

DÉPARTEMENT DE L'AISNE.
Canton de Chauny.



ARRONDISSEMENT
de Laon.

PRIX GÉNÉRAL DU BOUQUET PROVINCIAL DU JEU D'ARC

DE BÉTHANCOURT-EN-VAUX,
Qui sera tiré le *Dimanche 31 Mai 1855*, et jours suivants,
AVEC LAGRÈMENT DES AUTORITÉS DE LA COMMUNE.

MESSIEURS ET CHERS CONFRÈRES,

Les Chevaliers du JEU D'ARC de Béthancourt-en-Vaux, voyant arriver avec un plaisir inexprimable le moment où ils vont se réunir à leurs Confrères, et désirant savourer avec eux les plaisirs innocents que la tranquillité permet de goûter, vous invitent à venir au milieu d'eux signaler votre adresse.

Fort de leur union et de leur fraternité, ils croient pouvoir vous assurer que le boucher et la paix présideront aux plaisirs et aux agréments qu'ils vous offrent.

Veuillez bien, MM., venir honorer de votre présence notre cérémonie, et nous fournir l'occasion de vous manifester les sentiments d'amitié avec lesquels nous avons l'honneur d'être,

Messieurs et chers Confrères,

Vos très-humbles serviteurs,

Les Officiers et Chevaliers du Jeu de l'Arc de Béthancourt-en-Vaux.

Ordre et conditions pour le tirage du Prix.

ART. 1. Le Prix sera tiré dans notre Jeu par sections de 4 à 6 tireurs; il n'y aura aucune interruption dans le tirage à partir du jour de l'ouverture, depuis le lever du Soleil jusqu'à son coucher; si une section n'avait pas fini de tirer, elle continuerait jusqu'à ce qu'elle eût terminé.

ART. 2. Les Compagnies arriveront en bon ordre, tambour battant, encoiffe déployée. Celles qui n'en auraient pas seront également reçues avec les mêmes honneurs, en en dédominant les causes. Un député seul sera admis au tirage du nombre.

ART. 3. Les Compagnies seront reçues par nous depuis six heures du matin jusqu'à dix heures précises au Jeu d'Arc, et de là conduites à leurs logements.

ART. 4. Chaque tireur pourra tirer deux coups pour essayer le Jeu, jusqu'au coucher du Soleil, et les cartes appartenant aux gagnants.

ART. 5. Les Compagnies seront composées de six hommes au moins, qui seront tenus en arrivant, de déposer au greffe les registres qui constatent l'existence des Compagnies dont ils font partie, le quel sera ouvert à la délivrance des prix, pour constater si les gagnants sont réunis conformément aux articles 2 et 3 des Statuts.

ART. 6. Il sera payé à 1 fr. 50 cent. par chaque tirage pour 50 coups ou 15 balles. Le total de l'argent sera réparti par sommes égales sur tous les prix, excepté une somme de 55 fr. qui sera prélevée pour frais de Mandats et de Pantons. Il sera payé en son 15 cent. par chaque tireur pour frais de Greffe et garde de nuit.

ART. 7. A neuf heures du matin, le jour de la parade, il sera tenu un rassemblement à neuf heures et dix minutes toutes les Compagnies se réuniront avec l'arc et une fleche, dans la place du Jeu d'Arc, elles se formeront sur deux rangs dans l'ordre de l'arrivée, la suite en tête, et partant de la pour se rendre à l'Eglise dans la disposition suivante:

1. Les Tambours, 2. Les Prix, 3. MM. Le Maire, l'Adjoint, et toutes les autorités qui nous feront l'honneur d'assister à cette cérémonie.

ART. 8. Les Compagnies arriveront selon l'ordre d'arrivée, à la Procession seulement, il n'y aura de tambour pour l'ordre.

ART. 9. Les Tambours marcheront de même suivant leur rang d'arrivée, en se réunissant à la tête de la première Compagnie.

ART. 10. Les Despatches seront placés dans le chœur.

ART. 11. A quatre heures précises, la Parade du jeu aura lieu en y joignant tout ce qui sera tiré et 5 du n. 1, à défaut du n. 1, le 2 le remplacer, et ainsi de suite. Elle consistera en ce dont un commandement, et les cartes seront inspectées par les gagnants.

ART. 12. Il y aura un Panton attaché à chaque Butte, composé de cinq pièces, savoir: quatre Brochettes et quatre Marmots, A, B, C, D.

ART. 13. Il n'y aura pas de broche à chaque panton, mais un point central à chaque note. Les coups seront répartis comme par la Compagnie qui devra essayer à celle tirant son à défaut par des Chevaliers non intervenus: ou commissaire nommé par nous leur présentera un coup pour montrer le point central ou gros de la fleche, lorsqu'un coup sera emporté le point central, il sera accordé sur le trait couru, en suivant la circonstance du noir et observant la même règle que précédemment.

ART. 14. Tout tireur faisant un coup au grand noir et six brochettes à sept millimètres du point central, il sera levé et livré au gagnant, et un autre noir sera de suite remplacé.

ART. 15. Il sera fait rapport de l'échantillon qui sera de suite inscrit à notre Greffe sur un registre destiné à ce sujet et signé des Commissaires. Il en sera délivré un extrait à celui qui aura fait le coup, s'il l'exige.

ART. 16. Les Pantons seront posés le lendemain de la parade au lever du Soleil et le Prix sera ouvert par quatre de nos tireurs, quatre autres le fermeront, les autres à notre volonté.

ART. 17. Les Pantons resteront définitivement posés jusqu'à la clôture du Prix.

ART. 18. Tout tireur ayant fait un coup, qui passera le pas, ne perdra pas son coup, à moins qu'il n'ait passé la moitié du jeu, mais il passera les conditions d'essai qui seront versés au Greffe pour sa conservation aux Statuts.

ART. 19. Il sera libre de rester toute nuit dans les buttes, même en tirant, mais chacun devra être vu de nuit, le gilet et le col de chemise fontaines.

ART. 20. Le Règlement général de M. Pomponne du 30 Octobre 1753, sera strictement exécuté en tout ce qui ne sera pas contraire aux dispositions du présent.

ART. 21. Les Compagnies qui ne se rendront pas le jour indiqué pour le tirage auront leur nom, seront tenues à tirer les deux jours, ainsi que les Chevaliers qui n'auront pas répondu leur Compagnie, ne seront admis à tirer qu'en formant un peloton de quatre à six.

ART. 22. Les Compagnies qui n'auraient pas reçu de mandat, soit par mail ou autrement, seront reçues avec les mêmes honneurs.

ART. 23. A l'issue de la Messe, les Compagnies rassembleront M. le Maire et les autorités à la maison commune, de là il sera appelé un Officier de chaque Compagnie pour tirer les mandats pour l'ordre du tirage, et de suite les autres Compagnies.

ART. 24. Une Commission composée de quatre Membres et de deux suppléants, sera nommée par les Comités ou Chefs de députations, après la Messe, pour décider sous appel de toutes les difficultés qui pourraient s'élever; notre Comissaire ou Chef, ayant voix prépondérante en cette commission, excepté dans les cas où notre Compagnie serait intéressée, alors le plus âgé des Membres présidera; il en sera de même des autres Membres, chacun pour ce qui regardera sa Compagnie.

ART. 25. On pourra promettre des paroles graves, des mandats ou à double sens, papiers dix expéditions d'arrêté.

ART. 26. Il est défendu de manger et de boire dans le jeu, excepté le Greffe et ses adjoints, et ainsi d'y fumer et d'y porter des armes.

ART. 27. Toutes défenses sont faites de toucher aux Pantons sans la permission de la commission, excepté dans les cas où notre Compagnie serait intéressée, alors le plus âgé des Membres présidera; il en sera de même des autres Membres, chacun pour ce qui regardera sa Compagnie.

ART. 28. Les Compagnies seront averties du jour de leur tirage par un avis qui sera posé.

ART. 29. La distribution se fera solennellement le dimanche qui suivra la clôture du Prix, s'il y a au moins deux jours d'intervalle.

DÉSIGNATION DES PRIX.

PREMIER PANTON.

1. Coeur. Un Gobelet à pied, donné par MM. Debray, Maire, et Bouilly, adjoint, pour leur enjeu.
2. Une forte Tindale, donnée par MM. Lescaut, pour leur enjeu.
3. Une paire de Flambeaux, donnée par M. Faicier, subergiste, pour leur enjeu et présent.
4. Une Tindale, donnée par MM. Desmarests (Auguste), et Martin (Louis), pour leur enjeu.

BROCHETTES.

1. Brochette. A. Deux cuillères à café, données par MM. Berthelet-Favette, Macerette et Fierette (Barthelemy), pour leur enjeu.
2. B. Deux Cuillères à café, données par MM. Desmarest (Nicolas), Depuyville (Hector), et Fierette (Theodore), pour leur enjeu.
3. C. Une Tindale, donnée par M. Bonnaire, pour son enjeu.
4. D. Une Tindale, donnée par M. Toulleux (Clement), pour son enjeu.

MARMOTS.

1. Marmot. Une Tindale, donnée par M. Delery (Benoit), pour son enjeu.
2. Deux Solères en cristal, pichet plaqué, données par M. Ricot (Devis), pour son enjeu.
3. Une paire d'Agarades pour mouton, donnée par M. Ricot (Victor), pour son enjeu.
4. Un Flambeau, donné par M. Radot, pour son enjeu.

DEUXIEME PANTON.

1. Coeur. Un Gobelet à pied, donné par MM. Surmay et Fierette (Auguste), pour leur enjeu.
2. Une forte Tindale, donnée par MM. Delery et Devicry, subergiste, pour leur enjeu.
3. Une paire de Flambeaux, donnée par M. Bonnaire, pour son enjeu.
4. Une Tindale, donnée par M. Lambert Siguer, Roi, pour son enjeu.

BROCHETTES.

1. Brochette. A. Deux Cuillères à café, données par MM. Boncheret (Baptiste), et Vallin (Theodore).
2. B. Deux Cuillères à café, données par M. Barret (Laurent).
3. C. Une Tindale, donnée par M. Lescaut, subergiste, pour son enjeu.
4. D. Une Tindale, donnée par MM. Boncheret fils, et Vaillant (Amable).

MARMOTS.

1. Marmot. Une Tindale donnée par M. Jacques (Baptiste).
2. Deux Solères en cristal, pichet plaqué, données par M. Lescaut (Gendron).
3. Une Tindale, donnée par M. Bay (Félix).
4. Une Epingle en or, donnée par MM. Cucher (Alexis), et Thuillier (Louis).

Signé: LAMBERT SAUVY, BUI, SCHMA, GOSSELIN, BOUTARD, LEBLANC, FIERETTE (Auguste), BON-LEONARD, DEBRAY, GOSSELIN.

Noyon. Imprimerie d'AMOUURY, Libraire, Lithographe.