

# Tradition du Tir à l'Arc

## Historique :

Les Compagnies sont issues d'organismes semi-militaires et semi-civiles.

Ces règlements sont tirés d'un ouvrage de 1960 édité par la Fédération Française de Tir à l'Arc alors présidé par Edouard Catimel. Ils ont été revus et mis à jour sur la base de règlements datant de 1934.

Il est à noter que, à l'époque, on ne tirait que dans les Jeux d'Arc ; Le tir actuel (salle, fédéral, olympique) n'existait pas.

Ces indications servent de base à tous les règlements intérieurs de nos associations actuelles.

La loi de 1901 qui régit, de nos jours, les clubs de tir à l'Arc y a ajouté des éléments administratifs mais la règle de base:

«**HONNEUR ET COURTOISIE**»

est toujours de rigueur.

Si les termes ont vieilli, l'esprit est encore de mise.

La tradition est, avant tout, un ensemble de règles de sécurité, de bienséance et de respect envers les autres.

## Hiérarchie de la chevalerie :

Adhérent : Celui qui arrive dans une Compagnie : c'est un noviciat de 3 mois.

Aspirant : Tout adhérent après 3 mois de noviciat.

Archer : Après 1 an d'observation, s'il satisfait au respect du règlement intérieur, l'aspirant devient Archer. C'est celui qui constitue l'effectif de la Compagnie.

Chevalier : Après une observation minimum de 3 années, sur sa demande ou sur proposition du conseil des Chevaliers l'Archer peut être réceptionné. C'est son état d'esprit, son adhésion et son respect des coutumes (bon citoyen, bonne conduite, bonne moralité, ...), sa participation aux prix généraux des Compagnies de la famille qui constituent les critères d'acceptation de sa réception.

La Ronde : Regroupement de Compagnies d'une région au sein d'un conseil de la Ronde.

La famille : Regroupement de plusieurs Compagnies au sein d'un conseil de la famille chargé d'harmoniser les actions ayant trait à la tradition. Les familles n'ont qu'un caractère privé.

Le conseil supérieur de la Chevalerie : Constitué des représentants des diverses Rondes, c'est la plus haute instance de la Chevalerie.

## Le bureau de la Compagnie

### Hiérarchie de la Compagnie :

Empereur, Roi, Connétable, Capitaine, Lieutenant, Sous-Lieutenant, Greffier, Receveur, Censeur, Adjoint, Chevaliers, Archers, Aspirants. Le rang des Chevaliers, Archers et Aspirants est déterminé par leur ancienneté de réception ou d'âge.

### Marque de solidarité et de fraternité :

Organisation d'une collecte à l'occasion d'un événement familial. Mariage, naissance, ...

**Il est un devoir pour tout Chevalier et Archer d'entretenir son jardin d'Arc et de participer aux travaux.**

## Tirs traditionnels

### Tir à l'oiseau :

Tir traditionnel interne à la Compagnie de préférence avant le 1<sup>er</sup> mai. Pour pouvoir tirer l'abat oiseau, l'Archer doit être à jour dans ses cotisations et dans tous paiements dus envers la Compagnie. En cas de non-respect de cette clause, l'Archer ne pourra pas tirer. Le tir à l'oiseau se fait dans l'ordre suivant : Empereur, Roi, Connétable, Capitaine honoraire, Capitaine. Puis les Officiers, les Chevaliers, les Archers et les Aspirants dans l'ordre du tirage au sort.

A l'abat l'oiseau un nouveau roi est promu.

### Le drapeau :

Présenté par le sous-lieutenant porte drapeau lors d'évènement traditionnel, parfois à la demande des municipalités à l'occasion des cérémonies officielles.

### Titres honorifiques :

Empereur : Titre à vie dans une Compagnie à celui qui abat l'oiseau 3 années de suite. Ce titre se perd en cas de départ de la Compagnie. Cette dignité donne à celui qui l'a acquise le pas partout et sur tous. Dans le cas où la Compagnie aurait plusieurs empereurs ceux-ci prendraient rang par ordre d'ancienneté.

Connétable : Titre donné à une personne en fonction de services rendus à la Compagnie. La dignité de connétable n'est pas incompatible avec la fonction d'officier de la compagnie. Dans ce cas, il fait de droit partie du bureau de la compagnie et possède une voix délibérative.

### Tenue et grades :

Le port d'une coiffure est de rigueur et assujéti à un certain rituel.

Lors des cérémonies les grades doivent se porter sous forme de rubans ou écharpes :

- Empereur : Vert
- Roi : Rouge
- Connétable : Violet
- Capitaine : Bleu

### Règles de sécurité :

- Saluer les buttes avant de décocher la première flèche de chaque nouveau tir : «Mesdames et Messieurs les Archers je vous salue»
- Ne pas pratiquer l'allée du roi pour aller et revenir des buttes. L'allée du roi est l'espace compris entre les buttes et les gardes. Une allée dite «des Chevaliers» est destinée à cet usage sur le côté.
- Ne pas 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 tireurs.
- Si une flèche a été oubliée sur une butte il ne faut pas tirer. On dit «tirer sur un mort»
- Lorsqu'un Archer atteint le noir (rond central de 4cm de valeur 4points) : un Archer (autre que le tireur) retire le marmot avec la flèche au noir et la présente en se découvrant à l'Archer qui l'a tiré en lui disant «Félicitations Chevalier» l'Archer répond «Merci Chevalier» puis récupère sa flèche.
- Lorsque le marmot a été replacé sur la butte on dit «Il est là » afin d'avertir les Archers suivants qu'ils peuvent recommencer à tirer.
- Ne pas repasser devant la cible en se retirant.
- Ne jamais présenter une flèche par l'enferron (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.
- Respecter le silence sur le « pas-de-tir »