



FAMILLE DES CHEVALIERS D'ARC DE L'ESSONNE

Le Beursault



Ce petit fascicule n'a pas vocation à donner les informations complètes sur le Beursault, mais de donner seulement quelques informations de base :

A l'origine, le tir Beursault était en soi un entraînement militaire, pratiqué chaque fin de semaine par les « bourgeois » des villes (comprendre habitants), et le tir avait adopté en ce sens des caractéristiques précises : la distance de tir, qui est de 50 mètres, correspond à une distance pratique de tir au combat à l'arc ; le diamètre de la cible correspond à peu près à la largeur de la poitrine d'un homme ; et la hauteur entre le sol et le centre de la cible est située à 1 mètre du sol, ce qui correspond à la jointure de l'armure, point central et hémorragique au combat.

Si toutes ces principales caractéristiques militaires sont restées au cours du temps, le tir Beursault a bien sûr évolué, à l'instar de toutes autres disciplines sportives, tant en fonction des aspirations de ses pratiquants que des évolutions techniques du matériel de tir.

Les compagnies d'arc vivaient le plus souvent en autarcie, et chaque archer étaient sociétaire de celles-ci. Il y avait un bureau constitué alors que de chevaliers. Le capitaine élu, le greffier (secrétaire), le trésorier et le caviste (l'intendant).

Les compagnies avaient des terrains ou elles pouvaient cultiver ces propres besoins en nourriture et des vignes. Elles plantaient aussi des ifs, arbres avec le quelle était fabriqué les arcs.

La ciblerie

La ciblerie au Beursault est dites française, mais il ne s'agit pas de cible mais de carte.

La carte est faite d'un cordon extérieur plein éventuellement doublé d'un cordon doré au Bouquet Provincial pour mettre les deux cartes à la même dimension de circonférence. Ce cercle extérieur délimite la zone « d'Honneur ». Le centre de la carte est fait d'un rond noir entouré d'un cercle noir épais pour délimiter ce qui est appelé la « douleur »

A l'origine, pas de point pour départager les archers qui étaient soit dans l'honneur (« blanc ») soit dans le « noir » (centre de la carte).

Au 19^{ème} siècle apparait un système de points. La carte est divisée de quatre cordons simples, 1 cordon plein, puis deux cordons simples et enfin un noir. Les chevaliers superposèrent à la grande carte, dans son milieu, un petit carré de carton dénommé marmottin (aujourd'hui le « marmot »), où le point de centre était marqué.

Puis est apparu sur les cartes une petite zone blanche au centre du Noir reprenant l'axe vertical et l'axe horizontal de la carte et ainsi délimiter son centre et ainsi pouvoir apprécier à l'aide d'un compas, et au dixième de millimètre, la flèche la plus proche du centre.

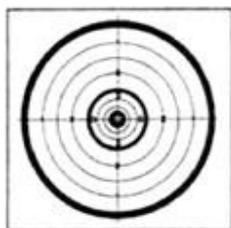
La carte est donc désormais faite d'un cordon extérieur plein, trois cordons, un cordon plein, deux cordons, un Noir et enfin un Blanc.

Dans le comptage sur la carte Beursault tous les cordons sont défavorables, seul le noir est favorable.

Ce tir est basé sur le nombre d'honneur, c'est-à-dire le nombre de flèche entrant dans la carte à l'intérieur du grand cercle extérieur et le centre de la carte, puis le nombre de chapelets, soit les flèches franches entre le cercle épais du centre et le centre de la cible, puis au final, le nombre de points.

Ainsi, il n'est pas rare de voir un archer ayant plus d'honneurs mais moins de points qu'un autre d'être mieux classé ; en effet, il vaut mieux avoir toutes ses flèches dans l'honneur mais avec le minimum de points, que d'avoir un bon tireur mais qui aura eu une ou plusieurs flèches hors de l'honneur.

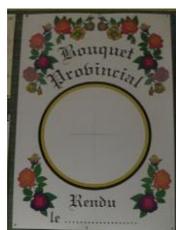
Les différentes cibles



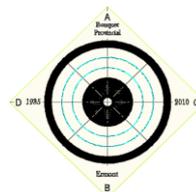
Carte Beursault dite française



marmot



Carte Beursault de bouquet provincial



marmot de bouquet provincial

Comptage par carte :

Carte Beursault

marmot

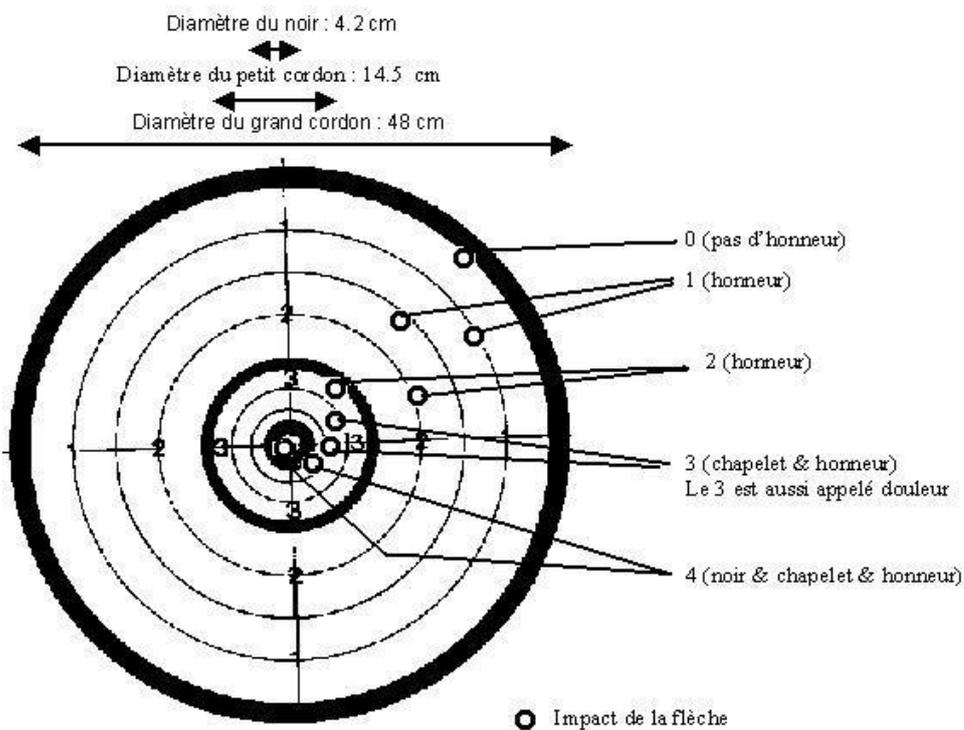
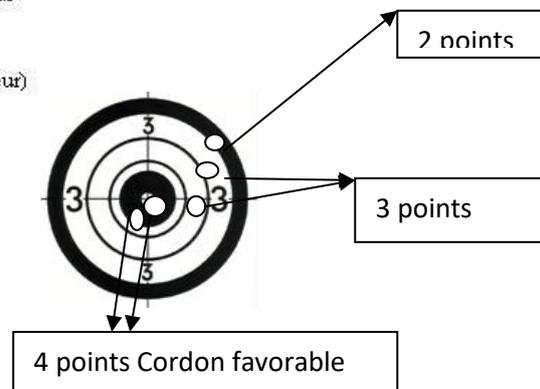


Fig. 4



Le langage – Principaux termes utilisés dans un jeu de Beursault :

Cibles : Buttes

Allées des chevaliers : chemin permettant, dans un jeu d'arc, de se rendre d'une butte à l'autre.

Allée du Roy : dans laquelle est tiré l'abat l'oiseau et les tirs traditionnels.

Bague : cercle mince entourant le noir central du marmot.

Balade : (*la grande*) avant dernière halte d'un tir Beursault. (*La petite*) dernière halte d'un tir Beursault.

Blason : appelé carte.

Béat : archer qui tir alternativement dans l'une ou l'autre équipe lorsque le nombre de tireurs est impaire.

Brasses : 1ère, 2ème, zones séparées dans une carte Beursault.

Petite brasses : elle est située dans le chapelet.

Butte maitresse : la plus proche du logis.

Butte d'attaque : la plus éloignée du logis.

Chapelet : nom donné au coup réalisé à l'intérieur du petit cordon.

Cordon doré : limite extérieur d'une carte de bouquet.

Grand cordon : limite extérieur d'une carte de Beursault.

Petit cordon : limite du trois (chapelet).

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

Couvert : occupation du pas de tir.

Douleur : nom donné au coup réalisé à l'intérieur du petit cordon et à l'extérieur du noir.

Entrant : tireur qui vient s'ajouter à un peloton.

Gardes : panneaux de protection en bois de chaque côté d'une allée de tir.

Garde Panton : dernier tireur d'un peloton, qui rejoint l'autre pas de tir que lorsque le premier de ce peloton est venu le relayer.

Gare : appel ou avertissement d'un tireur qui prévient qu'il va tirer.

Halte : au Beursault tirer en aller et retour.

Honneur : tirer à l'intérieur du grand cordon d'une carte Beursault.

Honteux : celui qui n'est pas primé lors d'un prix général.

Il est là : cette annonce faite par l'homme de garde, après changement d'un marmot, permet la reprise du tir.

Jeu d'arc : terrain aménagé pour le tir Beursault.

Logis : local des membres de la compagnie (lieu de réunions).

Marmot : petite carte qui se fixe au centre d'une carte Beursault.

Mort : (*faire un mort*) tirer une flèche qui n'atteint pas la cible. Il est (interdit de tirer sur un mort), le tir doit être suspendu, à la fin du peloton, tant que le tireur n'a pas récupère sa flèche.

Mouiller la corde : cesser le tir pour se désaltérer.

Faire un noir : (*cercle noir de 4cm*) tirer une flèche qui touche ou est dans le noir.

Partie : de (*jardin*) de (*deuil*) tir Beursault amical.

Peloton : groupe de tireur sur une même cible.

Permission : demande faite par celui qui veut une dérogation au règlement.

Piger : mesurer les coups au noir.

Rognette : partie de jardin en 12 points

Salle de garde : voir logis.

Salut : (*mesdames, messieurs je vous salue*), avant le tir de la 1ère flèche.

Sortant : tireur qui quitte un peloton.

Se vider les mains : se dit quand un peloton a décidé d'interrompre momentanément son tir.

Règles du jeu de Beursault en Essonne

L'ARRIVEE DANS LE JEU DE BEURSAULT ou LE NOBLE JEU D'ARC	
LE LOGIS	<p>Les locaux doivent être propres et dégagés pour recevoir les participants.</p> <p>On peut y trouver :</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Les armes, fanions et drapeau ◆ Les trophées, coupes et assiettes ◆ Les cartes d'événements (tir du Roy, St Sébastien, parties de deuil ...) ◆ Des tableaux (records, noms des adhérents, Rois capitaines ...) ◆ Un bar, bureau, tables et chaises. ◆ Le tronc et les règlements de la Compagnie. <p>Si possible, le montage et démontage des arcs peuvent se faire dans un local annexe au logis avec étagères et bandoir à arc.</p> <p>La permission d'entrer arc bandé doit être demandée avant de pénétrer dans le logis.</p>
COMPORTEMENT	<p>L'archer doit se comporter en « bon père de famille », c'est à dire que son attitude doit être courtoise et amicale dans tout le jeu d'arc.</p> <p>Il lui est interdit de parler de religion ou de politique afin de ne pas générer de conflits.</p> <p>Il ne doit en aucun cas pénétrer dans l'enceinte du jeu d'arc s'il n'y est pas autorisé ou sans la présence d'un responsable. Il doit se présenter à son arrivée et demander l'autorisation d'utiliser les lieux.</p> <p>Il doit être silencieux sur le pas de tir lorsqu'un tir est en cours ; il ne doit pas faire montre de colère ou avoir des gestes d'humeur envers lui-même ou ses camarades.</p> <p>Lors d'une compétition, un archer doit s'inscrire ou confirmer son inscription avant de monter son matériel, il ne doit pas perturber les tirs.</p>
L'ACCES AU PAS DE TIR	
SECURITE	<p>L'archer ne doit pas pénétrer sur le pas de tir sans autorisation, notamment quand un tir est en cours.</p> <p>Seuls, les archers, hommes de garde et arbitres sont autorisés à circuler dans les allées en cours de tir.</p> <p>L'allée du Roy ne peut être utilisée que par le Roy lui-même et à la fin des tirs.</p> <p>Avant de tirer la 1^o flèche, le salut est obligatoire pour chaque archer, d'une voix forte, afin de prévenir l'assistance qui doit répondre pour attester que le tir peut commencer.</p> <p>Aucune flèche ne doit être engagée sur l'arc hors du pas de tir.</p> <p>Si un peloton comporte des jeunes et des adultes, l'organisateur doit les inscrire en tête de peloton pour qu'ils tirent les premiers, ceux-ci n'ayant pas de glace pour vérifier si un tireur adulte se trouve sur le pas de tir.</p>
DEROULEMENT DES TIRS	<p>L'ordre des tirs est déterminé par l'organisateur, dans l'ordre des inscriptions, il ne bouge pas tout au long du tir.</p> <p>A l'appel de son nom, on peut pénétrer dans l'aire de tir.</p> <p>Si la carte n'est pas installée, il faut attendre sa mise en place par l'homme de garde ou l'arbitre qui doit dire : « elle est là » en la montrant du doigt, et le tireur de répondre : « merci Chevalier ». Chaque changement de carte ou de marmot est subordonné à ce même rituel.</p> <p>Le pied d'arc doit être placé sur la marque placée au sol du pas de tir, l'autre pied en arrière.</p> <p>A la 1^o flèche le tireur doit saluer l'assistance.</p> <p>La 1^o halte doit être tirée tête couverte. Attention, hors de l'Essonne, il est préférable de demander la règle à l'organisateur ou à l'arbitre.</p> <p>Après le tir, l'archer doit quitter le pas de tir immédiatement et emprunter l'allée des Chevaliers pour se rendre à la butte suivante en respectant le tir des autres participants par son silence et son attitude courtoise.</p> <p>Le dernier tireur ayant terminé, le décompte des points étant terminé, le tir peut reprendre dans le sens opposé. Chaque tireur enlève sa flèche, et seulement la sienne, avant de se placer sur le pas de tir et après que le tireur précédent ait terminé son tir pour ne pas le gêner.</p> <p>Si le peloton n'est pas complet (moins de 6 tireurs) et que le tir est commencé depuis peu, un nouvel archer peut demander à y entrer, il doit obtenir l'accord de tous les participants.</p>

<p>DECOMPTE DES POINTS</p>	<p>Le décompte des points est déterminé par la Fédération Française de Tir à l'Arc.</p> <p>La carte présente des zones de points décomptées de 4 points pour le « noir » à 1 point pour la zone la plus éloignée du centre. Les zones marquant 4 ou 3 points constituent un chapelet. Toute flèche comptant au moins 1 point est un « honneur ».</p> <p>Le cordon est défavorable. Le « noir » est favorable au tireur.</p> <p>L'arbitre doit être sollicité en cas de doute ; sa décision ne doit pas être contestée.</p> <p>Le classement est constitué de la façon suivante :</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Le nombre d'honneur ☞ Le nombre de chapelets ☞ Le nombre de noirs ☞ Le nombre de points.
<p>REGLES DIVERSES</p>	
<p>LE PRIX AU NOIR</p>	<p>Si l'organisation le permet, un prix à la plus belle flèche dit : « prix au noir » peut être proposé aux participants.</p> <p>La mise doit être faite lors de l'inscription ; la totalité des fonds issus des mises est mise en jeu pour les récompenses.</p> <p>Quand le marmot est présent, les chapelets peuvent être annoncés par l'homme de garde sous deux appellations :</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ « Douleur » pour un coup franc au centre du marmot, le cordon non touché. ☞ « Elle est bonne » pour un coup au centre, la flèche étant entièrement dans la zone noire de la cible. Dans ce cas l'homme de garde ou l'arbitre doit lever le noir. <p>Si la flèche est bonne, mais que l'archer ne s'est pas inscrit, le coup n'est pas levé, sauf à la demande des autres participants s'ils estiment que la flèche peut empêcher un autre coup franc.</p> <p>Les flèches sont départagées à l'aide d'un palmer.</p>
<p>LES AMENDES</p>	<p>Lorsqu'un manquement aux règles de sécurité, de politesse ou aux usages du Beursault est constaté, il est demandé à l'archer « fautif » de passer au tronc :</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Si le censeur est présent, il présente le tronc à l'archer ; il doit détourner la tête pour ne pas regarder le montant mis dans le tronc par l'archer, faute de quoi il sera redevable d'une amende. ☞ Si le censeur n'est pas présent, c'est le Chevalier ou l'Officier le plus ancien qui présente le tronc en respectant les mêmes règles. ☞ Si aucun Chevalier ou Officier n'est présent, l'archer se présente lui-même face au tronc pour y déposer son obole.
<p>RECOMPENSES</p>	<p>Des écussons peuvent être gagnés en fonction des honneurs réalisés, mentionnés sur le passeport, l'arbitre doit certifier le résultat.</p> <p>En fonction de la compétition (week-end – saison) la remise des prix se fait à la fin de la période et sur le lieu du tir, les résultats écrits accompagnés des éventuels chèques doivent être envoyés à chaque correspondant des Compagnies inscrites.</p>