



5 bis Rue Louis Vaillant
93160 Noisy le Grand
Tel. 01 43 05 27 29



Règlement Intérieur

2^{ème} Compagnie d'Arc de Noisy-le-Grand

Article 1 :

La Compagnie est une association, composée de membres, ayant pour but la pratique en commun du tir à l'arc avec licence obligatoire. Elle est régie par la loi de 1901 et porte le n° 26 93 024 d'agrément.

Chapitre I : Composition et renouvellement de la Compagnie

Article 2 :

La compagnie est composée de Chevaliers, d'Archers et éventuellement de Membres Honoraires.

Les Chevaliers :

Ce sont des adultes âgés d'au moins 21 ans et jouissant de leurs droits civiques. Ils participent aux délibérations, fournissent les Officiers, prennent part à tous les votes.

Les Archers :

Ce sont tous les gens (femmes, hommes et jeunes) qui sont au moins âgés de 18 ans et jouissent de leurs droits civiques et à prendre part aux divers tirs et entraînements. Ils diffèrent des Chevaliers en ce qu'ils ne sont pas initiés à la Chevalerie de l'Arc mais seulement admis dans la Compagnie. Ils prennent part aux Assemblées et participent à tous les votes, sauf ceux ayant trait à la Chevalerie.

Pour être admis dans le Jeu d'Arc, seul le règlement de la cotisation (ou fraction de cotisation) leur est nécessaire. En cas d'inconvenance, il peut être décidé, lors d'une Assemblée, de les exclure. Les archers débutants et les jeunes de moins de 18 ans ne peuvent venir tirer qu'en présence d'au moins un Chevalier ou Archer. Toutefois, sous réserve que sa demande soit acceptée, un Archer peut se voir remettre une clef ; il devra la rendre au Secrétaire à la moindre requête du Bureau.

Les Membres Honoraires :

Les Chevaliers ou Archers Honoraires jouissent de l'avantage de rester membres de la Compagnie sans participer à l'acquittement des frais généraux et sans payer de cotisation, mais peuvent, s'ils le désirent faire un don à la Compagnie. Ils prennent part aux Assemblées où ils peuvent voter, sauf pour les questions d'ordre financier. Ils ne peuvent prendre part à aucun tir.

Article 3 :

L'initiation à la Chevalerie n'est pas indispensable pour un membre de la Compagnie, bien que grandement souhaitable. Ces réceptions devront, par ailleurs, être faites avec discernement et au plus tôt après un an de fréquentation du Jeu d'Arc.

Article 4 :

Tous les membres de la Compagnie, sans exception, sont tenus de respecter les règles traditionnelles et essentiellement au cours des Tirs au Beursault.

Chapitre II : Organisation de la Compagnie

Article 5 :

La Compagnie est dirigée par un Bureau composé de six Officiers, au moins, qui portent les titres suivants :

- Un Capitaine,
- Un Lieutenant,
- Un Porte-drapeau Sous-Lieutenant,
- Un Secrétaire,
- Un Trésorier,
- Un Censeur.

Un responsable des Tirs Compétitions, des Entraîneurs, un Caviste, un responsable matériel, et un responsable des travaux peuvent également être considérés comme faisant partie du Bureau. Si les besoins du service l'exigent, la Compagnie peut désigner un Secrétaire-adjoint, un Trésorier-adjoint et un Porte-drapeau-adjoint, ou tous autres adjoints qui pourront être également Officiers. Tous ces titres n'ont qu'une durée de un an, renouvelables. La Compagnie peut, en outre, avoir un Connétable et un ou plusieurs Empereurs.

Article 6 :

Les Chevaliers peuvent, seuls, être nommés Officiers, à la condition d'être Français, âgés au moins de 21 ans, ainsi que l'indique la loi. Les Archers, peuvent, ainsi que les Chevaliers, gagner par leur adresse les dignités de Roy et d'Empereur.

Article 7 :

Les Chevaliers sont les membres essentiels de la Compagnie. Pour devenir Chevalier de l'Arc, il faut :

- 1) Etre âgé de 21 ans au moins,
- 2) Ne pas appartenir à une Compagnie autre que celle dans laquelle on sollicite son admission,
- 3) Avoir fait une demande écrite et être représenté par deux ou trois Chevaliers de la Compagnie qui se portent garants de l'honorabilité du candidat.
- 4) Se soumettre à une enquête dont le but est de s'assurer que le candidat est un homme (ou une femme) irréprochable et qu'il n'a été refusé par aucune autre Compagnie.
- 5) S'engager à se soumettre aux Règlements de la Chevalerie après en avoir pris connaissance, ainsi qu'à participer aux frais et charges éventuels de la Compagnie.

Article 8 :

La demande écrite du candidat mentionnant ses noms, prénoms, date de naissance, profession et domicile ainsi que la présentation de ses parrains, doit être affichée, après lecture et approbation, pendant au moins un mois afin que nul n'en ignore ou puisse en prétexter l'ignorance.

Article 9 :

Une Assemblée est convoquée pour examiner la demande du candidat. Cette Assemblée est uniquement composée de Chevaliers. Le candidat est proposé et présenté par ses parrains. Il lui est demandé par le Président (Capitaine) s'il persiste dans sa résolution, s'il a pris connaissance des règlements, des devoirs et des charges, s'il consent à se soumettre aux uns et à régler les autres ; enfin, s'il se présente pour la première fois dans une Compagnie d'Arc. Sur sa réponse affirmative, commence alors la délibération, suivie d'un vote concernant son admission éventuelle. Le vote étant favorable, le candidat est prévenu et initié à la Chevalerie de l'Arc suivant les règles consacrées et relatées dans le formulaire de réception.

Si le vote est défavorable, le candidat ne peut se représenter devant la même Compagnie avant un an. Un second refus serait définitif et le candidat ne pourrait plus solliciter son admission en tant que Chevalier dans la même Compagnie.

Article 10 :

Le vote pour l'admission d'un nouveau Chevalier a lieu à scrutin secret (boules blanches : Pour ; boules noires : Contre) et pour qu'il soit recevable, il faut :

- 1) que deux Officiers-Chevaliers au moins soient présents,
- 2) que les 2/3 des Chevaliers de la Compagnie soient présents,
- 3) que la proportion des votes positifs soit supérieure à la moitié des Chevaliers de la Compagnie.

Les éventuels Chevaliers Honoraires votent dans cette circonstance comme les Chevaliers et leur voix à la même valeur.

Article 11 :

Si l'Assemblée n'était pas en nombre, on devrait renvoyer le vote à une nouvelle Assemblée, convoquée dans les quinze jours. Quel que soit alors le nombre de Chevaliers ayant répondu à l'appel, l'admission se ferait à la majorité absolue des membres présents. En cas d'égalité le scrutin serait réputé négatif.

Article 12 :

Le nouveau Chevalier signe son admission aux Statuts et aux divers engagements collectifs de la Compagnie. Il doit, de plus, fournir, dans les douze mois suivant sa réception, une paire de cartes et un prix d'une valeur déterminée par le Chevalier et qui sera tiré à une date choisie par le Chevalier. Il pourra prendre part à ce tir, sans pouvoir gagner lui-même un lot.

Article 13 :

Un Chevalier se présentant à la Compagnie après en avoir quitté une autre est tenu de présenter :

- 1) un certificat de démission, délivré selon les règles par la Compagnie à laquelle il appartenait en dernier lieu et témoignant qu'il s'y est bien conduit,
- 2) une quittance en règle attestant qu'il s'est libéré de toute dette envers cette Compagnie.

Au vu de ces documents, il peut être reçu au sein de la Compagnie selon les formes et avec les garanties indiquées précédemment. Il n'aura cependant pas à subir les épreuves de l'initiation, mais aura à rendre un Prix de réception.

Article 14 :

Un Archer changeant de Compagnie conserve, de même qu'un Chevalier, sa qualité dans la Compagnie qui le reçoit. La mutation d'un Archer se fait suivant les règles observées pour celle d'un Chevalier (cf. Art. 13).

Article 15 :

Ne peuvent devenir Officiers que les Chevaliers désireux et capables de remplir les fonctions et les tâches qu'elles supposent.

Lors de l'Assemblée de janvier, on procède au renouvellement du Bureau. Pour chaque poste à pourvoir, il est demandé à l'assistance si l'un des sociétaires présents désire en supporter la charge. Le candidat à ce poste est alors soumis à un vote à main levée. En cas de pluralité de candidature, le vote s'effectue à main levée, nominatif.

Pour que ces élections soient recevables, la majorité doit réunir la moitié plus un, au moins, des présents. En cas d'égalité, la voix du Capitaine, ou en son absence, de l'Officier le plus élevé en grade, fait loi.

La date d'effet de ces élections est le jour suivant l'assemblée générale. Traditionnellement, le renouvellement du Bureau avait lieu lors de l'Assemblée qui suit immédiatement l'Abat de l'Oiseau. Le déplacement de cette date ne vise qu'à simplifier les formalités administratives.

Article 16 :

En cas de vacance d'un des postes par suite de décès, de démission ou pour toutes autres causes, il est procédé au remplacement du manquant suivant les formes précédemment indiquées et au cours d'une Assemblée réunie dans les plus brefs délais.

Article 17 :

➤ Le Capitaine :

C'est le chef de la Compagnie. Il est chargé de la direction et de l'administration générale de la Compagnie. C'est lui qui ordonne les dépenses après concertation avec le trésorier, qui dirige les débats, recueille les votes et proclame les résultats. En cas d'égalité au cours des votes, sa voix fait loi. Il veille au bon entretien du jeu d'arc, ordonne les petites réparations, reçoit les étrangers et leur fait les honneurs du jardin. Il peut prendre, dans des circonstances urgentes, les dispositions provisoires sous réserve d'en informer le Bureau dans les meilleurs délais. Il peut suspendre l'exécution d'une mesure votée par l'Assemblée mais avec le consentement signé des membres du Bureau et seulement dans les 15 jours suivant la décision initiale, sous peine d'avoir à convoquer une nouvelle Assemblée en vue d'un nouveau vote (concerne par exemple une erreur de devis pour des travaux importants ou une impossibilité administrative, etc.).

Article 18 :

➤ Le Lieutenant :

Il a les mêmes fonctions que le Capitaine en son absence. Il doit être un soutien à l'action du Capitaine.

Article 19 :

➤ Le Porte-Drapeau Sous-Lieutenant :

Il supplée les deux précédents s'ils viennent à être absents ou empêchés. De plus, il présente et porte le drapeau de la Compagnie en toute occasion officielle (bouquets, deuils, etc.).

Article 20 :

➤ Le Secrétaire :

Il rédige les procès-verbaux des Assemblées Générales qu'il signe et dont il donne lecture au début de l'Assemblée suivante. Il envoie les convocations à la requête du Capitaine, notifie les exclusions et a la charge de toute correspondance. Il tient registre des actes, jugements et délibérations de la Compagnie et en fait expédition à qui de droit. Il garde le sceau, les archives, titres et papiers officiels de la Compagnie, enfermés dans une armoire dont il possède une clef conjointement au Capitaine et au Trésorier.

Article 21 :

Pour que le Secrétaire puisse remplir convenablement ses fonctions, il est mis à sa disposition :

- 1) Un registre des procès-verbaux, côté et paraphé à chaque page par le Capitaine.
- 2) Un registre de contrôle, également paraphé par le Capitaine, dans lequel est tenu un état de la Compagnie, portant les nom, prénom, date de naissance, adresse du domicile et profession de chaque membre de la Compagnie, ainsi que les dates d'entrée et éventuellement de sortie de chacun (registre électronique depuis le site de la FFTA).

Article 22 :

➤ Le Trésorier :

Il dresse un inventaire de tous les objets appartenant à la Compagnie et veille à tenir continuellement à jour cet inventaire.

Il tient un registre exact des recettes et dépenses et détient les fonds en dépôt.

Pour des raisons pratiques, ces fonds sont déposés dans un établissement bancaire ou assimilé sur un compte au nom de la Compagnie et dont le Capitaine a procuration. Il règle en temps voulu les factures et dus de la Compagnie (impôts, taxes, EDF, etc.).

Il présente aux Assemblées, l'état des finances de la Compagnie et un bilan général au cours de l'Assemblée de janvier.

Article 23 :

➤ Le Censeur :

Il est chargé spécialement de tout ce qui concerne la discipline et la police du jeu. Il rappelle en toute circonstance les membres de la Compagnie à l'observation de leurs devoirs, veille à ce que les décisions de la Compagnie soient exécutées et fait, sous sa responsabilité, rentrer les amendes dans le tronc.

Dans tous les cas où il y a eu quelque infraction grave au règlement, à la discipline ou aux convenances, incident ou différend entre les membres de la Compagnie, dans le jeu ou à l'occasion

du jeu, c'est lui qui fait les rapports et soutient l'accusation, remplit en un mot l'office du ministère public. En l'absence de Conseil Supérieur de la famille, seule une Assemblée composée exclusivement de Chevaliers peut être amenée à prendre une décision au sujet d'un problème grave n'ayant pu être résolu de façon amiable.

Article 24 :

Les Chevaliers ayant accepté les charges d'officiers ci-dessus mentionnées et les fonctions qui en découlent, ne peuvent donner leur démission au cours de l'année si ce n'est pour un motif grave et légitime, à l'appréciation des autres chevaliers.

Ils ne peuvent être démis qu'en cas de manquement dans l'exercice de leur fonction. Seule l'Assemblée des Chevaliers est alors compétente.

Article 25 :

Les membres de la Compagnie doivent en tous lieux et en toutes circonstances en ce qui concerne le tir à l'arc, déférence et obéissance aux officiers.

Article 26 :

Les Chevaliers et Archers, en général, et plus particulièrement ceux de la Compagnie se doivent aide et assistance. Ils sont tenus de respecter les décisions prises par la Compagnie.

Article 27 :

Lors d'un décès d'un Chevalier de la Compagnie, ses camarades sont tenus, à moins d'empêchement légitime, de l'accompagner avec dignité jusqu'à sa demeure dernière. Toutes les Compagnies de la famille sont invitées.

A l'issue de l'inhumation, il est procédé, au sein du jeu d'Arc, à une Partie de Deuil en souvenir et en l'honneur du défunt.

Article 28 : Cérémonial à observer aux obsèques d'un Chevalier

En tête du cortège, le drapeau de la Compagnie cravaté en deuil, avec un grade d'honneur de Chevaliers, le bras d'arc muni d'un nœud de crêpe noir.

A la suite, les Drapeaux des Compagnies représentés aux obsèques, les officiels de la Fédération, de la Ronde puis les Chevaliers des Compagnies. Les Chevaliers de la Compagnie forment une haie autour du corbillard, puis la famille, les amis.

A l'église, les Drapeaux encadrent le catafalque à l'endroit où il est exposé. Pour les obsèques d'un Connétable, d'un Roy, du Capitaine ou d'un officier, le catafalque est encadré par quatre Chevaliers de sa Compagnie. Les Drapeaux ne participent jamais à la quête et les plateaux ne doivent pas leur être présentés.

Au cimetière, les Drapeaux et tous les Chevaliers rendent leurs derniers hommages au défunt par le salut du drapeau avant de présenter leurs condoléances à la famille. Quand le cercueil est descendu dans la fosse, l'Officier ou le Chevalier le plus ancien ou le plus élevé en grade casse une flèche et en jette des morceaux sur le cercueil. On peut aussi briser des flèches en petits morceaux que les Chevaliers présents jettent tour à tour sur le cercueil.

Administration de la Compagnie

Article 29 :

La Compagnie a, des réunions ou Assemblées ordinaires, dont les jours et heures sont fixés à l'avance pour toute l'année et affichés dans la salle. De plus, en cas de besoin, des Assemblées extraordinaires peuvent être convoquées sur décision du Capitaine.

Les convocations pour les Assemblées ordinaires se font par voie d'affiche apposée dans la salle ou tout autre moyen de communication utilisée par la compagnie. Seules les Assemblées extraordinaires donnent lieu à des convocations écrites.

Article 30 :

Il peut y avoir plusieurs Assemblées dans l'année, seule l'Assemblée Générale du mois de janvier est obligatoire pour tous les Sociétaires, sauf en cas d'excuses adressées par avance au Capitaine et jugées légitimes par la Compagnie. Pour que l'Assemblée Générale soit réputée valide, il faut qu'au moins un tiers des sociétaires, à jour de leur cotisation soit présent. Si le quorum n'est pas atteint, l'Assemblée Générale sera rapportée à une date proche et les votes seront jugés valides à la majorité des présents.

Article 31 :

Au cours des Assemblées ordinaires, le Capitaine donne lecture ou fait lire par le Secrétaire le procès-verbal de l'Assemblée précédente ; puis il indique ce qui s'est passé dans la Compagnie au cours de la période écoulé ; on expédie les affaires courantes.

Article 32 :

L'Assemblée de Janvier est la plus importante. On procède au paiement des licences et des cotisations en octobre et à l'élaboration du calendrier de l'année à venir en janvier.

Article 33 :

Les Assemblées extraordinaires ont pour sujet tout ce qu'il est impossible à prévoir et elles se réunissent sur l'initiative du Capitaine. Elles peuvent aussi être provoquées par quatre Sociétaires qui en font la demande écrite au Capitaine en indiquant le sujet qu'ils se proposent de soumettre à la Compagnie, à moins cependant que le Bureau, consulté par le Capitaine ne juge la demande mal fondée. Le Capitaine est tenu de convoquer la Compagnie dans la quinzaine.

Article 34 :

Nulle délibération ne peut avoir lieu si le nombre des Sociétaires présents ne dépasse pas la moitié des membres de la Compagnie ou les 2/3 s'il est question d'admission ou de sanctions à prendre ; il faut, de plus, que soient présents au moins deux Officiers.

Article 35 :

Les questions sont votées à main levée et dans tous les cas à la majorité des Sociétaires présents.

Article 36 :

Il est établi par le Secrétaire un procès-verbal de chaque séance dans lequel est mentionné les noms des présents, des absents et qui sera signé par tous les Sociétaires présents à la prochaine Assemblée. Ce procès-verbal est inscrit dans le registre de délibérations de la Compagnie.

Article 37 :

Aucun des assistants ne doit prendre la parole sans l'avoir demandée et obtenue du Président. Les conversations particulières sont interdites et son passible d'amende.

Article 38 :

Au Président appartient la direction des débats et la police de la séance. Il a le droit de rappeler à l'ordre les membres qui s'en écartent.

Recettes et dépenses de la Compagnie

Article 39 :

Des cotisations adaptées sont mises en place pour les familles nombreuses (3 ou plus dont au moins un jeune).

Article 40 :

Le montant de la cotisation fait l'objet d'un avenant annuel en fonction du bilan de l'année écoulée et des prévisions concernant l'année à venir. Il est soumis au vote de l'Assemblée.

Article 41 :

Les dépenses ordinaires de la Compagnie sont : l'électricité, l'eau, le chauffage, les frais de cartes, les frais de Bureau et de publications, les diverses cotisations, les impôts locaux et taxes foncières, les stramits.

Article 42 :

Les dépenses importantes sont proposées par le Capitaine et votées en Assemblées.

Article 43 :

Les dépenses relatives aux banquets, réjouissances, etc... ne sont jamais acquittées avec les fonds de la Compagnie ; elles se paient au moyen d'une contribution particulière également répartie entre tous les membres qui prennent part à ces fêtes et librement consenties par eux.

Article 44 :

Les dépenses relatives au Tir de l'Oiseau et au Prix de Saint-Sébastien sont obligatoires et prélevées sur la caisse de la Compagnie.

Démissions

Article 45 :

Tout Sociétaire qui souhaite quitter la Compagnie, devra en avertir le Capitaine et rendre clefs et matériels de la Compagnie s'il en est détenteur.

Article 46 :

En se retirant, le Sociétaire démissionnaire est tenu d'acquitter ses dettes envers la Compagnie à moins que celle-ci ne lui fasse remise de tout ou partie.

Article 47 :

Le Sociétaire démissionnaire perd, par le fait de sa démission, tous ses droits et prérogatives éventuels dans la Compagnie.

Fautes et Sanctions

Article 48 :

Plusieurs degrés de faute peuvent être sanctionnés, allant du simple rappel à l'ordre, de l'amende payable au tronc, à la saisie d'un conseil de discipline de Chevaliers. Le but n'est pas de faire ici une liste exhaustive des fautes, car c'est en fonction des règlements, des situations, des événements, des comportements que le Censeur ou un Chevalier agira.

Quelques exemples de fautes qui méritent un simple rappel à l'ordre (Fautes non répétitives) :

- Arriver en retard aux réunions ;
- Manquer de politesse ;
- Rester couvert en assemblée ;
- Ne pas faire les honneurs du jeu (par un Chevalier exclusivement) ;
- Couper la parole, fumer en réunion ;
- Manifester une opposition de façon incorrecte.

Quelques exemples de fautes qui méritent un passage au tronc :

- La répétition des fautes ci-dessus ;
- Entrer dans une salle de garde avec l'arc bandé (demander la permission) ;
- Ne pas saluer à sa première flèche ;
- Entrer ou sortir d'un peloton sans l'annoncer ;
- Laisser une flèche en cible ;
- Parler politique, religion ou syndicat ;
- Manquer de respect à un officier ;
- Marcher dans l'allée du Roi sans en demander la permission ;
- Tirer sur un mort.

Quelques exemples de fautes qui méritent d'être signalées en réunion et qui seront mentionnées au registre :

- La répétition des fautes ci-dessus ;
- Partir en laissant le jeu sale ;
- Ne pas assurer son tour de garde ;
- Etre absent aux assemblées sans motif ;
- Refuser le paiement au tronc ;
- Tirer avec une arme non autorisée par le règlement intérieur.

Quelques exemples de fautes qui provoqueront la saisie d'un conseil de discipline représenté par des Chevaliers :

- La répétition des fautes ci-dessus ;
- Mépriser en permanence les règles de sécurité ;
- Refuser ou ne pas appliquer les décisions de l'assemblée ;
- Etre reconnu coupable de vol ;
- Présenter un comportement ou un caractère asocial.

Ce conseil de discipline pourra être constitué de la manière suivante.

Seront présents :

- Le Capitaine (indispensable ou 1^{er} Lieutenant) ;
- Le Censeur ;
- Trois autres Chevaliers (minimum), dont un, peut agir en tant que défenseur (par exemple le parrain).

Le Censeur présente le litige et c'est le Capitaine ou son représentant qui mène les débats. Le contrevenant sera entendu, l'assemblée prendra acte et délibérera. A l'issue des délibérations, le jugement sera rendu, hormis l'acquiescement, une sanction sera appliquée, qui pourra être :

- Une simple lettre d'avertissement ;
- Une exclusion temporaire ;
- Une exclusion définitive de la Compagnie.

Dans ce dernier cas, il est conseillé de prévenir par lettre la Famille qui avisera la RONDE DES FAMILLES D'ILE DE FRANCE laquelle se chargera d'informer les autres Familles de la décision prise par la Compagnie. Mention sera faite sur le livre des comptes rendus d'assemblées.

Exclusions

Article 49 :

Lorsqu'un Chevalier ou Archer est exclu de la Compagnie, il lui est délivré automatiquement un certificat de radiation, s'il est à jour de ses cotisations.

Article 50 :

De quelque manière qu'un Chevalier, Archer ou Membre Honoraire quitte la Compagnie, le fait doit être mentionné avec le plus de détails dans le registre des délibérations.

Chapitre III : Les Tirs

Article 51 :

Il existe deux grandes variétés de tir :

- 1) Le tir traditionnel ou tir au Beursault
- 2) Les tirs sur cibles « zonées ».

Le tir au Beursault

Article 52 :

➤ La Cible :

C'est le tir prioritaire au sein des Compagnies d'Arc. Il se pratique sur cible de couleur blanche, comprenant :

- 1) Une pastille noire centrale de 40 mm de diamètre, comprenant une pastille blanche centrale de 10 mm de diamètre ;
- 2) Un cercle noir de 12 cm de diamètre appelé petit cordon ou cordon du Petit Prix ou encore Chapelet ;
- 3) Un autre cercle noir de 45 cm de diamètre désigné sous le nom de Cordon du Grand Prix.

Chaque carte est divisée en moitié (droite-gauche, haut-bas) par deux lignes, une verticale, une horizontale, se croisant au centre de la pastille blanche qui est indiquée par une pique centrale.

Article 53 :

Il est indispensable que soit présente, en permanence, face à l'Allée du Roy et sur chaque butte, une carte Beursault ou un marmot, sauf exception.

➤ Le Jardin d'Arc :

C'est le lieu où se réunissent les Sociétaires pour se livrer à l'exercice du tir à l'arc. Il se compose d'une allée centrale d'environ 55 mètres de long aux extrémités de laquelle s'élèvent deux buttes placées l'une en face de l'autre ; d'une allée latérale parallèle à l'allée centrale et destinée au passage des Chevaliers allant d'une butte à l'autre pendant le tir. Enfin, d'une salle de réunion construite à proximité de l'une des buttes. L'allée centrale s'appelle : allée des buttes ou Allée du Roy ; l'allée latérale est dite : Allée des Chevaliers. La butte au voisinage de laquelle se trouve la salle est dite « butte maîtresse » ; l'autre est la butte d'attaque. Des gardes de sûreté, destinées à empêcher les flèches de s'égarer, sont placées de part et d'autre entre l'Allée du Roy et l'Allée des Chevaliers.

Article 54 :

Au-devant de chaque butte est disposée, dans le sol, une marque visible indiquant l'endroit où doit se placer le tireur. Cet emplacement est « le pas » et doit être situé à cinquante mètres de la butte opposée.

Article 55 :

Lors de tir traditionnel au Beursault, le tronc doit être placé au niveau de la butte maîtresse. Il est destiné à recevoir les amendes éventuelles.

Article 56 :

Le Tir au Beursault se pratique au cours de plusieurs exercices (Tir à l'Oiseau, Tir en Parties, etc...). Quel que soit l'exercice auquel on se livre, les règles générales concernant le Beursault doivent être strictement respectées. La participation à ces tirs implique l'acceptation sans réserve de toutes ces règles.

Article 57 :

A) Le Tir à l'Oiseau ou « Abat de l'Oiseau »

Il a pour objet de désigner le Roy de l'année. Il a lieu de préférence avant le 1^{er} Mai. Le jour, l'heure et la durée du tir sont fixés par la Compagnie à l'Assemblée de janvier et indiqués par voie de communication après cette Assemblée et jusqu'au moment du tir.

Article 58 :

Une Assemblée Générale obligatoire est prévue avant le tir. Dans cette Assemblée Générale sont réglés tous les différends, s'il en existe, entre les membres de la Compagnie ; tous les frais, amendes et arriérés y sont payés, car nul ne peut prendre part au tir s'il a conservé une dette envers la Compagnie ou s'il entretient une querelle contre un de ses camarades. On y décide aussi la valeur du prix qui sera remis au Roy.

Article 59 :

La participation à l'Abat de l'Oiseau est obligatoire pour tous les Chevaliers et Archers, sauf cas d'empêchement légitime. Au jour et à l'heure indiqués, les Sociétaires de la Compagnie doivent se trouver dans le Jardin d'Arc. Le Drapeau est déployé, les Officiers sont parés de leurs Insignes. Il n'est pas nécessaire que la majorité des Sociétaires de la Compagnie soit présente pour que le tir débute ; il suffit pour cela qu'à l'heure indiquée trois Chevaliers ou Archers soient présents.

Article 60 :

L'ordre de tir est le suivant :

- 1) L'Empereur (en cas de pluralité, ils tirent par ordre d'ancienneté d'âge) ;
- 2) Le Roy ;
- 3) Le Connétable ;
- 4) Le Capitaine Honoraire (s'il y en a un) ;
- 5) Les Officiers : Capitaine, 1^{er} et 2^{ème} Lieutenant (porte drapeau s'il n'est pas avec son drapeau)
- 6) Les sous-officiers : Trésorier, Greffier, Censeur
- 7) Les Chevaliers par tirage au sort ou ancienneté ;
- 8) Les Archers par tirage au sort ou ancienneté.

L'appel est fait, au premier coup uniquement par l'Officier de Tir ; la liste reste affichée afin qu'il puisse s'élever aucune contestation. Nul ne peut tirer hors de son tour sous peine de nullité du coup.

Le participant absent au moment où celui qui le précède immédiatement, vient de quitter le pas, perd son tour sans pouvoir le reprendre, si ce n'est le coup suivant.

Article 61 :

L'Oiseau doit avoir les mesures suivantes : 5,2 cm de haut sur 2,6 cm de largeur, ses ailes et pattes serrées contre le corps et ne faisant aucun relief. Il est placé devant le noir de chaque carte à l'aide d'une tige sur laquelle il est fixé au moyen d'un collage, mais sans fil ni soudure.

Article 62 :

Pour que l'abattage de l'Oiseau soit recevable, il faut que la flèche l'ait frappé franchement et de plein jet, sans avoir touché un autre objet auparavant et que le corps entier de l'Oiseau soit abattu.

Article 63 :

Lorsque l'Oiseau est abattu, celui qui a fait le coup reste sur le pas tandis que les participants vont relever l'Oiseau et constater si l'abattage est recevable. En cas de décision négative, l'Oiseau est remplacé et le tir continu. En cas de décision affirmative, l'Oiseau est apporté à celui qui l'a abattu par le Capitaine qui emprunte, à cette occasion, l'allée centrale, précédé du Drapeau et suivi de tous ceux qui ont pris part au tir. Il donne l'accolade au vainqueur, le proclame Roy, lui passe au cou l'écharpe, insigne de sa dignité et lui remet immédiatement le prix voté par la Compagnie.

Article 64 :

En reconnaissance pour le prix qu'il reçoit, le Roy offrira à son tour un Prix à ses camarades.

Article 65 :

Si l'Oiseau n'est pas abattu à la fin de la journée, on désigne avant de se séparer un autre jour afin de poursuivre le tir dans le même ordre et selon les mêmes règles que le premier jour. Le tir ne peut en aucun cas se poursuivre après le coucher du soleil.

Article 66 :

Une Assemblée a lieu aussitôt ; le nouveau Roy ouvre la séance et reconduit alors les Officiers élus à l'Assemblée de janvier. Il déclare la Compagnie constituée, remet la présidence au Capitaine.

Article 67 :

Le titre de Roy est acquis pour un an, d'un Abat de l'Oiseau à l'autre. Au cours des tirs traditionnels, il a la priorité sur tous les autres membres de la Compagnie. En cas de décès, il n'est pas remplacé. Le Roy est tenu de participer au défilé du Bouquet Provincial ainsi que d'entretenir l'Allée du Roy, régulièrement, sous peine d'amende.

Article 68 :

Le titre d'Empereur est acquis définitivement à celui qui a été Roy trois années consécutives au sein de la Compagnie. Il a priorité sur tous les autres membres de la Compagnie, même sur le Roy, au cours de tous les tirs traditionnels.

Si la Compagnie compte plusieurs Empereurs, ils prennent rang selon leur âge. L'Empereur peut prendre part à l'Abat de l'Oiseau et devenir ainsi à la fois Roy et Empereur.

B) Le Tir en Parties

Article 69 :

La Partie est une forme spéciale de tir dans laquelle les tireurs, partagés en deux groupes égaux, font assaut d'adresse et se disputent les points qui appartiennent aux flèches les plus rapprochées du centre.

Lorsque la chose paraît nécessaire, on prend la mesure de la flèche au centre (égalité apparente).

Lorsque deux flèches appartenant à deux camps opposés ne peuvent être départagées, le coup est réputé nul.

Article 70 :

Il existe deux variétés de Parties :

- 1) Les Parties de Jardin ;
- 2) Les Parties d'amusement.

➤ Les Parties de Jardin :

Article 71 :

Elles se tirent avec solennité à l'occasion de quelques circonstances importantes (installation d'une Compagnie, enterrement d'un Chevalier, ouverture d'un Prix Général ou d'un Prix de Famille).

Article 72 :

Elles se tirent en douze points, sans revanche. Les flèches ne se comptent qu'à l'intérieur du cordon de Grand Prix. Quel que soit le nombre de flèches, une seule peut compter à chaque coup.

a) Les Parties d'Installation :

Article 73 :

C'est la Partie qui est rendue lors de l'ouverture d'une nouvelle Compagnie ou de changement de terrain ou de Jeu d'Arc d'une Compagnie déjà existante. Tous les tireurs qui se présentent au jour et à l'heure du Tir peuvent prendre part à la Partie. L'ordre est tiré au sort. En cas de nombre impair de tireurs, on désigne un Bêat qui appartient alternativement à l'une et à l'autre équipe. Tout tireur se présentant avant la fin des tirs pourra être incorporée.

Les cartes seront signées par tous les participants et resteront à la nouvelle Compagnie.

b) Les Parties de Deuil

Article 74 :

Elles se déroulent dans la Compagnie à laquelle appartenait le Chevalier défunt. Les cartes de la Partie de Deuil restent dans la Compagnie en souvenir du Chevalier avec une de ses flèches.

c) Les Parties de Prix Général ou Prix de Famille

Article 75 :

C'est une partie de Jardin qui se tire entre deux Compagnies. Chaque Compagnie fournit six tireurs au moins, dix au plus.

Elle se tire à une date la plus proche possible de l'ouverture du Prix Général ou de Famille. Les nouveaux arrivants pourront être incorporés.

Les deux cartes seront signées par tous les participants. Chaque Compagnie gardera une carte.

➤ Les Parties d'amusements

Article 76 :

Il n'existe aucune règle absolue à ces parties.

a) Les tirs au Prix

Article 77 :

Ils se tirent en un nombre déterminé de haltes et sont dotés de lots qui sont distribués aux participants ayant réalisé les coups les plus près du centre et sont ouverts à tous les membres de la Compagnie tirant à 50 mètres.

Ces prix se tirent, en principe, en 20 haltes. Toutefois, si les pelotons s'avéraient trop important, il pourrait être décidé, d'un commun accord, de réduire ce nombre, qui pourrait malgré tout être inférieur à 10.

L'ordre des tirs s'effectue par préséance et tirage au sort. Les cibles sont garnies de marmots qu'on lèvera chaque fois qu'il sera jugé nécessaire.

➤ Les différents prix :

Article 78 :

Au sein d'une Compagnie sont rendus :

- 1) les prix réguliers : prix de Saint-Sébastien, prix du Roy, prix des Officiers ;
- 2) les autres prix : prix de réception, rendus par les Chevaliers à l'occasion de leur réception ;

Dans les diverses Compagnies :

- 1) les prix généraux, une fois par an dans chacune des Compagnies ;
- 2) le prix de Famille, chaque année, organisé par une Compagnie différente au sein de la Famille jusqu'à ce que toutes l'aient organisé une fois, puis on recommence.

Les prix généraux sont ouverts à tous les Archers de France alors que les prix de Famille sont réservés aux Archers des Compagnies de la Famille.

a) Prix de Saint-Sébastien

Article 79 :

Il se tire à la date la plus proche possible du 20 janvier de chaque année. Un prix est attribué par la Compagnie.

Il peut être assorti d'un repas ou d'une collation auquel chaque membre de la Compagnie pourra convier ses proches. La présence de ce repas n'est pas obligatoire.

b) Prix du Roy

Article 80 :

C'est une obligation faite au Roy. L'importance et le nombre des lots est laissé à son appréciation.

c) Prix des Officiers

Article 81 :

Chaque Officier peut rendre un prix ou peut s'associer avec les autres Officiers pour rendre un prix de groupe, ou prix de Bureau.

d) Prix de réception

Article 82 :

Ce sont les prix rendus par les Chevaliers lors de leur réception au sein de la Compagnie et ces prix peuvent être tirés par tous les membres de la Compagnie tirant à 50 mètres.

Article 83 :

L'Empereur n'est pas tenu de rendre un prix.

➤ Les Prix Généraux

Article 84 :

Chaque Compagnie doit, à moins d'empêchement important rendre annuellement un Prix Général, qui est ouvert à tous les Archers de France.

Article 85 :

La Compagnie autofinance son Prix et rentre dans ses frais grâce aux Prix des mises.

Article 86 :

La Compagnie fixe elle-même les dates d'ouverture et de fermeture du Prix. Dates qui se situent obligatoirement après l'Abat de l'Oiseau pour la première et avant le 1^{er} dimanche d'octobre pour la seconde. Il est prévu au moins 6 lots pour la distribution.

Article 87 :

Chaque concurrent ne peut gagner, au maximum, deux lots.

Article 88 :

Un prix Particulier peut être tiré conjointement au Prix Général.

➤ Le Tir du Prix Général

Article 89 :

Le Tir du Prix Général est obligatoire pour tous les sociétaires de la Compagnie et au moins le paiement du prix de mise.

Article 90 :

Un mandat commun aux Compagnies de la Famille de Beauté, comportant la liste des lots à distribuer, ainsi que le prix des mises, est distribué annuellement à chaque Compagnie, qui a pris soin d'inscrire ses dates d'ouverture et de fermeture personnelles. En cas d'organisation d'un prix Particulier couplé au Prix Général, il sera envoyé un mandat particulier, faisant mention du prix de la mise et des divers lots à gagner, au plus tard quinze jours avant le début du prix et à l'attention du plus grand nombre de Compagnies possible.

Article 91 :

Lors de la Partie de Jardin, le Secrétaire fait mention des modalités et des lots du Prix Général ainsi, éventuellement, que du Prix Particulier. On procède à la vérification du matériel de mesure, de la boîte à marmots qui doit être close, fermée à clef par le Capitaine, maintenue fermée par une bande de papier qui sera signée par plusieurs participants étrangers et scellée du sceau de la Compagnie.

Le Tir du Prix commence au plus tard une semaine après la Partie de Jardin.

Article 92 :

Les jours de tir, la garde du Jardin est confiée à au moins trois sociétaires dont au minimum un Chevalier qui reçoivent les tireurs, enregistrent les mises, mesurent les coups et veillent au bon déroulement des choses.

Article 93 :

Les tours de garde pour la durée du Prix Général sont attribués en Assemblée. Seuls les Sociétaires sont tenus de monter des gardes.

L'inscription au tour de garde sera ouverte à partir de l'Assemblée du mois de janvier jusqu'à l'abat l'oiseau. Après le tir de l'abat l'oiseau, les tours de garde non pourvus seront tirés au sort

pour les sociétaires non-inscrits sur le calendrier. Le nombre de tour de garde attribué à chaque sociétaire est calculé en fonction du nombre de tours de garde à tenir et du nombre de Sociétaires.

Ils sont permutables. Chaque Sociétaire se verra attribué au moins un tour de garde. Une garde sera tenue au moins par trois Sociétaires dont au minimum un Chevalier.

Les Hommes de garde sont entièrement responsables des événements pouvant se dérouler dans le Jeu d'Arc au cours de leur garde ; ils ont donc autorité absolue en cette occasion.

Tout membre de la Compagnie volontaire pour aider à la marque sera le bienvenu, en ayant préalablement prévenu l'Officier de tir de sa participation.

Article 94 :

En cas d'empêchement imprévu, le Sociétaire qui devait tenir une garde aura soin de prévenir le Capitaine ou l'Officier de tir et essaiera de se trouver un remplaçant.

Article 95 :

En cas d'absence non impérative, le Sociétaire défaillant aura à payer une amende dont le montant sera 10 fois le prix de mise du Prix Général.

Article 96 :

Tout tireur, en arrivant, doit obligatoirement se faire enregistrer auprès de l'Homme de garde. Aucune inscription ne peut se faire par avance.

Article 97 :

Une fois enregistrés, les tireurs font leurs haltes suivant l'ordre d'inscription.

Article 98 :

Un tireur étranger ou appartenant à la Compagnie ne peut tirer qu'en présence d'un Chevalier lorsqu'il est seul.

Article 99 :

Un peloton ne peut excéder 5 tireurs sauf accord unanime de ceux-ci.

Article 100 :

Tout tireur qui a commencé à tirer son prix doit achever ses haltes sauf exception.

Article 101 :

Les flèches doivent être, dans la mesure du possible, distinctes et en tout cas, marquées au nom du tireur. Tout coup fait avec la flèche d'un autre est réputé nul.

Article 102 :

Toute flèche levée par quelqu'un d'autre que son propriétaire sera remise à ce dernier l'encoche et les plumes tendues vers lui ainsi qu'une section de tube suffisante, en dessous des plumes, pour qu'il puisse la saisir à pleine main en remerciant le Chevalier qui lui a rendu.

En aucun cas, une flèche ne doit être tendue vers qui que ce soit la pointe en avant. En aucun cas, une flèche ne peut être piquée en cible à la main.

Article 103 :

Le tir du Prix ne doit s'effectuer qu'entre le lever et le coucher du soleil. Toutefois si une mise est commencée, le tireur a le droit de terminer.

Article 104 :

En ce qui concerne les questions d'horaire, seule la montre de l'Homme de garde fait foi. Elle sera réglée sur l'heure officielle nationale.

Article 105 :

Chaque fois qu'il sera nécessaire, la flèche et le marmot seront levés par l'Homme de garde. Le coup est mesuré, si possible en présence d'un tireur étranger. La mesure prise est indiquée au verso du marmot qui est signé par l'Homme de garde et par l'auteur du coup, puis versé dans la boîte où il reste jusqu'au jour de la distribution des prix.

Article 106 :

A la clôture du Prix, une Assemblée sera réunie dans la Salle du Jeu. Tous les tireurs présents sont conviés à y prendre part. Elle est présidée par le Capitaine de la Compagnie. Il est souhaitable qu'au moins un Chevalier étranger honore cette Assemblée de sa présence.

Article 107 :

Constat est fait de l'intégrité des scellés. Le Capitaine ouvre la boîte et tire les marmots. Un premier classement est fait selon les mesures indiquées au recto des marmots et qui sont de nouveau vérifiées. Seules les mesures prises lors du dépouillement font foi. La liste des vainqueurs est dressée et énumérée par le Capitaine.

Article 108 :

L'Officier de tir dresse un procès-verbal des opérations. Il inscrit au registre la liste des vainqueurs. Les Prix sont délivrés. Les Chevaliers présents signent les documents.

Article 109 :

Tout prix est acquis à l'auteur du coup et ne peut faire l'objet d'aucun litige.

Article 110 :

En cas d'erreur, la Compagnie est seule responsable. Pareillement, elle serait responsable en cas de perte d'un ou plusieurs marmots.

Les Tirs Sportifs

Article 111 :

Les tirs sportifs sont admis au sein du Jeu d'Arc. Ce sont, la plupart du temps, des tirs effectués sur des cibles de couleurs (jaune, rouge, bleu, noir et blanc) composées de dix cercles concentriques délimitant les zones numérotées de un à dix.

A chaque distance correspond une cible différente :

Distances	Diamètre de la cible
18 m	40 cm
25 m	60 cm
30 et 50 m	80 cm
60, 70 et 90 m	122 cm

Article 112 :

Pour des raisons évidentes, seules les quatre premières distances peuvent être pratiquées dans la Compagnie.

Article 113 :

Des structures au Jeu d'Arc sont accessibles aux membres de la Compagnie qui le désirent pour tirer aux distances olympiques ou en salle.

Toutefois, l'accès à ces structures n'est pas du ressort des décisions de la Compagnie. Aussi, il n'est pas possible d'en faire état de façon précise. Des informations sont données concernant l'accès à ces structures selon les possibilités offertes tout au long de l'année.

Article 114 :

Les compétitions sur cibles zonées sont organisées selon les règlements de la FITA ou de la FFTA. Elles ont lieu le plus souvent en dehors des Compagnies, selon les saisons : en salle l'hiver (18 et 25 m), sur les terrains de sport le reste de l'année (fédéraux : 50 et 30 m ; FITA : 90, 70, 50 et 30 m pour les hommes ; 70, 60, 50 et 30 m pour les femmes ; etc.).

Article 115 :

L'accès de ces compétitions est, le plus souvent, lié à la détention d'une certaine catégorie de licence. Les planchers de qualification aux divers championnats sont révisés annuellement par les Fédérations et sont affichés aux fins d'informations dans les Salles de Jeu.

Article 116 :

Chaque membre de la Compagnie doit acquérir une licence annuelle selon le choix proposé par la FFTA et ses propres désirs. Le montant de la licence comprend le paiement d'une prime d'assurance qui vise à couvrir les risques éventuels encourus dans la pratique du tir à l'arc. Ces licences (plus particulièrement la licence compétition) permettent de prendre part aux diverses compétitions officielles et d'accéder éventuellement aux tirs des championnats nationaux.

La variété de ces licences ainsi que leur montant sont déterminés par la FFTA. C'est le Trésorier qui recueille le montant des licences, le transmet à la Fédération, reçoit les licences et les délivre aux membres de la Compagnie.

Article 117 :

Il existe d'autres variétés de tirs :

- Tirs à la Perche (dans le Nord de la France, ainsi qu'en Belgique) ;
- Tirs de parcours (campagne, nature, 3D...);
- Tirs « Fields » ou « York » (Angleterre) ;
- Etc.

La particularité des structures nécessaires à la pratique de ces formes de tirs en exclu, à priori, l'exercice au sein du Jeu d'Arc. Toutefois, le tir à distances fixes sur cibles de toutes sortes reste autorisé sous réserve du respect du Jeu d'Arc et des règles élémentaires de sécurité.

Article 118 :

Aucune compétition ou Prix ayant pour objet le tir sur cibles autre que la cible Beursault ne peut avoir lieu dans le Jeu d'Arc. Toute forme de tir autre que traditionnelle ne peut être pratiquée dans le Jeu d'Arc qu'à des fins d'entraînements, d'amusement ou de contrôle en vue de prochaines compétitions.

Chapitre IV : Règles Générales

Article 119 :

Les règles concernant le tir à l'arc sont, pour la plupart, issues de la tradition des Compagnies d'Arc. Elles sont essentiellement destinées à maintenir l'ordre, le respect des autres et de soi-même et de veiller à la sécurité.

A l'occasion des tirs traditionnels, ces règles doivent être strictement respectées. Tout contrevenant est passible d'une amende à verser dans le Tronc immédiatement.

Article 120 :

➤ Le Tronc :

Il fait lui-même partie des traditions des Compagnies d'Arc. Sa présentation doit rester quelque chose de sérieux et ne peut, en aucun cas, faire l'objet d'un amusement ni être ressenti comme une mesure vexatoire.

En cas de faute ou de manquement grave aux usages, le Censeur ou en son absence le Chevalier le plus élevé en grade, ou un Archer ayant demandé au préalable l'autorisation de présenter le Tronc à un Chevalier, le présente au contrevenant. L'un et l'autre doivent avoir la tête découverte et avoir les mains libres de tout objet présentant un caractère futile. Le contrevenant verse l'amende dans le Tronc puis remercie le Chevalier qui le lui a présenté à haute et intelligible voix. S'il ignore la faute qu'il a commise, l'explication ne peut lui être donnée qu'après paiement de l'amende. En aucun cas, cette explication ne peut lui être donnée avant ; en aucun cas un membre de la

Compagnie ne peut refuser de payer une amende si le Tronc lui est présenté. Toute présentation abusive ou non motivée du Tronc entraînerait une réprimande assortie d'une amende à son auteur.

Le montant des amendes est laissé à l'appréciation de chacun.

Article 121 :

Les membres de la Compagnie qui prennent part au tir doivent être vêtus et sans préjuger des modes, de façon décente. Ils doivent, sous peine d'amende, saluer les cartes et les assistants, tête découverte, avant de tirer en disant à haute et intelligible voix : « MESDAMES, MESSIEURS, JE VOUS SALUE ».

Ils doivent tirer les deux premières flèches la tête couverte, sous peine d'amende.

Article 122 :

Le tir doit toujours commencer de la Butte Maîtresse vers la Butte d'Attaque ; quiconque manque à cette règle est soumis à une amende.

Article 123 :

L'ensemble des deux flèches tirées successivement par un tireur de la Butte Maîtresse vers la Butte d'Attaque puis inversement est dit « HALTE ».

Article 124 :

Pour qu'un coup soit recevable, il faut que la flèche arrive dans la carte franchement et de plein jet, sans avoir touché auparavant aucun objet étranger (tel que le sol, une garde, une branche d'arbre, etc.) dont le contact aurait pu changer la trajectoire.

Article 125 :

Il faut, encore sous peine de nullité du coup, que le tireur ne soit pas placé au-devant du pas.

Article 126 :

Lorsque la corde, l'arc ou la flèche viennent à casser, le coup est réputé tiré et ne peut être retiré. Il en est de même quand le coup est lâché par mégarde, sauf dans le cas où la flèche lâchée est à une distance telle que le tireur puisse la toucher avec son arc sans quitter le pas.

Article 127 :

Les participants au tir, ainsi que les éventuels spectateurs ne doivent, en aucun cas, gêner celui qui est sur le pas. Le « SILENCE SOUS LA BUTTE » doit être respecté.

Il est interdit de s'adosser aux buttes couvertes ou non de leurs cartes et de traverser l'Allée du Roy.

Article 128 :

Celui qui casse, par maladresse, une flèche fixée dans la butte ou restée à terre devant la butte, devra rembourser le prix de la flèche à son propriétaire. Il n'est rien dû si la casse est produite par une flèche lancée qui, en arrivant frappe, une autre déjà fixée dans la butte, dans la carte, ou dans tout autre endroit où elle se serait fichée.

Article 129 :

Tout participant qui cesse de tirer doit, l'annoncer de façon audible à 50 mètres et quitter le pas.

Article 130 :

Les amendes pour contravention aux règles générales du tir, dont une liste non exhaustive est affichée en permanence, sont, de même que celles encourues pour infraction à la discipline ou la bienséance, versées immédiatement dans le Tronc.

Article 131 :

Les mêmes règles de discipline sont applicables lors de tous les tirs traditionnels.

Article 132 :

Sont admis dans le Jardin d'Arc :

- Les membres de la Compagnie ;
- Les Chevaliers et Archers des autres Compagnies, en présence d'au moins un Sociétaire de la Compagnie ;
- Les parents et les proches des membres de la Compagnie, les amateurs de tir à l'arc en présence d'au moins un Sociétaire de la Compagnie.

C'est le Capitaine et en son absence, un Sociétaire qui l'en aura averti, qui fait les honneurs du Jeu aux visiteurs.

Article 133 :

Quiconque est admis dans le Jardin d'Arc, à quelque titre que ce soit, doit se soumettre aux règles de discipline imposées par le présent règlement.

Article 134 :

Les Sociétaires qui ont introduit des étrangers dans le Jeu d'Arc sont responsables de leur conduite et de leur sécurité.

Article 135 :

Toute infraction à la politesse et aux convenances est interdite. Elle est passible de réprimande, voire d'amende. Ainsi, seront amendables les jurons, les injures et grossièretés.

Article 136 :

Quiconque, membre ou non de la Compagnie, se présenterait au Jardin d'Arc en état d'ivresse ou s'y enivrerait, quiconque y tiendrait une conduite scandaleuse, serait immédiatement expulsé de la Compagnie par les Chevaliers présents sans pouvoir y rentrer de la journée.

Si cet individu était un Chevalier ou Sociétaire de la Compagnie, il aurait en outre à répondre de sa conduite devant la Compagnie assemblée.

Article 137 :

En cas de départ momentané ou d'absence de longue durée, tout Sociétaire devra en référer au Capitaine, si possible, par une communication explicite. A son retour, il aura soin de se mettre en règle au plus vite auprès du Capitaine et du Trésorier.

Article 138 :

En cas d'absence injustifiée de plus d'un an et de non-paiement des cotisations, il sera rayé des listes de contrôle et exclu de la Compagnie qui se réservera le droit de réclamer toute dette restante due. Au bout d'un an franc, la Compagnie décline toute responsabilité concernant le matériel appartenant à l'absent et resté au sein du Jeu d'Arc.

Article 139 :

Pour être réintégré à la Compagnie, il faudra que sa demande soit acceptée en Assemblée et qu'il ait acquitté toutes ses dettes s'il en restait.

Article 140 :

Tout bris, dégradations, inscriptions indésirables et indélébiles et d'une façon générale tout acte de malveillance à l'égard du mobilier ou des structures du Jeu d'Arc seront réprimés avec sévérité et intransigeance.

Article 141 :

Tout nouveau membre de la Compagnie aura à payer dans le trimestre qui suit sa première initiation au tir à l'arc le montant de la cotisation annuelle ainsi que la licence.

Article 142 :

Les cotisations servent à couvrir les frais divers (cf. Art. 39). Tous les personnels d'encadrement (entraîneurs, responsables, etc.) sont purement bénévoles. Ils remplissent leurs fonctions au sein de la Compagnie en prenant du temps sur les heures de loisirs. Le plus grand respect leur est dû.

Les horaires d'entraînement et d'initiation sont donnés à titre indicatif et sans garantie. Nul reproche ne pourra être formulé à l'égard des personnes assurant habituellement les permanences en cas d'absence involontaire de leur part. Dans la mesure du possible, il ferait en sorte de se faire remplacer par un autre encadrant ou au moins de prévenir tous les tireurs assidus qu'il leur sera possible de joindre.

Article 143 :

Un matériel aussi complet que possible est prêté, à titre gratuit, contre caution, par la Compagnie, à tout arrivant. Il aura soin de respecter ce matériel et de le rendre dans l'état où il l'aura trouvé et remplacer le matériel détérioré.

Article 144 :

L'achat de matériel performant est coûteux et représente un investissement délicat. Les entraîneurs ou les responsables du matériel sont à même de fournir à toute personne désireuse de se lancer dans de tels achats des conseils précieux et gratuits.

Article 145 :

L'accès au Jeu d'arc se fait par un Digicode. La connaissance du code permet l'accès au Jeu d'Arc en permanence, exception faite des séances d'initiation à la Chevalerie de l'Arc où il est fermé à tous les membres de la Compagnie qui ne sont pas Chevaliers.

Pour demander le code, il faut :

- Etre majeur ;
- Posséder son propre matériel ;
- Avoir plus d'un an de tir à l'arc ;
- Avoir reçu les honneurs du jeu par le Capitaine ou un Chevalier de la Compagnie et s'engager à respecter les règles de sécurité.

Article 146 :

Pour être détenteur de la clef donnant accès au Logis, tout Sociétaire, ayant un accès permanent au jeu d'Arc, devra en faire la demande auprès du Capitaine qui en statuera avec les membres du bureau. En cas de réponse favorable, il devra remplir et signer un registre sur lequel il indiquera ses nom, prénoms, adresse et où il s'engagera sur l'honneur à n'en faire tirer aucune copie ou double, ni de la donner ou prêter durablement à qui que ce soit sans le consentement d'un Chevalier. Il devra restituer la clef, contre signature, au Capitaine ou à toute autre Chevalier, en cas de départ régulier.

Article 147 :

Chaque Sociétaire a le devoir de se sentir responsable du bon état général et de l'entretien du Jardin d'Arc. Tous les membres de la Compagnie, sans exception, sont tenus de respecter la propreté du Jeu et l'intégrité des structures.

Article 148 :

L'Officier de tir est chargé de l'inscription des membres de la Compagnie aux diverses compétitions auxquelles ils désirent prendre part. Pour ce faire, il communique les mandats des diverses manifestations. Chaque sociétaire souhaitant s'inscrire à une compétition utilise le calendrier mis à disposition dans les délais impartis. L'Officier de tir, se charge alors de l'inscription et des règlements à ses manifestations. Le sociétaire, est alors responsable de son règlement à la Compagnie.

En cas de non-participation à une compétition à laquelle il s'était inscrit, le tireur ne peut pas prétendre au remboursement du prix de l'inscription.

En cas de non-inscription dû à un manque de place, aucun reproche ne pourra être fait au Responsable des compétitions.

Article 149 :

Tout article du présent Règlement peut être modifié au cours des Assemblées.

Article 150 :

Le présent Règlement restera affiché in extenso, en permanence, en bonne place au sein du Jeu d'Arc.

Tout nouvel arrivant se verra remettre ce présent Règlement.

Le Président

A handwritten signature in black ink, consisting of several fluid, overlapping strokes that form a stylized, abstract shape.