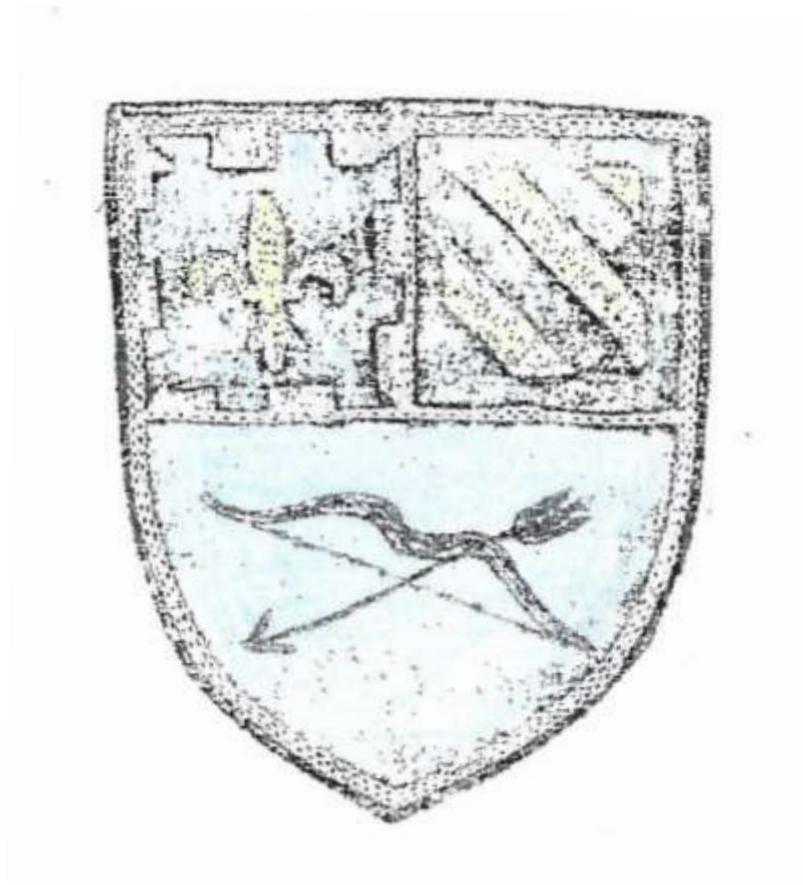


# Ordonnances & Règlements du Noble et Ancien Jeu de l'Arc



**Compagnie de Dijon**

**1628**

**Ordonnances et Règlements du  
Noble et Ancien Jeu de l'Arc**

## Article Premier

Tous Chevaliers du Noble et Ancien Jeu de l'Arc promettent à DIEU, à la Glorieuse Vierge Marie & à Monsieur Saint Sébastien, qu'ils maintiendront ledit Noble Jeu de l'Arc bien et loyalement, sans fraude ni déception quelconque, en quelque manière que ce soit, sous peine de l'amande de telle que le cas le requerra.

### II

Les Chevaliers dudit Noble Jeu suivront tous les autres Jeux et suivront celui de l'Arc, et admonesteront le plus de Compagnies qu'ils pourront à suivre iceluy Noble et Fructueux Jeu.

### III

En se faisant Chevalier dudit Noble jeu de l'Arc, on donnera un gros au luminaire de Monsieur Saint Sébastien, et deux blancs pour la Cymarre pour ceux qui feront le Chevalier, et ne fera d'autre chose pour cette fois : Et nul ne sera reçu Chevalier qu'il ne soit de la religion Catholique, Apostolique et Romaine.

### IV

Quand on se trouvera entre deux Buttes ou es limites d'icelles, on ne jurera ny blasphemera le nom de DIEU et ne fera aucun vilain serment sous peine de l'amande.

### V

Quelque chose qu'il advienne on ne reniera le nom de DIEU, et si aucun Chevalier reprennent, on doit sur amande et iceux Chevaliers doivent s'amuser devant le ROY des Archers et les autres Chevaliers.

### VI

On ne nommera le Diable en quelque façon que se soit sous peine de l'amande.

### VII

S'il y a aucun qui soit en sentence de l'Excommunication, ne se doit point troubler entre les deux Buttes, soit pour en jouer en prix ou en partie, et s'ils sont troublés et qu'ils eussent gagné quelque chose en faisant aucuns Echantillons, ne leur sera d'aucun profit.



## VIII

On ne commettra aucune indécence entre les deux Buttes et es limites d'icelles pour l'honneur et révérence du Noble Jeu de l'Arc.

## IX

On ne parlera de femme de Sordonnement ny d'autre mots de paillardise sous peine de l'amande comme dessus.

## X

Si par mal talent concevrait quelque trahison contre la Ville ou le Pays, on le révélera au ROY des Archers ou à Messieurs de la Ville.

## XI

Celui qui dira aucune chose touchant le fait du Noble Jeu de l'Arc, on ne le fera contenir devant autre que pardevant le ROY des Archers ou ses Commis, et s'ils ne font bonne et brève Justice, on ne pourra traiter où bon semblera.

## XII

Si on estoit présent à faire une amande, on le révélera à ceux qui ont la garde des Buttes, pour le poursuivre au proffit du luminaire de Monsieur Saint Sébastien, et n'y doit au point y épargner personne.

## XIII

On ne portera aucuns bastons invasifs entre deux Buttes en jouant de l'Arc, soit en prix soit en partie, à peine que dessus.

## XIV

Si aucun met dedans le blanc, dedans le Noire le plus près de la broche, il doit à la Boiste un blanc, emportera les Joyaux, et ses Compagnons le doivent mener boire et payer son escot pour cette fois.

## XV

Quand quelqu'un se trouvera entre deux Buttes jouant en partie, il meslera loyallement et tiendra la partie telle qu'elle viendra.

## XVI

Celui qui le mesurera . . . . . pour le mesurer, mesurera justement et loyallement pour son Compagnon comme pour soy-mesme.



## XVII

Se trouvant en un prix on ne tirera point sans estre chaussé de chaussures et de pourpoint et que son Arc ne soit encorné, sous la licence du ROY ou de son Commis.

## XVIII

Celui qui prendra aucun Eschantillon à quelque prix que ce soit, le prendra le plus loyallement qu'il pourra, et le ferra tout au long sous peine de le perdre, et le portera escrire au Bureau .

## XIX

A quelque prix que ce soit, on ne jouera sans mettre enjeu, sous peine de perdre son coup et de l'amande.

## XX

A un prix déffendu l'on peut prendre Eschantillon en la teste et en tous les lieux que l'on pourra prendre mesure, et se porteront les Eschantillons escrire au Bureau.

## XXI

S'il advenait qu'une flesche soit prêt du blanc, et qu'elle ne puisse soubstenir son Eschantillon sans ayde de cousteau ou d'autres choses qui lui puisse donner ayde, l'Eschantillon ne vaudra rien sinon à l'argent.

## XXII

Lorsque ceux qui prendront les Eschantillons, si d'aventure il y avoit une flesche qui fût en danger de choir, les Commis à ce et tous autres Compagnons à ce connoissant du serment de l'Arc, seront tenus de la remettre le plus loyallement que faire se pourra au profit d'iceluy à qui sera le coup ; et s'il advenoit que celuy à qui est le coup la fit choir, son dit coup sera perdu.

## XXIII

Le premier coup au blanc doit être franc tout revestu, où il demeurera à la Boiste et de tous prix.

## XXIV

Ceux qui gagneront un prix de la valeur de soixante sols et au-dessus, mettront un gros à la Boiste, et s'il exède la susdite somme, ils ne mettront que deux blancs et ne seront tenus de faire aucun prix.



## XXV

A un prix deffendu, aucun ne sera si osé ni hardy de tirer deux flesches pour bon, à peine d'estre puny et estre privé du jeu.

## XXVI

Aucun qui fasse prix deffendu n'aura point de Compagnon avec luy, pourvu qu'il joue pour bon et s'il est prouvé du contraire et qu'il eust aucune chose ne luy sera nulle valeur et payera l'amande.

## XXVII

A un prix deffendu la teste aura de hault une aulne de Provins et de large en bas un tiers d'aulne et au-dessus un quart d'aulne.

## XXVIII

Le blanc aura de hauteur deux doigts au tour de la broche pris par le Roy avec son gant ou par son Commis.

## XXIX

A un prix qui n'est pas deffendu, on ne prendra l'Eschantillon qui ne soit revestu de la teste.

## XXX

Quand le ROY se trouvera au Jeu de l'Arc et que l'on soit six, si l'on va boire on se doit affranchir, ou en son absence le Roy de la Pie.

## XXXI

Entre deux Buttes on ne jurera ny démentira aucuns de ses frères qui sont du Noble Jeu de l'Arc sous peine de l'amande.

## XXXII

Quand le ROY sera entre deux Buttes en jouant en partie, ou le Roy de la Pie, ou le connétable, ils joueront les premiers.

## XXXIII

Si on à aucun débat d'un coup qui semble qu'il ne soit pas bon, on demandera à la plus saine partie et on en fera selon leur avis.

## XXXIV

Si l'on tire de l'Arc ayant la bague dessus, on devra une Cymarre de vin.



### XXXV

Entre deux Buttes, nul ne fera noise au débat, ne touchera à personne pour mal, à peine de l'amande.

### XXXVI

Si d'aventure deux Archers se combattaient et qu'ils eussent leurs Arc bandés pour tirer l'un contre l'autre, les Assistants les mettront en paix en coupant les cordes de leurs Arcs, pour éviter au danger qui se pourrai en suivre, et que se faisant, ne se mettent en danger leurs personnes.

### XXXVII

S'il vient à notice qu'aucun veuille mal à un de ses frères du Jeu d'Arc, on l'abvertira le plustôt que faire se pourra.

### XXXVIII

Si quelqu'un de l'Arc deffie un autre pour un service ou pour un coup, il doit le faire joyeusement, et s'il est refusant, il doit "avoir coupé la teste d'un sceau d'eau", et s'il ne le sait on luy apprendra.

### XXXIX

Si l'on tir qui portera les Arc, celui qui perdra les portera sans faire dommage aux cordes et ausdits Arcs.

### XL

Nul ne doit tirer à l'Arc à quelque prix que ce soit, s'il n'est du serment et qu'il ne l'ait payé, ou bien s'il ne promet de le faire, sous peine de perdre son Arc ; il faut aussi qu'il soit de la Confrairie de Monsieur saint Sébastien.

### XLI

S'il venoient aucuns Compagnons qui deffient quelqu'un, moyennant qu'ils soient du Serment, s'ils le requierent de tirer pour une Cymarre de vin, il ne le doit point refuser.

### XLII

Si l'on est entre deux Buttes, et qu'il se présente quelque incogneu qui soit du Serment, on luy fera honnesteté.



### **XLIII**

**On ne rebutera à personne du monde le Serment du Noble Jeu de l'Arc, sinon à ceux à qui il appartient.**

### **XLIV**

**Si un Maistre de Prix présente un coup au blanc après le premier, il le remportera, pour peu qu'il ne soit gagné au blanc franc, au cas qu'il ne soit point compris au prix.**

### **XLV**

**Nul ne tirera l'Oiseau des Archers, qu'il n'ait fait le Serment ou promis de le faire, et à six semaines après ladite promesse, à peine de l'amande et de faire replanter ledit Oiseau à ses frais et dépends.**

### **XLVI**

**Si d'aventure en tirant au dit Oiseau, quelqu'un frappe la perche ou sera planté ledit Oiseau ou autre chose sans toucher ledit Oiseau, iceluy Oiseau sera replanté au frais dudit Jeu et derechef tiré par les Chevaliers, jusqu'à ce qu'en frappant ledit Oiseau soit abattu.**

### **XLVII**

**Nul ne pourra être reçu à tirer ledit Oiseau s'il n'est reçu Habitant de la Ville, et ne pourront aussi tirer les fils des veuves audit Oiseau, s'ils ne sont suffisamment advoués par écrit par leur Mères qui promettent de faire selon les Anciennes Coutumes le cas abvenant que leurdit fils ait abattu ledit Oiseau.**

**Collationné à l'original desdites Ordonnances, mis au Coffres du Noble Jeu de l'Arc dans la Ville de DIJON, suivant la délibération du septième Jour du Mois de May.**

**Signées des ROYS, OFFICIERS, CHEVALIERS présents à ladite  
Délibération.**

**Fait ledit jour 7 May 1628**

**Signés par Ordonnance**

**Greffier      Secrétaire**



## GLOSSAIRE

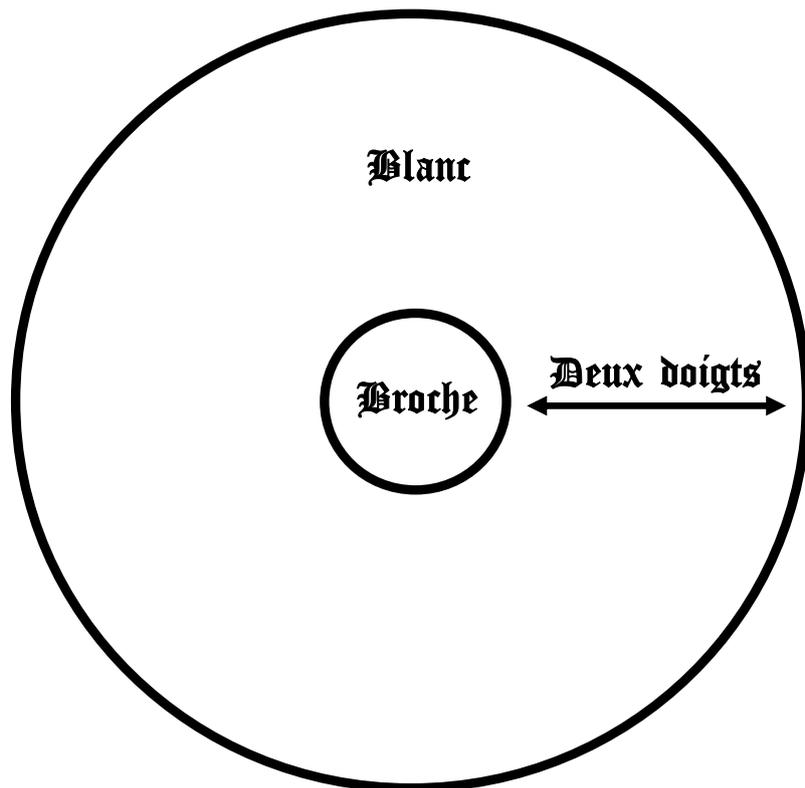
<b>Gros</b>	: Monnaie,
<b>Luminaire</b>	: Cierge,
<b>Deux blancs</b>	: Monnaie,
<b>Cymarre</b>	: Pot en étain à deux anses,
<b>Eschantillons</b>	: Points,
<b>Sordonnement</b>	: Mauvaise vie (du latin sordidium),
<b>Présent à faire</b>	: Mériter,
<b>Bastons invasifs</b>	: Armes,
<b>Devant le Noire le plus</b>	
<b>Près de la Broche</b>	: Toucher le plus près du centre,
<b>Il meslera</b>	: Participer (pour un "entrant"),
<b>Encorné</b>	: Arc bandé,
<b>Licence</b>	: Permission,
<b>Prix Deffendu</b>	: Tir en aller-retour (Beursault),
<b>Les Eschantillons</b>	: La marque, les points,
<b>Coup au Blanc</b>	: Coup au centre,
<b>Aulne de Provins</b>	: 1,20 m environ,
<b>Deux Doigts</b>	: 4 cm environ,

**Le Blanc aura de rondeur deux doigts autour de la Broche, pris par le ROY, avec son gant ou par son Commis.**

Les cibles anciennes étaient fixées par une broche en bois en plein centre.

(coup à la broche)





### **Le Roy de la Pie :**

**Au XVII<sup>e</sup> siècle, en Franche Comté, la Pie était un terrain non bâti, de 4 toises de front (environ 8 m) sur la rue de la Ville. Cela correspondait-il à la largeur d'un Jeu d'Arc ?**

**Le Roy de la Pie est-il le maître du Jeu, le Capitaine ?**

**(A noter la calligraphie différente entre le ROY des Archers et le Roy de la Pie)**