. De cette manière, plusieurs ARCHERS peuvent tirer en même temps sur des CIBLES différentes. Par contre, il est nécessaire de disposer d'un terrain assez long et large.

Il y a deux manières d'organiser ce tir :

- Soit chaque ARCHER tire ses 6 flèches à la suite l'une de l'autre,
- Soit chaque ARCHER tire 1 flèche, puis laisse sa place à un autre ARCHER, et ce, six fois de suite.

Une fois que les CHEVALIERS ont comptabilisé les points, les ARCHERS doivent aller chercher leurs flèches en CIBLE après que tous les tireurs de chaque peloton aient tiré 1 volée de 6 flèches.

7.2 TIR DE RAPIDITÉ

Un maximum de flèches doit être tiré en une minute sur un PAILLON situé à 25 ou 30 mètres.

Les flèches peuvent être fichées dans le sol devant l'ARCHER ou placées dans un carquois.

Il est également possible de placer un petit rond de papier au centre de la CIBLE.

Quand la flèche est dans la paille = 1 point.

Quand la flèche est dans le milieu du petit rond de papier = 3 points.

7.3 TIR DE RÉGULARITÉ OU TIR À LA FICELLE

Pour ce tir, une ficelle de 3 mètres est indispensable.

L'ARCHER tire 3 flèches, à la suite l'une de l'autre, dans un PAILLON situé à 25 mètres. Quand le tir est terminé, les CHEVALIERS vont comptabiliser le tir en procédant de la sorte : ils se rendent vers la CIBLE et entourent avec la ficelle les trois points d'impact des 3 flèches. Ils font donc un rond avec la ficelle autour des trois impacts. Le bout de la ficelle qui a servi à faire le tour est ensuite coupé et conservé.

Une fois fait, les CHEVALIERS retournent sur le PAS DE TIR et l'ARCHER recommence. L'ARCHER continue ainsi de suite tant que la ficelle restante peut entourer ses flèches (à la condition qu'elle soit raccourcie à chaque fois).

C'est l'ARCHER qui reste le plus longtemps qui gagne l'ÉPREUVE.

Attention : si 1 flèche se trouve en dehors de la CIBLE : la ficelle est raccourcie d'un mètre et il faut tirer une quatrième flèche, afin qu'il y en ait toujours 3 dans la CIBLE.

7.4 TIR SUR UN OBJET

Ce tir est pour le plaisir. Il se pratique uniquement avec des blunt.

Le but est de toucher un objet médiéval (vieux casque, écu, etc...) placé à 20 ou 25 mètres.

7.5 TIR À LA CHANDELLE

L'ARCHER doit tirer sur une bougie allumée, placée à 10 ou 15 mètres. Le but est d'éteindre la flamme avec la flèche sans toucher la bougie.

3 flèches = 1 point par flamme éteinte.

7.6 TIR D'ÉLIMINATION

Tous les ARCHERS tirent 1 flèche sur un PAILLON situé à 30 mètres. L'ARCHER le plus éloigné ou qui a raté la CIBLE est éliminé.

Si les ARCHERS sont trop nombreux, on élimine un pourcentage des plus éloignés dans les premières volées (par exemple s'il y a cinquante ARCHERS sur le premier tir, les dix plus éloignés sont éliminés. Sur les quarante ARCHERS restants pour la deuxième volée, les sept plus éloignés sont éliminés et ainsi de suite.).

Lorsqu'il ne reste que dix ARCHERS, ils sont éliminés un par un selon le plus éloigné.

7.7 TIR À TRAVERS UNE «ARCHÈRE»

Avec un panneau d'un matériau solide, un mur de château est imité, en pratiquant une «archère» à l'intérieur (ouverture pratiquée dans une muraille, par laquelle on tirait à l'arc) à hauteur du visage.

Un PAILLON est placé à 25 ou 30 mètres de distance.

Le but est de tirer à travers l'archère sur la CIBLE.

Il est également possible de décaler légèrement la CIBLE pour ajouter à la difficulté. Deux CIBLES peuvent aussi être placées à distances différentes. Un petit rond de papier au centre de la CIBLE peut être utilisé.

L'ARCHER tire une volée de 6 flèches.

Quand la flèche est dans le PAILLON = 1 point.

Quand la flèche est dans le milieu du petit rond de papier = 3 points.

7.8 TIR AU DRAPEAU

Ce tir nécessite un grand terrain. Une bannière doit être plantée.

Les ARCHERS doivent se placer à 100 mètres de la bannière et tirer en cloche sur cette dernière. Le plus près du pied de la bannière gagne l'ÉPREUVE.

Par mesure de sécurité, il est conseillé d'employer des blunt.

7.9 TIR DU BALANCIER

Tous les ARCHERS peuvent tirer sur le balancier. Le but est de faire tomber la «planche» qui déclenche le balancier, puis de tirer sur un point du balancier généralement représenté par un blason.

L'ARCHER tire une volée de 3 flèches blunt pour déclencher le balancier. Puis, 3 flèches à pointes pour toucher le blason.

Quand la flèche est dans le balancier = 1 point.

Quand la flèche est dans le blason = 2 points.

7.10 TIR SUR ANIMAUX 3D

Le but est de toucher le ou les animaux.

Pour chaque animal touché = 5 points.

Pour la 1^{ère} zone vitale touchée = 8 points.

Pour la 2^{ème} zone vitale touchée = 10 points.

Pour la dernière zone vitale touchée = 10 points.

Zone vitale : zone d'environ 5 cm de diamètre, également appelée zone tuée.

L'ensemble de ces ÉPREUVES remémorent les entraînements réalisés par les ARCHERS, que ce soient les tirs de guerre ou les tirs de chasse.