

## REGLEMENT INTERIEUR

La 1ère COMPAGNIE D'ARC D'ANNET SUR MARNE est une association sportive sans but lucratif régie par la loi de 1901. Elle est affiliée à la Fédération Française de Tir à l'Arc.

Les statuts de la Compagnie en date du 1<sup>er</sup> juillet 2001 ont été déposés à la Sous-Préfecture de Meaux le 5 juillet 2001 et enregistrés sous le numéro 1/12500 le 27/7/2001.

Le présent règlement a été soumis à l'approbation des membres du Comité Directeur de la 1ère COMPAGNIE D'ARC D'ANNET SUR MARNE et approuvé par eux.

REGLEMENT I ND A MODI FIE SUI TE REUNI ON DU 21.05.2002  
REGLEMENT I ND B MODI FIE SUI TE REUNI ON DU 20.08.2008

### SOMMAIRE

- Chapitre 1 :            Formation de la Compagnie
- Chapitre 2 :            Organisation générale de la Compagnie
- Chapitre 3 :            Police du jardin
- Chapitre 4 :            Prix de tradition

## **CHAPITRE 1 : FORMATION DE LA COMPAGNIE**

### **Article 1**

L'association dite « 1<sup>ère</sup> COMPAGNIE D'ARC D'ANNET SUR MARNE » a pour objet la pratique du tir à l'arc sous toutes ses disciplines (anciennes, actuelles et futures).

### **Article 2**

L'association est dirigée par un Comité Directeur dont les membres sont élus pour un an, à main levée, le jour de l'abat l'oiseau, par tous les membres âgés d'au moins 16 ans au jour de l'élection et à jour de leurs cotisations.

### **Article 3**

L'Assemblée Générale de la Compagnie a lieu une fois par an dans le mois qui précède le renouvellement des licences. Chaque membre est convoqué par courrier au minimum quinze jours francs avant la date retenue. Tous les membres de la Compagnie doivent être présents ou excusés. Les absents excusés doivent se faire représenter par un membre de la Compagnie en remplissant le pouvoir qu'ils ont reçu (un membre ne peut représenter qu'un seul absent).

Au cours de cette Assemblée sont évoqués :

- le rapport moral
- le rapport financier

Les montants des cotisations et du droit d'entrée y sont votés. Les questions à l'ordre du jour y sont traitées ainsi que les questions diverses.

Cette Assemblée est destinée à traiter les affaires courantes de la Compagnie.

### **Article 4**

#### **Election du Comité Directeur le jour de l'abat l'oiseau**

Est éligible au Comité Directeur toute personne de 18 ans au moins le jour de l'élection, membre de l'association depuis plus d'un an et à jour de ses cotisations.

Toutefois, les sièges du Comité Directeur devront être occupés par des membres jouissant de leurs droits civils et civiques.

## Article 5

### ***Le Comité Directeur***

Il est l'émanation de la Compagnie. Il comprend 6 membres au minimum élus à l'abat l'oiseau :

- ∩ Capitaine (ou Président pour l'administration)
- ∩ 1<sup>er</sup> Lieutenant (ou vice-Président pour l'administration)
- ∩ Greffier (secrétaire pour l'administration)
- ∩ Trésorier
- ∩ Sous Lieutenant Porte Drapeau
- ∩ Censeur
- ∩ Caviste

Ainsi que le Roi de l'année en cours qui peut tenir un poste.

Il délibère sur toutes les questions ayant trait à la gestion ou à l'administration de l'association qui lui sont soumises par le Bureau.

Ses décisions sont prises à la majorité. En cas de partage des voix, celle du Capitaine n'est pas prépondérante.

En cas de problème grave ou de cas d'urgence, le Capitaine peut déclencher une réunion extraordinaire du Comité Directeur.

## Article 6

### ***Le Bureau***

Il comprend au moins trois membres : Capitaine, Greffier, Trésorier,

Il assure la direction de l'ensemble de la Compagnie d'arc dont il contrôle l'action, coordonne et arbitre toutes les décisions.

Il établit le calendrier des manifestations de l'ensemble de la Compagnie.

## Article 7

### ***Admission au sein de la Compagnie***

- a) Les personnes désirant adhérer à la Compagnie doivent en faire la demande par lettre adressée au Capitaine ou au bureau. Pour les jeunes de moins de 14 ans, celle-ci devra être accompagnée de l'approbation écrite de leurs parents.
- b) Les Archers ou Chevaliers ayant appartenu à une autre Compagnie, devront fournir un quitus et seront admis à la 1<sup>ère</sup> COMPAGNIE D'ARC D'ANNET SUR MARNE aux mêmes conditions que ci-dessus.
- c) Toute demande entraîne l'adhésion formelle aux statuts de la Compagnie et au présent règlement.

La lettre de candidature sera affichée à la Compagnie pendant un mois. Durant cette période, elle pourra être retournée par tout Chevalier qui aurait des remarques à faire sur la moralité et la conduite du demandeur. La demande sera examinée lors d'une prochaine réunion de bureau et le demandeur sera averti par écrit de la réponse.

- d) Un Chevalier sera désigné pour enseigner au nouveau membre les us et coutumes du tir à l'arc, il sera son tuteur. Il est la seule personne qui pourra lui faire des remarques.
- e) Les Chevaliers ou Aspirants s'adresseront directement à leur tuteur pour toutes observations à formuler.
- f) Tout nouvel admis,
  - \* se verra remettre le règlement intérieur de la Compagnie. Il pourra consulter les statuts. Il signera le registre, pour confirmer son engagement à respecter les présents statuts et règlements.
  - \* devra fournir chaque année un certificat médical confirmant son aptitude au tir à l'arc pour l'année sportive en cours
  - \* devra également régler chaque année la cotisation
  - \* les mineurs devront fournir une autorisation parentale de déplacement et d'intervention chirurgicale en cas de blessure grave (ou faire remplir et signer la rubrique sur le passeport)

## Article 8

### ***Démission - exclusion - radiation-mise en sommeil***

Tout membre souhaitant quitter la Compagnie doit adresser par lettre sa démission au bureau. Le démissionnaire est tenu de payer toutes ses dettes envers la Compagnie en vertu de quoi, un quitus financier lui sera délivré. Un certificat de démission lui sera transmis par le Capitaine et après délibération du Comité Directeur, un quitus moral pourra éventuellement lui être fourni.

Le démissionnaire, l'exclu ou le radié, perd tous ses droits dans la Compagnie (financiers, mobiliers, ainsi qu'immobiliers)

### **Il ne sera pas délivré de quitus pour radiation ou exclusion**

Une mise en sommeil est possible pour des raisons personnelles si un membre désire interrompre ses activités pour une période supérieure à 6 mois. il devra en informer le capitaine par lettre.

Ce cas exceptionnel sera examiné par le Comité qui statuera.

Nota : toute demande de mise en sommeil ne pourra être acceptée dans une période de lourde charge de travail à savoir par exemple: construction du jeu, organisation de concours ou toute autre manifestation importante pour la Compagnie.

## Article 9

L'exclusion d'un membre de la Compagnie, doit être prononcée à son égard par le Comité Directeur, en sa présence, assisté s'il le désire par un Chevalier ou représenté par un chevalier s'il ne peut ou ne veut pas être présent.

Tout aspirant, tout Chevalier peut saisir le Comité Directeur dans les cas suivants :

- ∪ Comportement pouvant porter ombrage à l'image de la Compagnie
- ∪ Non respect des règles de conduite internes et externes
- ∪ Non respect des règlements

- ∪ Rixe et bagarre dans l'enceinte de la Compagnie, dans une autre Compagnie ou au cours de diverses manifestations sportives
- ∪ Ivrognerie, vol, atteinte aux bonnes mœurs
- ∪ Usage de stupéfiants
- ∪ Usage volontaire de produits dopants

#### **Article 10**

Après un vote, en Comité Directeur, la radiation d'un membre peut intervenir pour les motifs suivants :

- ∪ Absence prolongée de la Compagnie sans motif
- ∪ Non paiement des cotisations
- ∪ Non paiement de dette de plus de 3 mois
- ∪ Comportement pouvant porter ombrage à l'image de la Compagnie
- ∪ Non respect des règles de conduite internes et externes
- ∪ Non respect du règlement intérieur
- ∪ Rixe et bagarre dans l'enceinte de la Compagnie, dans une autre Compagnie ou au cours de diverses manifestations sportives
- ∪ Ivrognerie, vol, atteinte aux bonnes mœurs
- ∪ Usage de stupéfiants
- ∪ Usage volontaire de produits dopants

#### **Article 11**

Quel que soit le motif de départ, les faits seront mentionnés au registre des délibérations.

Et signalé (porté à la connaissance) des autres Compagnies, de la famille de la brie, de la ronde d'île de France sous 15 jours en cas de raisons graves (pour exclusion, radiation, ou mise en sommeil).

## **CHAPITRE 2 : ORGANISATION GENERALE DE LA COMPAGNIE**

#### **Article 12**

Le Comité Directeur forme la base de la 1<sup>ère</sup> COMPAGNIE D'ARC D'ANNET SUR MARNE.

Le Roi en fait partie pour l'année de son règne. Il a alors le pas sur tout le bureau et les membres de la Compagnie lors des tirs traditionnels et des défilés.

L'Empereur (s'il y a) fait lui aussi partie du Comité Directeur. Il a le pas sur tous, y compris le Roi lors des tirs traditionnels et des défilés.

Un même membre ne peut avoir plus de deux fonctions dans le Comité Directeur.

## 1ère COMPAGNIE D'ARC D'ANNET SUR MARNE

Des titres honorifiques peuvent être accordés par la 1<sup>ère</sup> COMPAGNIE D'ARC D'ANNET SUR MARNE à des membres actifs ou à des membres honoraires.

- ↳ Connétable
- ↳ Archer d'honneur

Ces titres ne donnent en eux-mêmes aucun droit à ces membres dans la gestion de la Compagnie mais ils peuvent cependant être admis à assister le Comité Directeur à titre de conseillers.

### **Article 13**

#### ***Symbole des dignités***

- ↳ Empereur } elle est symbolisée par une écharpe de couleur VERTE
- ↳ Roi } elle est symbolisée par une écharpe de couleur ROUGE
- ↳ Roitelet } elle est symbolisée par une écharpe de couleur ROUGE
- ↳ Capitaine } elle est symbolisée par une écharpe de couleur BLEUE
- ↳ Connétable } elle est symbolisée par une écharpe de couleur VIOLETTE

### **Article 14**

#### ***Le Capitaine***

A la responsabilité de l'ensemble de la Compagnie qu'il gère et administre en liaison avec le bureau et le Comité Directeur.

Il représente la Compagnie en Justice et dans tous les actes de la vie civile.

### **Article 15**

#### ***Le Secrétaire***

Est chargé du courrier concernant le Bureau et le Comité Directeur, des convocations aux réunions.

Il tient le registre où sont inscrits les comptes-rendus des réunions du Bureau, du Comité Directeur, des Assemblées Générales.

Il tient le registre côté sur lequel sont inscrits les statuts, leurs modifications éventuelles, les changements de titre de l'Association et la liste des membres des Comités Directeurs successifs en fonction. Il est chargé de faire les déclarations réglementaires à la Sous-Préfecture et au Service Départemental de la Jeunesse et des Sports.

### **Article 16**

#### ***Le Trésorier***

Est chargé de la tenue de la comptabilité d'ensemble de la Compagnie.

Son registre de comptabilité sera présenté à chaque réquisition du Capitaine et à chacune des réunions du Bureau, du Comité Directeur et aux Assemblées Générales.

Il assure l'ensemble des opérations financières de la Compagnie.  
Les recettes feront obligatoirement l'objet d'un dépôt en banque.  
Les paiements seront faits par chèque par le trésorier, les paiements en numéraires ne pouvant être admis que dans des cas exceptionnels.

#### **Article 17**

##### **Le Censeur**

Est chargé de la police au Jeu d'Arc et des annexes, il a également pour tâche de faire respecter les traditions.

Le Censeur est le gardien des traditions (*mais également tous les chevaliers*). Il veille à leurs respects et à leurs sauvegardes. Il rappelle leurs devoirs, à tout moment, aux Officiers, Chevaliers et Aspirants.

#### **Article 18**

##### **Le Porte Drapeau**

Est chargé de représenter la Compagnie à tous les évènements traditionnels relevant de la Chevalerie d'Arc.

Lors d'un enterrement seul un chevalier peut être porte drapeau.

En cas d'absence du titulaire, un autre membre de la Compagnie peut être désigné par le capitaine pour le remplacer.

#### **Article 19**

##### **Le 1<sup>er</sup> Lieutenant**

Est chargé de représenter la Compagnie à tous les évènements où le Capitaine ne peut être présent. Il supplée le Capitaine

#### **Article 20**

##### **Le Caviste**

Est chargé de l'intendance, de la gestion des stocks, de l'organisation des rafraîchissements et des restaurations.

#### **Article 21**

##### **Les chevaliers**

Sont des adultes âgés de 21 ans au moins. Ils participent à toutes les charges, respectent les statuts et règlements généraux de la Chevalerie d'Arc, les statuts et le règlement intérieur de la Compagnie. Ils perpétuent et transmettent les traditions du Noble Jeu de l'Arc.

## Article 22

### **Les aspirants**

Sont des adultes âgés de 18 ans au moins. Ils ne sont pas initiés à la chevalerie ou, pour des raisons personnelles ne désirent pas l'être. Ils ont les mêmes devoirs que les chevaliers et s'engagent à respecter les us et coutumes de la Compagnie. Ne les connaissant pas au départ, ils leur seront enseignés par leur tuteur, au fur et à mesure de leur pratique et de leur découverte.

## Article 23

### **Les jeunes**

Sont des adolescents âgés de 13 ans au moins. Les jeunes, ne peuvent fréquenter le jeu qu'en présence d'un membre majeur de la Compagnie. Ils ne peuvent prendre part aux divers concours, s'ils ne sont pas accompagnés par au moins un membre majeur de la Compagnie ou par leurs parents. Les jeunes de moins de 16 ans, peuvent assister aux assemblées générales. Ils n'ont pas le droit de vote, ils n'ont qu'une voix consultative.

## Article 24

### ***Tenue de la Compagnie***

La tenue officielle de la Compagnie se compose actuellement :

- ∪ D'un pantalon blanc
- ∪ D'un polo et d'un sweat bleu marqué au dos en lettres blanches « 1<sup>ère</sup> COMPAGNIE D'ARC D'ANNET SUR MARNE »

Le port du bermuda blanc ou de la jupe blanche est autorisé pour tirer les prix, les concours, le bouquet provincial ou pour monter les gardes des Prix.

## Article 25

**Le port de la tenue de la Compagnie est obligatoire pour toutes sorties relatives au tir à l'arc :**

- ∪ Parade et tir de Bouquets Provinciaux
- ∪ Prix généraux, particuliers et d'amusements
- ∪ Tirs traditionnels
- ∪ Tours de garde au Prix général
- ∪ Concours officiels
- ∪ Remise de récompenses

Elle n'est pas obligatoire pour les tirs « Chasse », « Nature », « Campagne » ou « 3D »

## Article 26

**Les ressources de la Compagnie sont :**

- ∪ La part des subventions des collectivités publiques
- ∪ Les cotisations des membres actifs et dirigeants (le montant de ces cotisations est fixé chaque année lors de l'Assemblée Générale de la Compagnie)
- ∪ Les dons et recettes divers
- ∪ Les sponsors ayant signés une chartre avec la compagnie

### **Article 27**

La cotisation annuelle des membres actifs comprend :

- Une part pour assurer le fonctionnement de la Compagnie
- Une part pour l'achat de la Licence Assurance

Le règlement de cette cotisation est obligatoire chaque année pour tout membre de la Compagnie.

### **Article 28**

#### ***Accident***

Tout membre accidenté au cours d'un entraînement ou d'une compétition devra le signaler à son entraîneur ou à un membre du Comité Directeur.

Il est tenu de passer une visite médicale dans les deux jours qui suivent son accident et fournir une attestation du médecin au secrétaire de la Compagnie qui se chargera de faire le nécessaire pour les déclarations auprès de l'assurance.

La Compagnie décline toute responsabilité envers les membres à qui il arriverait un accident en dehors des jours prévus pour entraînement, concours, ou même auxdits jours prévus mais en dehors des heures prévues pour ces réunions sous la surveillance des responsables.

### **Article 29**

#### ***Equipement***

L'équipement individuel est à la charge de l'adhérent. Il est strictement personnel. Toutefois, dans certaines circonstances, la Compagnie pourra prêter des équipements individuels pour assurer l'uniformité dans la présentation. Une location trimestrielle les premières années (2 ans) est possible suivant la disponibilité du dit matériel à la compagnie le montant est fixé lors de Assemblée Générale.

### **Article 30**

#### ***Frais de déplacement***

La Compagnie, après délibération du Comité Directeur prendra à sa charge dans la mesure de ses possibilités en partie ou en totalité, les frais de déplacement du Drapeau et de ses membres pour les championnats de France ou pour des évènements exceptionnels.

### **Article 31**

Tout membre adhérent ne peut commencer son entraînement et participer aux compétitions s'il ne remplit pas les conditions de l'article 7.

### **Article 32**

Des réunions dites de Chevaliers se font tous les deux mois au moins où seuls les chevaliers sont conviés. Seuls les sujets de traditions y sont abordés

### **Article 33**

Si la 1<sup>ère</sup> COMPAGNIE D'ARC D'ANNET SUR MARNE venait à disparaître, toutes les archives seront mises en dépôt au Musée de l'Archerie (drapeau, registre etc...)

### **Article 34**

La compagnie fait parti de la Famille de la Brie et de la Ronde. Elle se doit être présente à chaque manifestation de la famille avec le plus grand nombre d'archers et de respecter le règlement intérieur et les statuts.

## **CHAPITRE 3 : POLICE DU JARDIN**

### **Article 35**

#### **LE JARDIN D'ARC ET LA SALLE D'ENTRAINEMENT**

##### Le jardin d'arc

- Il comprend un terrain à ANNET SUR MARNE près du cimetière, mis à disposition selon les termes d'une convention signée entre la mairie et la Compagnie et conformément à l'acte notarié.
- Tous les sociétaires sont tenus de concourir à la construction, à l'entretien général et à l'embellissement du jardin suivant les demandes du Comité.
- Un archer de la Compagnie pourra être spécialement chargé de la direction de travaux spécifique (tonte, jardinage, élagage, menuiserie, etc...) sous l'autorité du capitaine et suivant les directives du Comité.
- Tout dommage involontaire sera réparé par son auteur, toutes déprédations volontaires sera sanctionnée et réparée aux frais du coupable.
- Aucun travail, aucune modification quelque peu importante ne pourra être effectuée sans l'accord du capitaine et/ou du Comité..
- Les personnes étrangères à la Compagnie ne pourront y effectuer que les travaux demandés par elle.

##### La salle d'entraînement

- Actuellement un local nous est prêté dans l'enceinte du Château d'Etry : salle de l'ORANGERIE deux à trois fois par semaine suivant une charte signée entre le

Directeur du centre et la Compagnie pour une durée dite scolaire (de septembre à fin mai)

- Nous disposons d'un local aménagé par nos soins fermant à clé pour entreposer notre matériel.
- Une initiation à l'arc des jeunes du Château d'Etry est faite en contre partie de l'hébergement de la Compagnie (chauffage, électricité, occupation de la salle)
- Ce lieu doit être rendu propre et chaque dégradation constatée doit faire objet d'une déclaration à la direction du Château par l'intermédiaire du capitaine.
- Actuellement nous ne disposons pas de clés

**DANS TOUS LES CAS TERRAIN ET SALLE D'ENTRAINEMENT SOYONS  
RESPECTUEUX DES LIEUX**

**Article 36**

Pour raison de sécurité, il est interdit d'armer l'arc en position verticale.

Seuls les tirs sur les cibles (*salle*) ou buttes (*jeu*) sont autorisés sauf dérogation donnée par l'initiateur présent.

D'autre part, les néophytes ne pourront tirer que sous la surveillance de l'initiateur ou d'un archer confirmé.

**Article 37**

Les membres de la Compagnie qui invitent des personnes extérieures, sont responsables de la conduite de ces dernières.

Si des visiteurs (*désirant s'informer sur le tir à l'arc*), sont admis dans l'enceinte de la Compagnie, tous les membres de celle-ci sont chargés de faire respecter les us et coutumes et surtout ceux liés à la sécurité.

**Article 38**

Les discussions présentant un caractère d'ordre politique, religieux ou racial sont interdites.

**Article 39**

Tout manquement grave aux règles de sécurité pourra être sanctionné. Tout différend doit être réglé dans les meilleurs délais par le Censeur ou un des Officiers le plus élevé en grade.

**Article 40**

Le tronc doit toujours être présenté avec respect, tact et diplomatie par un Chevalier. Nul ne doit faire de commentaire : ni l'amendé, ni celui qui présente le tronc, pas plus que ceux qui se trouvent aux alentours.

Les amendes sont versées immédiatement dans le tronc en respectant les coutumes. Chaque fois que la Compagnie est réunie pour une partie de tir traditionnel, le tronc est présent dans le jeu.

Le tronc est ouvert une fois par an, le jour du tir de la Saint Sébastien, par le Censeur en présence d'au moins un Chevalier. La recette est mise entre les mains du Capitaine.

Sur celle-ci sont prélevés :

- ↳ 5 prix monnayés
- ↳ Le surplus est versé dans la caisse de la Compagnie

#### **Article 41**

Entre le tir et le prix de la Saint Sébastien, on « vide les mains ». A cette occasion, le censeur présente le tronc à tous les membres de la Compagnie pour procéder à son « arrosage ». Un Chevalier se chargera de lui présenter pour qu'il « l'arrose » en retour. Ultérieurement, le Censeur présentera le tronc aux absents.

## **CHAPITRE 4 : PRIX DE TRADITION**

#### **Article 42**

Les principaux prix de tradition sont :

- ↳ La Saint Sébastien
- ↳ L'Abat l'Oiseau
- ↳ Le Prix du Roi
- ↳ Le Prix Général

A ces prix obligatoires, viennent s'ajouter selon les circonstances, les prix de réception des nouveaux Chevaliers, les prix d'admission des Chevaliers issus d'autres Compagnie, les parties de jardin (mariages, naissances...), des prix particuliers, des prix d'amusements (chocolat.....)

#### **Article 43**

Ces prix se tirent, en règle générale, le samedi ou le dimanche. Les horaires en sont immuables 14h à 18h au clocher. Ils peuvent être modifiés, suivant les circonstances, par simple décision de la majorité des tireurs. Ces prix sont soumis au régime des parties, et « penottes ».

la Compagnie en ordre et drapeau en tête, salue les buttes le Capitaine fait observer une minute de silence à la mémoire des disparus sous la butte d'attaque, avant de saluer la butte maîtresse

## TIR et PRIX de la SAINT SEBASTIEN

### Article 44

La fête religieuse de Saint Sébastien est le 20 janvier. Les Archers ne sont pas tenus d'assister à la messe qui sera suivie d'un banquet dont l'organisation est laissée à la charge du Bastien de l'année précédente. Chaque Archer est libre de participer ou non au repas, il doit acquitter sa quote-part et peut y inviter sa famille ou ses amis proches qui paieront aussi leur écot.

### Article 45

\* Le tir de la Saint Sébastien, se déroule obligatoirement en une partie complète de 12 points, avec une équipe bleue, une équipe blanche et éventuellement un « béat »(dernier arrivé). Les équipes sont tirées au sort.

Tous les points comptent et il n'y a pas d'amende pendant la partie.

Le plus beau coup réalisé, désigne le «Bastien » de l'année.

Ce dernier se voit offrir une écharpe de Saint Sébastien (rouge et noir) pour une année. Cette écharpe ne lui donne aucun droit de precedence, il doit la porter lors de la messe de la St Sébastien et du Bouquet Provincial et il est tenu de fournir une paire de cartes décorées pour le tir de l'année suivante.

\* Le prix de la Saint Sébastien, se tire une fois le Bastien désigné. Les 5 plus beaux coups sont récompensés en monnaie sonnante et trébuchante.

## Tir à l'OISEAU ou ABAT L'OISEAU

### Article 46

Le tir à l'Oiseau, a pour objet la désignation du Roi de l'année. Il se tire au Beursault ou à la perche un dimanche proche de la mi-mars, l'oiseau devant être abattu avant le premier mai, (*date du tir du Roi de France*). La date est fixée par le bureau.

### Article 47

Nul ne peut prendre part à ce tir, s'il a des dettes envers la Compagnie ou ses membres. Le censeur est chargé de faire respecter cette règle.

### Article 48

#### **a) le beursault**

Le Roi en titre (et éventuellement le Roitelet), doit fournir les cartes décorées, ainsi que les oiseaux nécessaires à la partie. Les oiseaux sont en bois, ils ont les ailes collées le long du corps et mesurent environ 50 mm de hauteur et 25 mm de large.

Les deux pattes en allumettes, sont fixées sur une palette de bois, aucune autre partie de l'oiseau ne doit toucher celle-ci. Les oiseaux sont fichés en butte devant le noir de chaque carte.

**b) la perche**

Le Roi en titre (*et éventuellement le Roitelet*), doit fournir un oiseau en bois, les ailes collées le long du corps et mesurant 27mm de large sur 170mm de long, fixé en haut d'une perche de 15 (ou de 18) mètres sur une tige de 6mm de diamètre et à 250mm de l'axe de la perche.

A trois mètres du pied de la perche, une fiche est plantée au sol pour déterminer le pas de tir.

Toutes les positions debout ou à genoux sont autorisées, seule la position assise est interdite pour les valides.

**Article 49**

L'ordre de tir est invariable :

- ∪ le ou les Empereurs par ordre d'ancienneté
- ∪ le Roi
- ∪ le Roitelet (s'il tire pour la première année à 50 mètres)
- ∪ le Connétable si celui-ci n'est ni Empereur, ni Roi
- ∪ le Capitaine
- ∪ le Lieutenant
- ∪ le Sous Lieutenant Porte Drapeau
- ∪ le Greffier
- ∪ le Trésorier
- ∪ le Censeur

Les Chevaliers et Aspirants viennent ensuite, suivant l'ordre du tirage au sort effectué lors de la dernière réunion de Conseil des Chevaliers. L'ordre de tir est affiché sous les buttes maîtresses ou au pied de la perche.

Nul ne doit tirer hors de son tour, sous peine de nullité du coup.

**Article 50**

Après appel du censeur dans le logis dans ordre défini, le salut aux buttes et la minute de silence (butte d'attaque), le tir peu débute à 14 heures, même s'il n'y a que deux chevaliers présents. Les autres prennent leur rang au fur et à mesure de leur arrivée. Si l'oiseau ne tombe pas, le tir cesse à 18 heures halte terminée. Une nouvelle date est immédiatement retenue.

**Article 51**

Les dignitaires, doivent être ceints de leur écharpe. Le censeur dépose le tronc dans l'allée du Roi ou au pied de la perche.

### **Article 52**

Les Chevaliers nommés avant le tir sont seuls aptes à juger la validité du coup, Ils se trouvent systématiquement sous la butte vers laquelle on tire, afin de pouvoir valider le coup si l'oiseau vient à tomber.

### **Article 53**

Au commencement du tir, le Roi a le privilège de tirer deux flèches (uniquement dans la première demi-halte). Sa première flèche décochée, il remet son écharpe au Capitaine. et rentre dans le rang (défini lors tirage au sort)

### **Article 54**

Pour que le coup soit reconnu valable, il faut impérativement que les deux conditions suivantes soient remplies :

- ∪ L'oiseau doit être tombé à terre
- ∪ L'oiseau doit être marqué du fer

Ne sont pas considérés comme valables, les coups suivants :

- ∪ Rebond avant de toucher l'oiseau (soit sur la perche soit au sol)
- ∪ L'oiseau est touché et cassé, mais il ne tombe pas à terre
- ∪ Les pattes sont cassées, l'oiseau est tombé, mais il n'est pas marqué du fer
- ∪ L'oiseau est fouetté par la flèche et est tombé, mais il n'est pas marqué du fer

L'oiseau est replacé sur sa palette ou éventuellement remplacé par un autre. Chaque fois qu'un oiseau est abattu, les Chevaliers présents sous la butte, font signe au tireur de rester sur le pas pendant qu'ils procèdent au constat.

Le coup est bon : « Vive le Roi » le tireur reste sur le pas, l'arc à la main.

Tous les tireurs se rendent vers la butte où a été abattu l'oiseau, se rangent derrière le drapeau, et reviennent par l'allée du Roi pour le féliciter.

Le capitaine lui présente l'oiseau et sa flèche, le félicite et lui remet les symboles de sa dignité (écharpe et timbale)

Tous les participants se rendent au logis et tous les membres du Comité Directeur démissionnent et remettent entre les mains du nouveau Roi les écharpes qui les caractérisent. Ils procèdent ensuite à l'élection du nouveau Comité ( voir articles 4 , 5 et 6)

### **Article 55**

Avant de débiter la partie des Jeunes contre les Anciens, si l'oiseau a été abattu sur la butte d'attaque, tous ceux qui ont tiré une flèche, doivent la renvoyer vers la butte maîtresse. La répartition par âge des Jeunes contre les Anciens est affichée sous la butte maîtresse. Cette partie se dispute normalement en 12 points, elle cesse à 18 heures, halte terminée. Dans ce cas, c'est l'équipe ayant le plus de points qui gagne. Il n'y a pas de « béat ».

#### **Article 56**

##### **Empereur**

Est empereur celui qui abat l'oiseau trois années consécutives au sein de la Compagnie. Il a le pas sur tous, au sein de celle-ci. C'est un titre qu'il conservera toute sa vie, tant qu'il restera au sein de la Compagnie. Il peut y avoir plusieurs Empereurs, chacun prenant son rang, par ordre d'ancienneté dans la dignité.

##### **Connétable**

Est connétable un Chevalier un archer ou une personne extérieure (membre bienfaiteur) de la Compagnie, élevé à cette dignité par décision du Conseil des chevaliers pour services rendus. Il n'existe qu'un seul connétable vivant dans la Compagnie. Il n'y a pas de vis connétable dans notre compagnie

##### **Roitelet**

Les jeunes jusqu'à la catégorie « minime » tirant à 30 mètres peuvent concourir à l'abat l'oiseau selon les conditions ci-dessus. (Minimum 2 tireurs.)

#### **Article 57**

Le Roi, pendant l'année de son règne, a le pas sur toute personne au sein de la Compagnie, après le ou les Empereurs. Il est le seul à pouvoir emprunter son allée pour se rendre d'une butte à l'autre, tout en respectant la sécurité. En conséquence, lui seul doit l'entretenir ainsi que ses abords immédiats pendant cette année. Celle-ci doit toujours être propre. Il doit rendre un prix, appelé Prix du Roi, avant l'oiseau de l'année suivante. Il se doit de participer aux différents tirs traditionnels, parties de jardin , Roi de France, Parades et Bouquets.

#### **Article 58**

Le Roitelet a le pas sur les jeunes qui tirent à 30 mètres au Beursault. Il doit également une contribution à l'entretien du jeu d'arc

## **PRIX GENERAL**

#### **Article 59**

La Compagnie organise un prix général qui se tire en 30 haltes (60 flèches). Les dates d'ouverture et de fermeture sont fixées par le bureau.

#### **Article 60**

Tous les membres de la Compagnie sont tenus de tirer le prix général et de monter des gardes aux nombres nécessaires et suffisantes définies par le conseil des chevaliers. Les cas de force majeurs qui peuvent empêcher un ou plusieurs membres de tirer et/ou de monter des gardes de ce prix, sont traités par le Conseil des chevaliers. Les chevaliers ne pouvant pas tirer se doivent cependant de payer la mise du Prix Général

#### **Article 61**

Il est recommandé d'arriver une demi-heure avant l'ouverture. Le responsable de la garde contrôle la caisse, change les cartes si cela est nécessaire, s'assure que des marmots sont disponibles sous chaque butte. Les buttes doivent être balayées, la salle rangée, les verres lavés, les cendriers vidés. La caisse doit être contrôlée, les feuilles de marque et d'inscriptions doivent être rangées.

#### **Article 62**

Les horaires des tours de garde sont en général, de 8h30 à 12h et de 13h30 à 17h. Les pelotons sont en général de 5 tireurs. En cas d'affluence, il est possible de tirer par peloton de 6, à la seule condition que tous les tireurs l'acceptent.

#### **Article 63**

Un homme de garde peut tirer le prix général, s'il n'y a pas trop de monde, les autres assurant la marque. En cas d'affluence et s'il est nécessaire, il doit éventuellement céder sa place aux nouveaux arrivants.

#### **Article 64**

En cas de litige pendant le tir, pour quelque raison que ce soit, l'homme de garde aura en charge de régler le différend.

#### **Article 65**

La Compagnie se réserve le droit d'apporter toute modification que ce soit au prix général, sous réserve de l'avoir stipulé sur son mandat.

## **PRIX PARTICULIER**

### **Article 66**

La Compagnie organise un prix particulier qui se tire en 22 haltes (44 flèches, dont 4 d'essai). Il est régi par les règles de calcul du Beursault, honneur 1 ou 2 points, douleur 3 points, noir 4 points.

Ce prix se tire pendant le prix général

### **Article 67**

Les tireurs de la 1<sup>ère</sup> COMPAGNIE D'ARC D'ANNET SUR MARNE, par esprit de chevalerie, participent à ce prix pour l'honneur. Ils peuvent se désister lors de la remise des récompenses.

### **Article 68**

Le nombre de mises est illimité, mais nul ne peut tirer le prix particulier, s'il n'a pas tiré le prix général.

## **CAS PARTICULIERS**

### **Article 69**

Si un point de détail n'était pas traité par ce présent règlement, et entraînait à quelque moment que ce soit un doute dans les esprits, celui-ci serait réglé immédiatement par le censeur et au moins un membre du Conseil des chevaliers. Il sera étudié postérieurement en commission et le présent règlement sera remis à jour si ce nouveau point est adopté.