

## **Abat Oiseau**

Tir purement traditionnel d'une Compagnie, pratiqué annuellement.

Terme à préférer à Tir à l'Oiseau. Il faut en effet abattre l'oiseau et le faire tomber (le marquer du fer).

## **Allées**

Dans un jeu d'Arc au nombre de deux.

Allée du Roy : c'est le lieu où l'on fait l'Abat Oiseau et que seul le Roy a droit de cheminer et doit l'entretenir.

A noter dans le cas où les installations d'une Compagnie comportent 2 jeux d'Arc, il ne peut y avoir qu'une seule Allée du Roy, c'est celle du jeu situé au plus près du Logis.

Allée des Chevaliers : parallèle à l'Allée du Roy qui permet d'aller de la Butte Maîtresse à la Butte d'Attaque et vice versa

## **Archée**

Portée d'un arc. Du vieux français archie, archiee.

## **Archer**

Toute personne qui pratique le tir à l'arc.

## **Aspirant**

Membre d'une Compagnie qui n'a pas encore prêté de serment de Chevalier.

## **Bague**

Cercle mince entourant le Noir central d'une carte Beursault

## **Baguée**

Flèche située entre le Noir et la bague.

## **Ballade**

Grande Ballade : avant dernière halte d'un prix Beursault

Petite Ballade : dernière halte d'un prix Beursault

## **Bander**

C'est mettre la corde en place sur un arc afin qu'il soit prêt pour le tir.

## **Bandoir**

Dispositif extérieur d'une compagnie permettant de bander (monter) son arc.

## **Bannière**

Drapeau d'une Compagnie

## **Bêât**

Lors d'une Partie, si les archers sont en nombre impair, c'est celui qui tire en alternance pour une équipe sur la Butte d'Attaque et pour l'autre sur la Butte Maîtresse.

## **Beursault**

Tir traditionnel français se pratiquant dans un Jeu d'Arc, en aller et retour à une flèche à la distance de 50 mètres sur une carte dite Panton ou Paneton (terme utilisé plus particulièrement pour un Grand Prix).

## **Bouquet Provincial**

Manifestation régionale traditionnelle du tir à l'arc Beursault ouvrant droit à un tir entre tous les archers des Compagnies présentes à la parade d'ouverture.

## **Brasse**

1ère, 2ème, ... brasse: zones séparées dans une carte Beursault la 1ère étant la plus proche du Grand Cordon (zone la plus éloignée du centre)

## **Broche**

Fiche de bois ou de métal servant à fixer les blasons sur les cibles.

"Un Coup de Broche" ancien terme désignant un coup central au Noir (le marmot était fixé au centre de la carte par une seule broche).

## **Brûlé**

Impact touchant la limite de 2 zones ( règle du désavantage).

## **Bureau**

Groupe élu dirigeant la Compagnie, constitué normalement de Chevaliers, ayant pour mission d'assister le Capitaine dans l'intervalle des assemblées pour l'expédition des affaires courantes.

## **Butte**

Support de carte

Butte d'Attaque : la plus éloignée du logis sur laquelle on tire la première flèche.

Butte Maîtresse : la plus proche de la salle de garde qui reçoit en retour la flèche.

## **Capitaine**

Membre du bureau élu tous les ans, c'est celui qui commande la Compagnie.

## **Carte**

C'est le blason du Beursault.

## **Caviste**

Membre du bureau élu tous les ans, c'est celui qui a charge de l'approvisionnement de la cave.

## **Censeur**

Membre du bureau élu tous les ans, c'est le gardien de la Tradition, veille à son respect et à sa sauvegarde.

## **Chapelet**

Zone à l'intérieur du petit cercle d'une carte de Beursault

## **Chevalerie**

Ensemble des Chevaliers. C'est également l'ensemble des valeurs morales, des règles de vie que tout chevalier s'est engagé à suivre.

## **Chevalier**

Archer qui a été initié et qui a prêté serment.

## **Compagnie d'arc**

Société de tir à l'arc dont la vie et l'activité sont liées à la tradition

## **Confrérie**

Synonyme de Compagnie (au XVI et XVIII siècle)

## **Connétable**

Titre honorifique donné par une compagnie à un mécène, archer ou non, qui se consacre à la bonne marche de la compagnie. Autrefois désignait le Capitaine de Compagnie.

## **Cordon**

Limite sur une carte beursault.

- petit cordon : limite du chapelet.
- grand cordon : limite extérieure de la carte beurseault.

## **Coup franc**

Impact qui ne touche pas les limites de la zone.

## **Corne**

Ancien nom des poupées de l'arc. Du vieux français corn = extrémité, bout

## **Couper**

On dit qu'un tireur en coupe un autre, quand il tire après lui et réussit un meilleur coup.

## **Débander**

C'est décrocher la corde d'une des extrémités de l'arc.

## **Douleur**

Coup de chapelet en dehors du Noir (douleur de charpentier: coup où la flèche est tirée dans une garde).

## **Drapeau**

Oriflamme représentant une Compagnie, prenant la première place dans toutes les parades traditionnelles.

## **Étendard**

Drapeau d'une Compagnie.

## **Écharpe**

Large ruban porté en sautoir marquant le grade ou la dignité.

- bleu ciel: pour le Capitaine,
- rouge: pour le Roy,
- verte: pour l'Empereur,
- violette: pour le Connétable.

## **Empereur**

C'est celui qui abat l'oiseau 3 années consécutives dans la même compagnie. Titre qu'il conserve tant qu'il appartient à la compagnie où il a été proclamé.

## **Exclusion**

Tout archer exclu définitivement d'une Compagnie pour faute grave, ne peut faire partie d'une autre Compagnie.

## **Famille**

Regroupement des Compagnies, principalement en Ile de France, dont le but est de resserrer les liens d'amitié et confraternité. En province cette notion de Famille est remplacée par Ronde\*.

## **Fiche**

Autrefois appelé broche.

## **Fleur Cantonale**

Petite fête traditionnelle de l'arc à l'échelon cantonale, principalement en Picardie dans le canton de l'Aisne plus particulièrement dans le canton de Oulchy le Chateau. En Ile de France porte le nom de Bouquet de Famille.

## **Francs-archers**

Autrefois archers exempté de certains impôts.

## **Gant**

Protection des doigts.

## **Garde (une)**

Panneau généralement en bois qui empêche les flèches de s'égarer (dans un jeu de Beursault).

## **Garde (la)**

Servitude de l'archer lors d'un Prix, qui assure le bon déroulement du tir

## **Gare**

Cri avertissant du début d'un tir.

## **Grade**

Rang d'un officier élu. Certain distingué par le port de l'écharpe lors de cérémonies traditionnelles.

## **Greffe**

Secrétariat administratif.

## **Greffier**

Secrétaire d'une Compagnie.

## **Guidon**

Ancien terme désignant généralement le porte drapeau.

## **Halte**

Ensemble de deux flèches tirées successivement de la Butte Maîtresse vers la Butte d'Attaque et inversement.

## **Honneur (coup d')**

Impact à l'intérieur du Grand Cordon d'une carte Beursault.

## **Honteux (premier)**

Celui qui n'a pu être primé lors de l'arrêté des comptes d'un Prix Général. Le premier perçoit le reliquat de la distribution.

## **Jardin**

Jeu d'arc, lieu où l'on trouve le jeu de Beursault et le logis d'une Compagnie.

## **Jeu d'arc**

Jeu de Beursault.

## **Joyaux du Roi**

Présents que chaque officier fait au nouveau Roy.

## **Mandat**

Avis envoyé aux Compagnies pour annoncer un Prix.

## **Marmot**

Petite carte qui se fixe au centre d'une carte Beursault, permettant de relever les coups faits "au noir".

## **Mort**

Flèche qui n'a pas atteint la butte visée. Le tir doit être suspendu tant que le tireur n'a pas récupéré sa flèche (après la fin du peloton).

"Tirer sur un mort" se dit quand le tir continue, alors qu'une flèche n'est pas arrivée en butte (il y a danger que le propriétaire par mégarde se précipite pour la récupérer).

## **Mouiller la corde**

Désigne le "pot" que l'on peut boire avant le tir.

## **Noir**

Cercle noir de 4 cm de diamètre d'une carte Beursault.

"Faire un Noir " se dit d'une flèche qui est dans le Noir de la carte.

"Noir bagué " flèche qui touche et le Noir et la bague.

## **Officier**

Chevalier élu membre du bureau.

## **Oiseau**

En bois d'un volume de 1 pouce (2.5 x 5 cm) ailes et pattes contre le corps. Il peut être fixé sur la carte par la queue.

## **Panton**

Carte utilisée pour les grands prix.

## **Partie**

Forme spéciale de tirage dans laquelle les archers sont partagés en deux groupes égaux (dans le cas d'un nombre impair de tireurs il y a un béat).

"Partie amalgamée " les équipes sont constituées d'archers de plusieurs Compagnies et sont de ce fait mélangées.

Il y a deux sortes de partie:

Les parties de jardin: qui se tirent avec solennité à l'occasion de circonstances importantes: partie d'installation, partie d'ouverture d'un prix, partie de deuil.

Les parties ordinaires d'amusement pour lesquelles il n'y a pas de règles absolues, les conditions peuvent varier suivant chaque Compagnie. Seulement tout Chevalier visiteur est tenu de se conformer aux usages de la Compagnie hospitalière.

## **Peloton**

Ensemble de 5 tireurs, généralement, dans un même tir.

## **Penote**

Ancien terme désignant un Noir franc.

C'est également une partie d'amusement qui se tire généralement en 12 points. La contribution (modeste) de chaque tireur est fonction du nombre de flèches qui ne sont pas au Noir.