

Le Vocabulaire des Archers

La tradition nous a transmis un certain nombre de termes dont il nous semble important de rappeler la signification de sorte que nous nous en faisons tous le même usage et d'en éviter la déformation.

Abat l'Oiseau ou Abat de l'Oiseau :

Tir traditionnel annuel au cours duquel l'Archer qui abat l'Oiseau est proclamé Roi ou Roitelet de la Compagnie.

Allée du Roi, Allée des Chevaliers :

Terme désignant dans un Jeu de Beursault les allées permettant de se déplacer entre la Butte Maîtresse et la Butte d'Attaque.

L'Allée du Roi est l'allée centrale située entre les Gardes et réservée au Roi ou aux Empereurs. L'Allées des Chevaliers, à l'extérieur des Gardes est réservée aux Chevaliers et Archers.

Amalgamé (e) :

Une Partie est dite amalgamée quand tous les Archers qui se présentent au jour et à l'heure indiqués pour le Tir peuvent y prendre part

Un Peloton est dit amalgamé quand les tireurs qui le composent appartiennent à des Compagnies différentes.

Un tir est dit amalgamé quand les flèches tirées comptent pour deux prix à la fois.

Archer :

Membre actif d'une Compagnie ayant plus d'un an d'ancienneté.

Aspirant :

Archer membre d'une Compagnie mais qui n'a pas encore été admis à prêter le Serment traditionnel de Chevalier.

Bague :

Désigne sur une Carte Beursault ou sur un Marmot le cercle mince entourant le Noir central.

Baillet ou Baillet :

Impact au noir brûlé.

Ban, Band ou Bande :

Intervalle entre l'Arc lui-même et la corde quand l'Arc est simplement bandé, mesuré perpendiculairement à la corde.

Bander :

Mettre la corde en place afin que l'Arc soit prêt pour le tir.

Bandoir :

Dispositif permettant de bander l'Arc.



Balade :

La « Grande Balade » désigne l'avant dernière halte d'un Tir Beursault.

La « Petite Balade » désigne la dernière Halte d'un Tir Beursault.

Béat :

Tireur appartenant alternativement à l'un ou l'autre des Pelotons lorsque dans un tir en Partie le nombre des tireurs est impair.

Berceretz :

Carquois en vieux français

Bersailler, Bersauder, Bercer, Berser :

Tirer à l'Arc en vieux français.

Beursault, Bersault :

Ce mot est soit une corruption de « Berceau », rappelle du berceau de verdure d'un Jeu, soit une transformation du mot latin « Bersarii » désignant les officiers de vénerie de Charlemagne.

Tir traditionnel Français à la distance de 50 m se tirant en aller et retour (Halte), alternativement sur la Butte d'Attaque et la Butte Maîtresse dans un Jeu de Beursault.

Bouquet Provincial :

Fête traditionnelle de l'Arc qui à lieu en général pendant la période Mai-Juin. Son principe est l'échange d'un Bouquet de fleurs entre deux Compagnies d'une Ronde, organisé suivant le cérémonial de la présentation des tournois du Moyen-Age. Le principal rite est une Parade avec un défilé qui comprend : les Archers avec les Drapeaux des Compagnies représentées, un Bouquet placé sur un brancard porté par des jeunes filles en robe blanche longue avec des écharpes aux couleurs de la Compagnie organisatrice, les Autorités civiles, des Musiques, des Fanfares, des représentants des diverses sociétés sportives, etc. La Fête comporte une cérémonie religieuse, des banquets, des discours. Bien entendu, des Parties et des Prix sont tirés.

Blason :

Partie de la Carte ayant valeur de marque.

Brasses :

Nom donné aux différentes zones d'une Carte Beursault. La première est la plus proche du Grand Cordon, la petite Brasse est celle située dans le Chapelet.

Broche :

Fiche en bois ou en métal servant à fixer les cartes sur les buttes. Autrefois on n'en utilisait qu'une, au centre. C'est la raison pour laquelle un coup central était dit : « Coup de Broche ».

Brochette :

Marmot spécial dont le noir central mesure 30 mm que l'on place au centre de la Carte ou dont on dispose plusieurs exemplaires entre les 2 Cordons.

Brûlée :

Se dit d'une Flèche dont l'impact touche la limite de 2 zones.

Butte :

Équipement sur lequel sont fixées les Cartes et dans lequel vont se planter les Flèches.

La Butte Maîtresse est située le plus prêt possible du Logis. La première Flèche de tout tir traditionnel se fera du Pas de Tir de cette Butte vers la Butte opposée dite Butte d'Attaque.

Capitaine :

Titre désignant le Président d'une Compagnie de Tir à l'Arc.

Carquois :

Etuis porté à la ceinture ou dans le dos destiné à recevoir les flèches. Couire en vieux français.

Cartes :

Supports de papier cartonné sur lesquels sont imprimés les différents modèles de cible utilisés pour la pratique du Tir à l'Arc :

Les Cartes Beursault ou Cartes françaises : Carte de Bouquet, d'Amusement, de Prix, de Deuil, ...

Les Cartes anglaises : Cartes colorées utilisées pour la pratique du Tir à l'Arc moderne.

Censeur :

Chevalier ayant la charge de faire respecter au sein de la Compagnie la discipline et le respect des traditions. Autrefois appelé Prévost.



Chapelet :

Nom donné au Coup réalisé à l'intérieur du Petit Cordon, Noir et Douleur.

Par extension cette zone centrale porte également le nom de Chapelet.

Chevalier :

Archer qui a été initié et intronisé aux rites de la Chevalerie.

Chevalerie :

Institution regroupant les Chevaliers de l'Arc autour de valeurs communes et de pratiques traditionnelles.

Compagnie d'Arc :

Une Compagnie d'Arc est une Association Sportive dont l'objet est la pratique du Tir à l'Arc.

Elle accueille des Archers dont la volonté est de pratiquer ce sport tout en s'efforçant de respecter les traditions du « Noble Jeu de l'Arc ».

Connétable :

Titre honorifique décerné par une Compagnie à une personne en raison de services rendus.

Le Connétable peut ne pas être membre de la Compagnie, mais ce titre ne s'attache qu'à la Compagnie qui l'a décerné.

Conseil :

Ensemble des Officiers en charge de la direction d'une Compagnie, d'une Famille ou d'une Ronde.

Cordon :

Le Grand Cordon délimite l'extérieur d'une Carte de Beursault, le Petit Cordon délimite le Chapelet central. Le Cordon Doré délimite l'extérieur d'une Carte de Bouquet.

Couper :

Se dit d'une Flèche dont l'impact est plus proche du centre de la Carte que celle du concurrent ayant tiré précédemment.

Couvrir (le Pas de Tir) :

Action d'un tireur qui vient se positionner sur le Pas de Tir : on dit alors que le Pas de Tir est couvert.

Drapeau :

Emblème et signe de ralliement d'une Compagnie, d'une Famille, d'une Ronde.

Débutant :

Membre actif d'une Compagnie ayant moins d'un an d'ancienneté.

Douleur :

Nom donné au Coup réalisé à l'intérieur du Petit Cordon et à l'extérieur du Noir central.

L'Homme de Garde annonce ce type de Coup en criant : « Douleur ! ».

Echantillonner :

Mesurer la distance qui sépare le centre d'un impact du centre de la Carte.

Echarpe :

Décoration distinctive portée lors des manifestations traditionnelles :

Le Connétable porte une Echarpe violette,

Le Capitaine porte une Echarpe bleue,

L'Empereur porte une Echarpe verte,

Le Roi ou le Roitelet porte une Echarpe rouge,

Les Chevaliers portent une Echarpe blanche.

« Elle est bonne » :

Annonce faite par l'Homme de Garde lorsqu'un Coup est fait dans le Noir.

Empereur :

Titre donné à un Archer qui a abattu l'Oiseau trois années consécutives dans la même Compagnie.

Ce titre n'a de valeur qu'au sein de la Compagnie où il a été obtenu.

Encoche ou Encouet :

Extrémité de la Flèche portant une entaille permettant le positionnement sur la corde.

Enferron :

Extrémité pointue de la flèche. Ce terme est à préférer à pointe. On emploie aussi le terme de Fer.



Empennage :

Plumes fixées à la partie postérieure de la flèche pour en stabiliser la trajectoire. L'une perpendiculaire à la corde de l'arc est dite Plume Coq, les autres Plumes Poules.

Entrant :

Nom donné à l'Archer qui vient s'ajouter à un Peloton en cours de tir.

Famille :

Union regroupant localement des Compagnies d'Arc ou des Chevaliers.

Finir en Chevalier :

Tirer sa dernière flèche en réalisant une Douleur ou un Noir.

Fleur Régionale :

Nom donné à un Petit Bouquet qui avait jadis à la base une Partie ou l'objectif était une fleur.

Garde :

Panneau de protection disposé de chaque coté de l'Allée du Roi dans un Jeu d'Arc.

Garde Panton :

Dernier tireur d'un Peloton restant à proximité du Pas de Tir qu'il vient de quitter ayant la charge de s'assurer que personne ne l'occupera et d'annoncer le Coup du premier du Peloton. Il ne rejoint l'autre Pas de Tir que lorsque le premier du Peloton sera venu le relayer.

« Gare » :

Avertissement lancé par un tireur qui prévient qu'il y a danger ; il va tirer.

Greffe :

Lieu où officie le Greffier où sont enregistrées les inscriptions lors d'un concours, d'un Prix Général, etc.

Greffier (Secrétaire) :

Nom donné à l'Officier qui assume les tâches administratives de la Compagnie.

Grille :

Ensemble des barres et des branches supportant les Oiseaux dans le Tir à la Perche.

Halte :

Tir consécutif de deux flèches en aller et retour sur la Butte d'Attaque et la Butte Maîtresse.

Herse :

Voir Grille.

Homme de Garde :

Archer qui lors du Tir dans le Jeu assure la sécurité et procède à la relève des Marmots et à la mise en place d'un nouveau Marmot.

Honneur :

Faire un Honneur ou Etre au prix se dit d'un Coup à l'intérieur du Grand Cordon d'une Carte Beursault.

Honteux :

Nom donné aux Archers qui n'ont pu être récompensés lors de la proclamation des résultats d'un Prix Général. Le Premier Honteux reçoit le reliquat de la distribution.

« Il est là » :

Annonce faite par l'Homme de Garde après remplacement du Marmot et permettant la reprise du Tir.

L'Archer reprenant le Tir se doit de remercier : « Merci Chevalier ».

Jeu d'Arc :

Terrain aménagé pour la pratique du Tir à l'Arc sur lequel sont édifiées les installations de la Compagnie et entre autres un Jeu de Beursault.

Lieutenant :

Grade porté par certain membre du Conseil de la Compagnie (1^o Lieutenant : Vice-Président).

Logis :

Local à l'usage de la Compagnie.

Maître :

Dans le Tir à la Perche, l'Archer qui abat le Coq est « Maître de Perche ». (Par analogie avec le Roi).

Mandat :

Un Mandat est une invitation à participer à un Prix ou compétition et qui en définit toutes les modalités.



Marmot :

Petite Carte qui se fixe au centre de la Carte Beursault permettant de conserver et mesurer les coups réalisés au Noir, pour établir le classement. Anciennement Marmottin.

Maquet :

Flèche renflée à son extrémité, ne possédant pas d'enferron et utilisée pour le tir à la perche.

Mise :

Droit d'inscription payé par un Archer pour participer aux Tirs.

Mort :

Faire un mort : tirer une flèche qui n'atteint pas la butte visée.

Il est interdit de tirer sur un mort : suspension du tir à la fin du tir du Peloton pour récupérer la Flèche égarée.

Mouche :

Petite croix centrale d'une Carte.

Mouiller la corde :

Suspendre le tir pour se désaltérer.

Noir :

Cercle noir au centre de la Carte Beursault ou d'un Marmot

Faire un noir : tirer une Flèche qui touche ou est dans le Noir.

Noir bagué : toucher le petit cercle entourant le Noir central.

Grand Noir : nom donné au grand cordon d'une carte de Beursault.

Officier :

Chevalier membre du Conseil de la Compagnie.

Oiseaux :

Objet en bois en forme d'Oiseau, de la taille du pouce, les ailes et les pattes serrées contre le corps et ne faisant aucun relief, placé devant le noir de chaque Carte lors du Tir à l'Oiseau.

Panton :

Ancien nom pour désigner les Buttes de tir ou la Carte utilisée pour les Grands Prix (du grec penta, cinq zones).

Partie :

Tir traditionnel pratiqué dans un Jeu de Beursault.

Pas de Tir :

Les Pas de Tir sont les emplacements réservés aux tireurs en action, matérialisés par une marque au sol et en de ça de laquelle le tireur doit se tenir en la touchant du pied avant.

Payer :

Tenir la marque du nombre de Haltes tirées.

Peloton :

Groupe d'Archers tirant dans un même Jeu.

Perche :

Mât d'une hauteur pouvant atteindre 30 m, garni de herses sur lesquelles sont placés des Oiseaux (poules) et au sommet duquel culmine le Coq dit Papagay ou Papegay.

Penotte :

Impact au noir central franc.

Permission :

Demande faite par un Archer qui souhaite obtenir une dérogation au règlement comme par exemple d'entrer dans le logis avec son arc bandé.

Piger :

Mesurer la distance au centre des Coups au Noir.

Plume :

Voir empennage.

Porte-Drapeau :

Officier membre du Conseil de la Compagnie qui a en charge la garde et la présentation du Drapeau de la Compagnie.

Présenter :

Pour présenter une flèche, il faut la tendre à son destinataire de la main droite, l'enferron vers le sol en laissant un espace suffisant pour qu'il puisse s'en saisir, de la main droite entre la main qui la lui tend et l'empennage.



Prix :

Tirer au Prix ou Faire un Honneur : se dit d'un coup à l'intérieur du Grand Cordon d'une Carte Beursault.

Prix Général : concours Beursault s'étalant sur plusieurs semaines et accueillant les Archers d'autres Compagnies.

Petit Prix ou Prix Spécial : Prix à l'issue desquels sont remboursées les Mises au Noir.

Prix Particulier : Prix dont le règlement est laissé à l'initiative de la Compagnie organisatrice.

Prix de Chevalier : Prix organisé par un Chevalier à la suite de sa Réception.

Réception :

Cérémonie au cours de laquelle un Aspirant est reçu Chevalier.

Rognette :

Partie de Jardin en 12 points gagnants.

Roi ou Roy, Reine :

Est proclamé Roi de la Compagnie pour l'année, l'Archer qui abat l'Oiseau de la manière et dans les formes prévues.

Roitelet :

Titre annuel donné au jeune qui a abattu l'Oiseau.

Ronde :

Union Régional de Compagnies ou de Familles.

« Roulez ! » :

Annonce faite par l'Homme de Garde qui à suspendu le tir pour vérifier la validité d'un Coup et permettre la reprise du tir.

Saint Sébastien :

Saint Patron des Archers fêté aux alentours du 20 Janvier et donnant lieu à l'organisation d'une Partie de Jardin suivie de festivités.

Salle de Garde :

Salle commune du Logis du Jardin d'Arc.

Salut :

Annonce faite par un Archer avant le tir de sa 1^{ère} Flèche, pour mettre en garde l'assistance et la saluer :

« Mesdames, Messieurs je vous Salue ! » ou « Archers, je vous Salue ! »

Les Archers présents doivent répondre : « Salut ! »

À la fin d'un tir, il convient de saluer les buttes : « Salut aux Buttes ! »

Silence :

Annonce ou inscription réclamant le Silence sous les Buttes ou sur le Pas de Tir.

Sortant :

Archer quittant un Peloton à la fin de son tir.

Tronc :

Tirelire destinée à recueillir les Amendes versées à l'appel du Censeur, ou les dons des Archers.

Se vider les mains :

Expression utilisée quand un Peloton décide d'interrompre momentanément son tir en cours de Partie. L'arrêt ne peut toutefois intervenir qu'après que chacun ait tiré sa Flèche sur la Butte d'Attaque. Les arcs sont déposés sous la Butte Maîtresse jusqu'à la reprise du tir.

