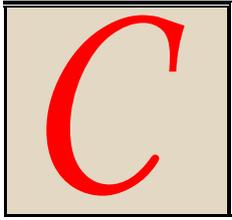


Recueil des
US & COU'TUMES
dans les Compagnies d'Arc
de la Région Parisienne

Par Jean-Louis Demazières
Greffier de la Compagnie
du Noble Jeu
de l'Arc de Saint Pierre
Montmartre

A Clichy
MCMXCI



Le petit recueil des Us & Coutumes des Compagnies de l'Île de France est le résultat d'une collecte faite par moi même, dans un petit nombre de Compagnies, savoir Ermont, Montfermeil, Bagnolet Belleville, Rosny sous Bois et Saint Pierre Montmartre.

Il n'a nullement la prétention d'être l'image fidèle de la Tradition de l'Archerie, encore moins d'imposer une règle de conduite hors laquelle on serait qualifié d'hérétique, mais seulement de conserver par écrit ce qui passe pour être un des plus sûr moyen de conserver au sein des Compagnies de l'Arc cette chaleureuse entente qui a fait qu'elles ont subsisté jusqu'à ce jour.

Il faut savoir, en effet qu'il n'existe, à ma connaissance, aucun écrit traitant de ce sujet, excepté les Statuts & Règlements Généraux de la Chevalerie de l'Arc & des Archers écrits en 1863 par les soins de la Famille de Paris, et plus anciennement, les Statuts & Règlements des Compagnies du Noble Jeu de l'Arc & Confréries de Saint Sébastien pour le Royaume de France, révisé en 1733 par Monsieur de Pomponne, mais on ne trouve aucune trace d'enquête ou de collectage fait dans des Compagnies d'Archers, pour savoir, chacun vivait ses traditions.

La Tradition de l'Arc est, par essence même, transmise oralement, ce qui explique quelques différences dans l'application d'un même usage observé dans les Compagnies où a été fait le collectage.

Il arrive même qu'un usage, tel le Salut avant que de tirer sa première flèche, ait pu survivre dans certaines Compagnies, en ôtant son chapeau alors que la mode du port de celui-ci n'existe plus depuis au moins quarante ans en France.

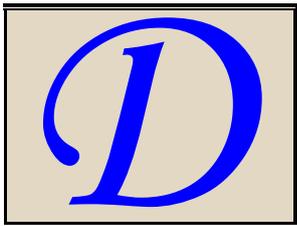
Mais nous ne saurons jamais à quel point nous devons de gratitude à ceux qui ont su nous transmettre ces inestimables valeurs humaines que sont les Us & Coutumes des Compagnies d'Archers, témoins d'une civilisation française où la courtoisie et l'honneur firent le renom d'icelles Compagnies.

Première partie

Le Tir au Bersault

Chapitre premier

De l'Allée du Roy



Dans un Jardin d'Arc, l'Allée reliant les deux Buttes recevant les flèches, la Maîtresse Butte et la Butte d'Attaque, se nomme l'Allée du Roy, et ne peut être empruntée que par le Roy de l'année ; les Chevaliers & Archers doivent emprunter « l'Allée des Chevaliers », autrement, ils sont passibles d'une Amende.

L'Allée du Roy est matérialisée par un chemin étroit, rempli de terre battue ou de graviers, elle était autrefois bordée de platanes ou de troènes ainsi que de buis et l'on y plante des fleurs.

Dans la Compagnie de Montfermeil, seul le Roy fait office de jardinier, alors qu'à la Compagnie de Saint Pierre Montmartre, installée depuis 1892 à Clichy la Garenne, c'est l'Archer le mieux apte à cette fonction qui est jardinier : actuellement, il s'en trouve au moins deux qui s'occupent régulièrement des plantations.

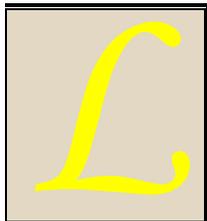
A Rosny sous Bois, il existe deux Allées affectées au tir Bersault, la première est celle du Roy, la seconde est celle du Roitelet. Elles sont entretenues par le Roy et personne ne les emprunte, sauf pour accéder au pas de tir de 25 et 30 mètres qui font partie du Jeu de Bersault, par manque de place, ce qui est également le cas à Saint Pierre Montmartre.

A Ermont, où il se trouve deux Jeux de Bersault, on a tout simplement supprimé un Jeu pour en faire un pas de tir de 30 mètres.

Il faut ajouter que dans certaines Compagnies telles Chènevrières sur Marne ou Ermont, les Allées des Chevaliers ont été baptisées du nom d'un de leurs Archers.

Chapitre second

Le Salut



Les Chevaliers qui prennent part au tir doivent être vêtus décemment et porter un vêtement à manches fermées et boutonnées. Ils doivent sous peine d'Amende, tirer les deux premiers Coups la tête couverte. Ils doivent également sous peine d'Amende saluer les Cartes et les assistants avant de lancer leur première flèche. (Règlement de 1863)

Dans la Compagnie d'Ermont, à la première Halte, l'Archer dit : « Messieurs je vous salue » après quoi, il tire sa première flèche, tête découverte et la seconde tête couverte. Les Buttes sont saluées de la main.

A la fin d'une Partie de Jardin, on salue par une Halte supplémentaire. Il est à noter que la Partie se termine toujours en tirant sur la Butte Maîtresse.

A Montfermeil, sous la Maîtresse Butte, les Chevaliers disent : « Messieurs je vous salue » ou « Mesdames, Messieurs je vous salue » suivant qu'il y a ou non des Dames dans l'assistance. La première flèche se tire découvert et les suivantes couvert.

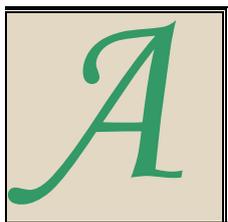
A la Compagnie de Saint Pierre Montmartre, pendant ces quelques dernières années, l'usage voulait qu'on saluât en disant « Archers je vous salue », mais on en revint à la formule adoptée à Montfermeil. Ceux qui portent un chapeau se découvrent en saluant et en tirant leur première flèche. Les autres, une bonne majorité, ne portant pas de coiffe ne sont pas pour autant passible du Tronc.

A Rosny sous Bois, l'Archer dit : « Mesdames, Messieurs, je vous salue », et la première Halte se fait la tête couverte.

A la Compagnie de Bagnolet Belleville, l'Archer dit « Mesdames, Messieurs je vous salue » et la première Halte se tire couvert pour les tirs traditionnels.

Chapitre troisième

Du mot « Gare »



chaque Coup, avant de tirer, ils doivent crier « Gare » à haute voix, sous peine d'Amende et de toute la responsabilité des accidents qui pourraient survenir par suite du défaut d'avertissement. (Art. 150, Règlement de 1863)

A Montfermeil, le dernier tireur du Peloton crie « Gare » avant de tirer sa flèche. Ensuite, il crie « Couvert » pour que les autres Archers puissent récupérer leurs flèches en cible.

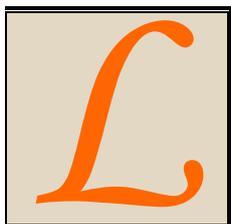
A Rosny sous Bois, le premier Archer du Peloton crie « Gare » avant que de tirer sa première flèche. Les derniers du Peloton crient « Couvrez ».

A Bagnolet, l'Archer qui va tirer crie « Gare » de temps à autre, lorsqu'il n'est pas sûr qu'il peut tirer en toute sécurité, ce qui se fait aussi à Saint Pierre Montmartre.

A l'autre Butte, le ou les Archers en place crient « Roulez », en l'absence de tout danger. C'est souvent le dernier du Peloton qui crie « Gare ».

Chapitre quatrième

Du Garde – Panton



e dernier tireur du Peloton, le Garde-Panton (de Panton qui est synonyme de carte) à Montfermeil, crie « Couvert », mais ne quitte pas la Butte d'où il vient de tirer. Son rôle est d'empêcher que quelqu'un passe devant la Butte alors que le reste du Peloton se prépare à tirer sur celle-ci. C'est lui qui annonce à haute voix les Douleurs (Coups dans le Petit Cordon) et « Elle est Bonne ! » (Coup dans le noir du centre de la Carte) et cela jusqu'à ce que le premier tireur du Peloton vienne le relever. Alors seulement, le Garde-Panton pourra rejoindre l'autre Butte et tirer. Il restera dans ses fonctions tout au long de la Partie, même si un « Entrant » se présente pour tirer.

A Bagnolet, le Garde-Panton reste à côté de la Butte d'où il vient de tirer et attend la relève. C'est lui qui annonce à haute voix : « un Entrant » ou « un Sortant »

Il crie également « Gare » avant de tirer et « Roulez » immédiatement après.

Chapitre cinquième

De l'expression *Faire un Mort*



ette expression, « *Faire un Mort* » n'est pas l'exclusivité du tir à l'arc, car aujourd'hui, elle s'emploie dans le métier de la charpente en bois et signifie tailler une pièce de charpente trop courte ou rater un assemblage.

A Montfermeil, lorsqu'un Archer égare une flèche dans le Jardin, en tirant par maladresse, soit en terre soit dans une Garde, cela se dit « *Faire un Mort* ».

On attend que l'Archer ramasse sa flèche avant de continuer la Partie, même si la Halte n'est pas terminée.

A Saint Pierre Montmartre, lorsque René Maréchal était Capitaine, (1953) on ne tirait que sur cible anglaise dans un seul sens, et celui qui « *Faisait un Mort* » n'allait chercher sa flèche qu'une fois la volée de trois flèches tirée par l'ensemble des Archers.

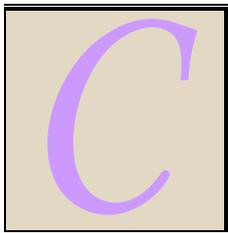
Le fait de tirer alors qu'un Mort vient d'être fait et non récupéré se dit : « *Tirer sur un Mort* ».

Celui qui commet cette erreur à la Compagnie de Rosny sous Bois, passe au Tronc. Il faut donc que l'Archer qui vient d'égarer sa flèche la récupérât immédiatement.

A Bagnolet, les Archers terminent la demie Halte en cours, avant que soit récupérée la flèche. Dans ce cas précis, « *Tirer sur un Mort* » se fait donc à l'occasion de la demie Halte suivante.

Chapitre Sixième

De la restitution d'une flèche à son propriétaire



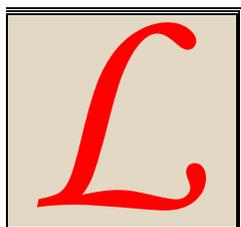
ela se fait à Montfermeil, en présentant à son propriétaire la flèche pointe en bas, et en laissant entre sa propre main et les plumes suffisamment de place pour qu'il puisse la saisir.

L'usage est le même partout, si ce n'est qu'à Rosny sous Bois, celui qui la prend du mauvais côté passe au Tronc.

Dans la Compagnie de Bagnolet, si la flèche est mal présentée, l'Archer qui la reçoit oriente la main du donneur de façon à ce qu'elle soit présentée correctement. La restitution se fait sans fumer et tête découverte.

Chapitre septième

Du refus de flèche



orsqu'une flèche arrive de plein jet dans la Butte, ou même dans la Carte et tombe à terre, cela se nomme « Refus de Flèche ».

A la Compagnie de Montfermeil, si la flèche a frappé la Carte sans témoin, le Coup est compté pour un Honneur à deux points.

Le premier Archer arrivant pour couvrir doit mettre les flèches à terre contre la Butte.

A Saint Pierre Montmartre, l'Archer ne ramasse pas systématiquement les flèches.

A Rosny sous Bois, il ramasse la flèche, la rend à son propriétaire. Si c'est celle du Garde-Panton, il la pique dans le haut de la Butte, alors qu'à Bagnolet, la flèche est toujours plantée dans le haut de la Butte.

Chapitre huitième

De l'oubli d'une flèche plantée en butte, et du fait de vider les mains



Dans les temps où l'on ne tirait qu'avec des flèches en bois, l'Archer n'en utilisait qu'une seule tout au long de la Partie, « sa meilleure flèche », et l'usage du carquois était quasiment inconnu en France : de là vient que les risques d'oubli étaient pour ainsi dire nuls.

À l'heure actuelle, la pratique des volées de trois ou six flèches sur cible anglaise fait que les Archers possèdent des carquois garnis de traits, qu'ils portent même en tirant au Bersault, et là, les risques d'oubli sont moins rare. Toutes les Compagnies consultées affirment que dans ce cas, le fautif passe au Tronc.

Il existe une exception : lorsqu'un Archer fait un Coup dans le noir central de la Carte, ou tout simplement quand l'assemblée des tireurs décident de boire quelque chose au bar de la Compagnie, on « Vide les Mains » ce qui signifie que le Peloton tire sur la Butte d'Attaque, dépose les arcs sous la Maîtresse Butte, et rejoint le Logis tout proche de là, en laissant plantées les flèches là où elles sont.

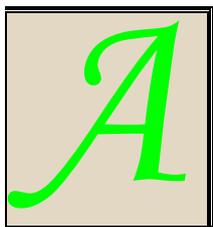
Vider les Mains peut donc se faire à tout moment de la Partie.

Cette pratique ne date certainement pas d'aujourd'hui, car elle est confirmée dans le Règlement d'Ordonnance du Noble & Ancien Jeu de l'Arc de la Compagnie de Dijon, en 1628, en l'article XIV, savoir :

« Si chacun met dedans le blanc devant boire le plus près de la Broche, il doit à la Boitte un blanc, en portera les Joyaux et ses Compagnons le doivent mener boire et payer son écot pour cette fois ».

Chapitre neuvième

Du lever du Marmot



u 17^{ème} et 18^{ème} siècles, lorsqu'un Coup était proche de la Broche, la « Maîtresse Broche », le Marmot étant inconnu, deux Chevaliers ou l'auteur du Coup relevaient un « Eschantillon » au moyen de ce qui devait sans doute être de petites réglettes en carton ou en bois, qui étaient refendues en deux, une moitié pour celui qui avait fait le Coup, l'autre étant destiné au Greffe.

Le Marmot, petite Carte mobile, fixée au centre de la Carte, au moyen de la Maîtresse Broche ne dut apparaître qu'en la première moitié du 19^{ème} siècle : voici trois articles de Règlement laissant supposer cette assertion.

1- Règlements et Ordonnances de la Compagnie de Dijon en 1628 :

Art XXI

« S'il advenait qu'une flèche soit près du blanc ou de la Broche et quelle ne puisse soubstenir son Eschantillon sans ayde de cousteau ou d'autres choses qui luy puissent donner ayde, l'Eschantillon ne vaudra rien sinon à l'argent.

Art XX

A un prix défendu l'on peut prendre Eschantillon en la teste et dans tous les lieux que l'on pourra prendre mesure et se porteront les Eschantillons écrire au bureau, sur peine de les perdre et de l'Amende »

2- Statuts et Règlements Généraux de Mr Arnault de Pomponne. 1733

Art 24

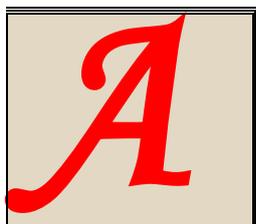
« Celui qui fera un Coup favorable, prendra l'Eschantillon du pied de la Broche au pied de la flèche, faisant toujours poser l'Eschantillon de toutes parts contre

la Carte, Les Eschantillons seront levés par deux Chevaliers non intéressés, qui garderont moitié des dits Eschantillons fendus en deux et donneront l'autre à ceux qui auront fait les Coups, pour être rejoints ensemble et représentés à la fin du Prix s'il en est besoin. »

3- Statuts & Règlements Généraux de 1863

Art 211

Les Cartes de Prix sont plus grandes et plus ornées que les Cartes d'amusement. Elles sont percées à leur centre d'une ouverture arrondie de neuf à dix centimètres de diamètre sur laquelle est rapportée et fixée à l'aide de quatre Broches de fer une petite Carte mobile pourvue d'un Noir et d'un Petit Cordon et rayée par deux traits au crayon, l'un vertical, l'autre horizontal, qui se confondent avec ceux de la grande Carte et s'entrecroisent au point central du noir. Ces petites Cartes qu'on appelle Marmots sont levées à chaque fois qu'il se fait un Coup marquant, c'est à dire au dessous de 25 à 30 millimètres et immédiatement remplacés par des Marmots neufs. Au moyen des Marmots, la comparaison s'établie facilement entre les Coups faits de l'une à l'autre Butte.



aujourd'hui, à Ermont, le Marmot est levé avec la flèche restée plantée dedans, une main dessus, l'autre dessous, les doigts écartés et la flèche passant entre les doigts, pour ne pas agrandir le trou laissé par celle-ci lorsque son propriétaire l'aura récupérée. Ensuite le Garde-Panton épingle un nouveau Marmot dans la carte et crie à haute et intelligible voix : « Il est là »

Dans la Compagnie de Montfermeil, le Garde-Panton crie : « Elle est Bonne » se découvre sans fumer, se signale à l'autre Butte avec un objet agité devant la Carte. Ensuite, il retire les autres flèches, et lève le Marmot avec la plus belle flèche plantée dedans.

Il épingle un Marmot neuf et crie en direction de l'autre Butte : « Il est là ! » en le montrant du doigt et en se plaçant par rapport à la Carte, du côté où il va s'éloigner. A l'autre Butte, on doit répondre : « Merci ».

Pour présenter le Marmot, le faire avec le dessus à plat, la main avec les doigts écartés, de même que l'autre main qui tient le Marmot par dessous et la flèche passant entre les doigts, cela pour empêcher que le trou soit déformé lorsque le propriétaire de la flèche le prend. Cette dernière doit se trouver entre le centre

exact du Marmot et le tireur. Celui-ci la prend entre l'empennage et les mains de celui qui lui présente le Marmot et doit dire « Merci Chevalier ».

A Rosny, le tireur qui reçoit sa flèche et celui qui lui lève le Marmot sont découverts et ne fume pas. Ce dernier pique un nouveau Marmot en disant et le montrant : « Messieurs, Il est là : » en se plaçant du côté où il va s'éclipser.

A la Compagnie de Bagnolet Belleville l'opération se fait soit debout, soit recroquevillé, ou bien à genou, selon la commodité de chacun.

L'Archer Garde-Panton enlève le Marmot et la flèche, en épingle un autre, le montrant et criant : « Il est là ! »

Il présente ensuite Marmot et flèche à celui qui a fait le Coup, en cachant bien le noir, et fait retirer bien doucement la flèche si elle est en carbone, à cause de l'Enferron qui a un diamètre plus large que celui du tube.

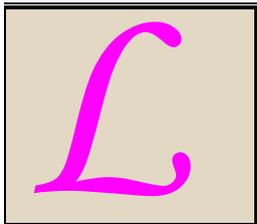
Seconde partie

Les Petits Prix

Chapitre premier

De l'Abat de l'Oiseau

Statuts & Règlements de la Chevalerie de l'Arc – 1863



Le Tir de l'Oiseau a pour objet la désignation du Roy de l'année. Il a lieu dans le courant des mois de mars, avril ou mai . . . (Art. 161)

Au jour et à l'heure indiquée, les Officiers & Chevaliers doivent se trouver dans le Jardin du tir avec Tambour & Drapeau, les Chevaliers en uniforme, les Officiers revêtus des insignes de leurs Grades. Toutefois il n'est pas nécessaire que la majorité de la Compagnie soit réunie pour que le tir commence ; il suffit, pour cela, aussitôt qu'a sonné l'heure indiquée, de la présence de trois Chevaliers (Art. 163)

Le tir se fait dans l'ordre suivant ; l'Empereur ou les Empereurs par ordre d'ancienneté d'abord, le Roy ensuite, puis les Officiers suivant leur rang, puis les Chevaliers & Aspirants suivant le rang qui leur a été assigné par le sort . . . (Art. 104)

Lorsque l'Oiseau a été abattu, celui qui a fait le Coup reste sur le pas, tandis que les Chevaliers présents vont relever l'Oiseau et constater si l'abattage est bon et valable. Dans le cas de décision négative, l'Oiseau est remplacé par un autre et le tir continu. Dans le cas de décision affirmative, l'Oiseau est apporté à celui qui l'a abattu par le Capitaine ou l'Officier le plus haut en Grade , à la tête de la Compagnie qui s'avance avec Tambour & Drapeau, par l'Allée centrale du Jeu, qu'on appelle pour cette raison Allée du Roy ; le Capitaine donne l'accolade au vainqueur, le proclame Roy, lui passe au cou le cordon insigne de sa dignité et lui remet immédiatement le prix voté par la Compagnie (Art. 170)

Dans la Compagnie de Montfermeil, la date limite du tir est le 1^{er} mai. Les Archers doivent participer à l'Abat de l'Oiseau avant de pouvoir tirer dans les autres Compagnies. L'ordre de tir est le suivant :

L'Empereur, le Roy, le Connestable, Le Capitaine, les Officiers, les Membres du Comité Directeur, puis les Archers par ordre d'ancienneté (ou tirage au sort).

Avant de tirer, le Roy de l'an passé dit : « Le Roy est mort, vive le Roy ! ».

Lorsque l'Oiseau est abattu, celui qui a fait le Coup attend sur le pas de tir et les autres participants se vident les mains.

Puis le cortège des Archers parcourt l'Allée du Roy vers celui qui attend sur le pas de tir, Drapeau & Tambour en tête.

Devant l'Archer, l'Empereur présente l'Oiseau et pose la question rituelle, lui passe les insignes de la Royauté et le congratule.

Alors le cortège parcourt l'Allée du Roy en sens inverse, avec le nouveau Roy en tête.

Il est à noter que si ce dernier a moins de 21 ans, l'ancien Capitaine préside l'Assemblée qui a lieu après le tir.

A l'Empereur, revient le soin de sculpter l'Oiseau, ailes écartées.

A la Compagnie de Saint Pierre Montmartre, la Partie se fait en un seul sens, un seul tireur à la fois. Le Roy tire le premier, puis viennent les Connestables, le Capitaine, les Officiers, les Membres du Comité Directeur, puis les Chevaliers et Archers, sans ordre préétabli.

Une fois l'Oiseau abattu, celui qui a fait le Coup reste sur le pas de tir et tout le monde débande son arc et range son matériel.

Le Coup est constaté valable et le cortège se forme depuis la Butte d'Attaque, avec en tête le Drapeau, le Tambour, le Capitaine, l'ancien Roy et le reste de la Compagnie.

Arrivée devant le nouveau Roy, le Capitaine lui pose la question rituelle et lui offre une coupe de Champagne, laquelle coupe est une timbale en argent ou en étain, le Joyau du Roy. Il lui passe également l'Echarpe rouge insigne de son état et le nouveau Roy entre le premier dans la salle d'armes, lieu de la réunion.

Dans la Compagnie de Rosny, le tir se fait en Bersault (dans les deux sens), et à trente mètres pour les jeunes. La Partie débute à 14 heures 30 et doit se terminer lorsque sonne la cloche du cimetière voisin, si l'Oiseau n'a pas été abattu.

L'Echarpe du Roy est posée sur le Trophée, et les Oiseaux sont taillés par un artisan Archer. Ceux-ci « doivent voler » dit-on à la Compagnie.

L'ordre de tir est le suivant : l'Empereur, le Roy, le Capitaine, le Connestable, les Officiers, (Secrétaire, 1^{er} Lieutenant, le Trésorier, le Lieutenant de tir, le Censeur,

le Porte Drapeau), les Chevaliers par ordre d'ancienneté, les Archers et les Aspirants. Mais il est d'usage que l'Empereur laisse tirer le Roy avant lui.

Il est à noter que dans certaines Compagnies, le Roy fait la première Halte seul.

L'Archer ayant fait le Coup doit rester sur le pas de tir, assis sur une chaise, durant une à deux heures, suivant le temps : c'est la Pénitence. Le reste de la Compagnie rentre dans le Logis, vidant les mains, ou jouant aux cartes.

Cela fait, le cortège, formé du Drapeau et des Archers en file indienne, suivant l'ordre de tir, fait une Halte ou une demie Halte, suivant la Butte où a été abattu l'Oiseau. Le Drapeau salut les Buttes en s'inclinant devant chacune d'elles.

Une fois devant le nouveau Roy, le Capitaine pose la question rituelle, lui remet la flèche, l'Oiseau abattu, obligatoirement complet et lui passe l'Echarpe.

Le cortège, ainsi complété, refait une autre Halte avec saluts, une photographie est prise puis à lieu l'Assemblée Générale.

Le trophée est un cadre de velours sur lequel est fixé un oiseau de fer forgé, avec l'inscription :

« Abats l'Oiseau, tu seras Roy »

A Bagnolet Belleville, l'Abat de l'Oiseau se tire le premier dimanche du mois de mars. Il se tire en Bersault sur Cartes décorées, munies de leurs Oyseaux par ordre hiérarchique, le Roy, le Connétable, Capitaine, le Bureau, les Chevaliers par ordre d'ancienneté dans la Compagnie et les Aspirants. Ce tir est réservé uniquement aux Chevaliers & Aspirants. Il se déroule l'après midi, à la suite de quoi, a lieu la formation du bureau.

Cérémonie. Lorsque l'Oyseau est tombé, le Capitaine honoraire reste avec le futur Roy et les autres Archers se rendent à l'autre Butte. Une fois le Coup constaté, un cortège se forme, Drapeau en tête dans l'Allée du Roy, arcs débandés et chapeau perché en haut de l'arc.

Arrivé devant celui qui a fait le Coup, le Capitaine lui présente l'Oiseau et la flèche et lui pose la question rituelle. S'il s'agit d'un Aspirant, la question est posée à son Parrain.

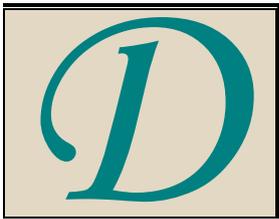
Toutes les Echarpes sont remises au nouveau Roy et tout le monde lui donne l'accolade, puis il lui est offert une timbale.

Ensuite a lieu l'élection des membres du bureau, au moyen de boules noires ou blanches, ou à main levée.

A l'occasion de ce petit prix, les Douleurs sont payées un franc, à ceux qui les font.

Chapitre Second

De la fête dédiée à Mr Sébastien



Dans la Compagnie de Montfermeil, le tir se fait à 50 mètres, en Bersault à « la Plus Belle Flèche », en un temps fixé à l'avance. Il se fait suivant cet ordre : l'Empereur, le Roy, le Connestable, le Capitaine, les Officiers, les Membres du Comité Directeur, et les autres Archers par ordre

d'ancienneté.

Celui qui fait le Coup, gagne la médaille en argent, à la fleur de lys rognée, datée de 1821.

Les néophytes tirent à l'extérieur du Jeu à vingt ou trente mètres et gagnent également une médaille.

Le règlement de ce Petit Prix est affiché dans le Jeu. Le vainqueur offre un Prix,

Dans la Compagnie de Saint Pierre Montmartre, le Prix se tire le dimanche, après un repas pris dans le Jeu. Les Cartes sont décorées par Monsieur Legros. Cela concerne la période d'après guerre.

Dans les années soixante dix, le Prix se tire sur de véritables tableaux peints par Monsieur Pierre Le Bard, puis par Monsieur Maurice Empi, artiste peintre. Actuellement, le tir se fait sur Cartes décorées, dans un seul sens, suivant la préférence.

A Rosny sous Bois, le Prix de Saint Sébastien a lieu le dimanche le plus près du vingt janvier, de neuf heures à onze heures du matin. Quatre Pantons sont décorés. L'ordre de tir est le suivant :

L'Empereur, le Roy, les autres Archers par ordre d'arrivée. Le Roitelet tire dans son Allée, avec les jeunes.

Celui qui a fait « La Plus Belle Flèche » gagne une médaille ou une coupe.

A treize heures, un repas est pris dans un restaurant et à vingt quatre heures, une soupe à l'oignon est mangée dans le Logis de la Compagnie.

A Bagnolet Belleville, le tir de Saint Sébastien a lieu le matin, en temps fixé à l'avance. Il se fait à « La Plus Belle Flèche », au Bersault sur deux Pantons décorés, munis de leurs Marmots.

La préséance est celle ci :

Le Roy, le Connestable, le Capitaine & les Chevaliers, par ordre d'ancienneté dans la Compagnie.

Les lots sont distribués aux gagnants.

Chapitre troisième

De la Partie d'Installation

Règlements Généraux des Chevaliers de l'Arc & des Archers de France (1900)

Section 1 : Partie de Jardin

Art. 145 - Les Parties dites Parties de Jardin se tirent avec une certaine solennité, à l'occasion de quelque circonstance importante telle que l'Installation d'une Compagnie nouvelle, l'ouverture d'un Bouquet ou d'un Prix Général.

Art. 146 - Elles se tirent généralement en 12 points, sans revanche. Les flèches ne comptent qu'en dedans du cercle noir qui porte le nom de Cordon de Grand Prix. Quelque soit le nombre de flèches logées dans le Prix, il n'y en a que deux qui puissent compter à chaque demi Halte. Tel sont les caractères généraux des Parties de Jardin. Toutefois, selon les circonstances les tireurs peuvent modifier ces conditions.

Art. 147 - La Partie de Jardin qui se tire lors de l'Installation d'une Compagnie nouvelle est dite Amalgamée, parce que tous les Chevaliers qui se présentoient, au jour et à l'heure indiquée peuvent y prendre part quel que soient leur nombre et la Compagnie ou la Ronde à laquelle ils appartiennent

Art. 148 - Le sort décide de la manière dont se partagent les tireurs.

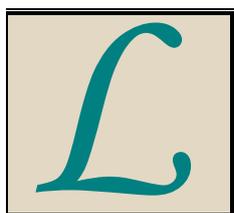
Art. 149 - Si les Chevaliers sont en nombre impair, celui dont le nombre est amené le dernier par le sort est Béat, c'est-à-dire qu'il ne se range pas dans l'un des deux camps mais il est alternativement pour l'un à la Butte Maîtresse et pour l'autre à la Butte d'Attaque, il gagne ou il perd suivant qu'au Coup ou la Partie se termine il tiroit ou non avec le camp qui triomphe. Il compte pour la première flèche, avec le camp qui marque le premier point.

Art. 150 - Tout Chevalier qui se présente avant la fin de la Partie peut être incorporé parmi les tireurs, soit qu'il entre dans l'un des deux camps en balance avec un Béat, soit qu'il prenne lui-même la position de Béat.

Partie d'installation

Art. 152 – L'une des Cartes dans laquelle a été tirée la Partie d'Installation reste comme souvenir dans la salle de la Compagnie, avec une inscription indiquant la date de la cérémonie et les noms des Chevaliers qui ont fait dans chaque Carte le plus de Coups.

L'autre Carte peut être accordée au tireur qui a fait le Coup le plus près.



a Compagnie de Rosny, fut installée par la Compagnie de Villemomble en 1823. C'est en effet la Compagnie la plus ancienne ou la plus proche qui installe.

La Partie est dite de Jardin, à la «Rognette» en 12 points.

La Compagnie de Bagnolet a été installée par celle de Romainville. Un cortège s'est formé, a emprunté l'Allée des Chevaliers et les Drapeaux ont salué les Buttes. Ensuite ont eu lieu la Partie de Jardin puis un buffet.

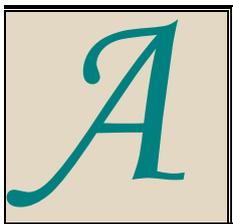
Chapitre quatrième

De la Partie de Deuil

Statuts & Règlements Généraux de la Chevalerie de l'Arc

Art. 188 – La Partie de Jardin qui se tire à l'occasion de l'enterrement d'un Chevalier est dite Partie de Deuil. Elle a lieu dans le Jardin de la Compagnie à laquelle appartenait le Chevalier décédé, le jour même du convoi ou le dimanche suivant. C'est une Partie Amalgamée soumise aux mêmes règles que la Partie d'Installation (Art. 182 & suivants)

Art. 189 – Les Cartes bordées de noir et ornées d'emblèmes de deuil, restent dans la salle de la Compagnie, en souvenir du Chevalier décédé, avec une de ses flèches.



Montfermeil, la Partie se fait en une seule Halte, plus une Halte pour saluer les Buttes. Avant la première flèche, chaque tireur salue en disant : «Chevalier . . . , nous te saluons » (seul le prénom est nommé).

La Carte est retirée et signée par chacun, puis a lieu un petit buffet ou un vin d'honneur.

Toutefois à la Compagnie d'Arc de Saint Pierre Montmartre, les Archers ne tiraient que quelques flèches. Il était observé une minute de silence. Les points ne comptaient pas, la Carte était décorée d'un crêpe noir tendu en travers.

Récemment, lors de l'enterrement de René Maréchal, Capitaine Honoraire, le Capitaine en poste tint un discours devant la tombe ouverte. Il prononça la délivrance du Serment, puis furent jetées sur le cercueil des flèches brisées & un Marmot, et le Drapeau fut incliné sur la tombe.

A Rosny sous Bois, il est demandé à la famille du défunt la permission de faire la cérémonie au cimetière. Les autres Compagnies de la Famille sont convoquées. Lors de la question rituelle au mort, (délivrance du Serment), tous les Drapeaux couvrent la tombe. Un Marmot est fixé au moyen de punaise sur le cercueil, au niveau du cœur.

La Partie de Deuil se fait en Bersault, sur deux Cartes décorées. Les Compagnies sont invitées. Il est tiré au minimum deux Haltes. Avant le tir, les Cartes fixées à l'envers sur les Buttes, sont retournées, en même temps que les Drapeaux saluent les Buttes, respectivement.

Après, a lieu le repas à la Compagnie, suivant le menu traditionnel: gigot haricots. Le jeu est fermé entre la date du décès et la Partie de Deuil.

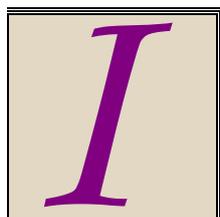
(Pierre Dugil de Rosny, me signale qu'à Saint Georges du Perreux, l'os du gigot pend dans la salle pendant un mois.)

A Bagnolet, lors de la messe d'enterrement, le Drapeau est déployé derrière le cercueil, le Porte Enseigne, couvert est exempt de Tronc. Une garde d'honneur de quatre Chevaliers, armés d'une branche d'arc orné d'un crêpe noir entoure le cercueil.

Dans le jeu, les Cartes sont retournées sur les Buttes et l'on ne tire pas au Bersault jusqu'à la Partie de Deuil. Pour cette occasion, les autres Compagnies sont invitées. Au cimetière, la famille assiste d'abord à la cérémonie, puis, celle-ci partie, les Drapeaux saluent le cercueil au fond de la fosse, inclinés, en remuant un peu. Les Chevaliers passent et jettent sur le cercueil des flèches brisées. Un Chevalier descend clouer un Marmot sur le cercueil. La Partie de Deuil a lieu le même jour. Chaque Archer salue avant de tirer sa première flèche: « Chevalier . . . , je te salue ». Elle ne dure que le temps de cinq ou six Haltes. Un repas a lieu ensuite.

Chapitre cinquième

De la Partie de Mariage



Il s'agit du mariage de Pierre Digol, qui eu lieu à Rosny. Toutes les Compagnies de la Famille de Noisy le Sec étaient présentes. Lors de la messe, les Drapeaux des Compagnies se trouvaient au fond du cœur et étaient ornés de crêpe blanc.

A la sortie de l'église, une haie d'honneur fut composée avec des arcs et des Drapeaux. Ces derniers sont réservés seulement aux Chevaliers. Ils étaient inclinés de façon à forcer les Mariés à se courber pour passer. Un vin d'honneur eut lieu à la Compagnie.

A la Compagnie de Bagnolet Belleville, la cérémonie se résume à une haie d'honneur, à la sortie de l'église, formée par les Archers armés de leur arc monté complètement.

A Saint Pierre Montmartre, le dernier mariage datant de 1992, eu lieu à la mairie. Dans la salle, les Archers étaient en arme, accompagnés du Drapeau entouré de ses deux Hallebardes. Une haie d'honneur se fit à la sortie de la mairie, composée du Drapeau, des Hallebardes & des Archers en arme. Le retour au Jeu d'Arc se fit en cortège, au son d'une cornemuse écossaise et fut suivi d'un repas, puis d'une Partie de Jardin.

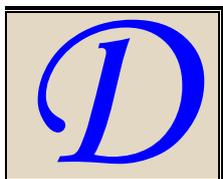
Chapitre sixième

De la façon de signer les Cartes

Statuts & Règlements de la Chevalerie d'Arc (1863)

Tir en Parties. Art. 180 – Les Cartes dans les quelles a été tirée la Partie d'Installation restent comme souvenir dans la salle de la Compagnie, avec une inscription indiquant la date de la cérémonie et les noms des Chevaliers qui ont fait dans chaque carte le plus beau Coup.

Partie des Prix Généraux. Art. 202 – Les deux Cartes sont emportées par la Compagnie qui triomphe et chacune porte le nom de l'auteur des deux Coups les plus rapprochés du centre ; si c'est un seul Chevalier qui a fait ces deux Coups, les Cartes portent son nom. Les deux Cartes ainsi remportées constituent pour la Compagnie un trophée qui est sa propriété et doit rester déposé dans la salle avec le nom des Chevaliers qui l'ont gagné, sans que ceux-ci n'aient jamais le droit de l'enlever, même dans le cas où ils viendraient à quitter la Compagnie.



Dans les Compagnies d' Ermont et Conflans Sainte Honorine, les Chevaliers signent les Cartes en haut et à droite, les Archers en bas et à gauche, et tout le monde tête nue.

A Rosny, les Cartes des tirs traditionnels sont signées par tous et en principe, on peut retrouver chaque signature aux mêmes endroits des Cartes à chaque tir.

A Bagnolet et à Saint Pierre Montmartre, chacun signe découvert, sans fumer, et où il le désire.

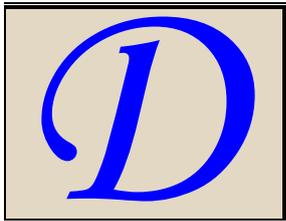
Dans la Compagnie d'Asnières, où les traditions semblent récentes mais sérieusement observées, les tireurs ne signent que s'ils ont atteint la Carte et à coté du trou de leur flèche.

Troisième partie

Les Objets

Chapitre premier

Des Arcs dans le Logis



Dans la Compagnie d' Ermont, on n'entre pas dans le Logis avec un arc bandé, mais on peut bander son arc dans le Logis. Dans le cas de la première alternative, celui qui veut rentrer au Logis dit : « Permission » et ceux qui sont à l'intérieur répondent : « Accordé »

Dans les Compagnies de Montfermeil et de Rosny, cette tradition se répète à l'identique.

A Bagnolet Belleville, on peut rentrer dans le Logis avec un arc bandé, à condition de demander « Permission », mais il est préférable de débander l'arc à l'extérieur, avant que de rentrer.

A la Compagnie de Saint Pierre Montmartre, cette coutume a été abandonnée, parce que l'ancien Logis sert actuellement de salle d'armes, de salle de tir à quinze mètres, bien que le bar s'y trouve également.

A Conflans Sainte Honorine, il existe une salle d'armes, mais la coutume s'est conservée pour pénétrer dans le Logis qui se trouve à côté.

Chapitre second

Du Tronc

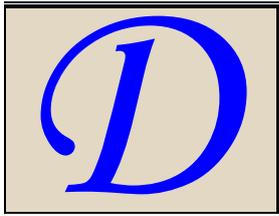
Statuts & Règlements Généraux de la Chevalerie de l'Arc. 1863

Art. 134 – Dans tout Jardin ou Tir d'Arc, il y a un Tronc portatif, qui se place vers le milieu de L'Allée centrale et qui est destiné à recevoir les Amendes.

Art. 142 – Toutes les Amendes sont immédiatement déposées dans le Tronc par ceux qui les ont encourues et ils doivent faire le dépôt tête découverte, sous peine d'encourir une nouvelle Amende.

Art. 147 – Avant de commencer à tirer, les Chevaliers ne fusent ils que deux, doivent mettre le Tronc à la place qui lui est réservé ; à plus forte raison cette règle doit être observée s'il y a plus de deux tireurs ; Si l'on y manque, chaque Chevalier armé et prêt à tirer est à l'Amende.

Art. 148 – Si au moment de se retirer les Chevaliers qui ont pris part au tirage oublient le Tronc et le laissent en place au lieu de le rentrer dans la salle, chacun d'eux est condamné à une Amende.



ans la Compagnie de Montfermeil, le Tronc est présenté par n'importe qui. Il est mobile dans le Jeu, mais pour le présenter, il faut le faire sous la Maîtresse Butte, découvert, sans fumer, sans arc à la main. L'Empereur est exempt de Tronc.

A l'occasion d'une Partie de Jardin, celui-ci est " accroché ". A Pantin, en plus il est recouvert d'un ruban. Le refus de payer l'Amende est passible du Conseil de Discipline. Il existe, par exemple, des Amendes pour manquement aux Tours de Garde, lors des Prix Généraux.

Autrefois, à Saint Pierre Montmartre, le Tronc était une lanterne à bougie électrique à piles. Lorsque celui-ci était présenté à un Archer, on appuyait sur un petit bouton qui allumait la bougie. L'argent était glissé dans un conduit métallique en forme de fente, qui courrait dans un des quatre coins de la lanterne et tombait dans un double fond. La place du Tronc était sur le bar. Actuellement, il est fait d'un bidon de lait et est présenté n'importe où, dès l'instant que cela ne gêne pas les tireurs.

A Rosny, le Tronc est placé dans la salle du Logis. Pour les Grands Prix, il est placé sous la Butte d'Attaque. Le passage au Tronc se fait à la fin du tir et n'importe qui peut le présenter. Il est à noter que les jeunes Archers le présentent plus souvent que les anciens.

Dans la Compagnie de Bagnolet Belleville, le Tronc peut être placé ou sous la Maîtresse Butte, ou dans la salle du Logis. Il est présenté sans chapeau, sans fumer, avec ou sans arc dans les mains et sans dire la formule «Chevalier s'il te plaît . . . merci Chevalier ! »

Le refus de payer entraîne le passage au conseil de discipline.

La Compagnie de a récemment édité un feuillet sur lequel figurent les fautes passibles d'Amende. En voici la reproduction in extenso.

Règlement concernant le Tronc

Pour pratiquer convenablement le tir à l'arc à la Compagnie, deux règles sont impératives,

La Sécurité & la Courtoisie

Les fautes signalées ci-dessous comme manquement à l'une de ces deux règles sont amendables par un passage au Tronc.

La Sécurité

- Ne pas saluer la Butte avant de décocher sa première flèche à chaque nouveau tir.
- Descendre ou remonter l'Allée du Roy (sauf le Roy).
- Entrer dans la Salle de Garde avec un arc bandé.
- Ne pas annoncer son entrée ou son départ au sein d'un groupe de tireurs.
- Tirer sur une flèche oubliée sur la Butte ou sur une Garde.
- Ne pas remercier un Chevalier qui vient de changer le Marmot et qui présente le Noir.
- Présenter une flèche par l'Enferron.
- Tirer au Bersault sa dernière flèche sur la Butte d'Attaque.
- Ne pas crier « Gare » s'il existe un danger à tirer.
- S'adosser aux Buttes.
- Ne pas avoir décoché sa flèche avant d'entrer dans la Salle de Garde (se désarmer, se lâcher les mains)
- Après avoir présenté le Noir, se retirer en passant devant.

La Courtoisie

- Ne pas faire silence sur le pas de tir lorsqu'un tireur est armé.
- Employer des mots grossiers sur un pas de tir ou en réunion.
- Discuter de politique ou de religion.
- Reprocher une mauvaise flèche à un tireur.
- Ne pas faire silence ou entretenir une conversation particulière pendant une Assemblée.
- Ne pas se découvrir ou ne pas ôter sa cigarette de la bouche :
 - En signant ou en accrochant ou décrochant une Carte sur une Butte,
 - En présentant ou en payant le Tronc.
- Présenter ou payer le Tronc assis.

- *Etre en retard aux Assemblées.*
- *Laisser après son départ le Jeu ou la Salle de Garde en désordre.*
- *Laisser sans Carte de Bersault les deux Buttes d'une Allée.*
- *Ne pas remercier celui qui paye le Tronc.*
- *Interrompre le déroulement logique d'une réunion par des propos inopportuns.*
- *Ne pas se découvrir et ne pas remercier le Chevalier qui présente un Marmot dans lequel une flèche est plantée au Noir.*

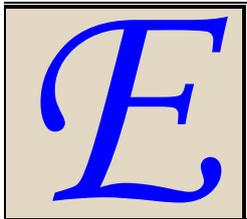
Cette liste n'est pas limitative . . .

Si un Chevalier (lui seul peut présenter le Tronc) juge que l'une des deux règles n'est pas respectée, il a le devoir de présenter le Tronc au fautif. Seul le Censeur peut départager les cas litigieux.

Le paiement au Tronc est obligatoire et immédiat.

Le fautif ne peut recevoir d'explication qu'après s'être acquitté de son Amende. Il paie sans discussion ! Tout refus peut entraîner la mise en place d'un Conseil de Discipline qui statuera. A aucun moment, le Chevalier ou celui qui paie le Tronc ne peut regarder ce qui est mis en payant. Ils se regardent l'un & l'autre, car les sommes mises au Tronc sont totalement libres et celui qui le présente ne doit pas savoir ce qui y est mis.

Conclusion



n définitive, et mis à part le côté attachement des Us & Coutumes, on ne manque pas d'être étonné du fait que dans ces pratiques liées au tir à l'arc dans les Compagnies, la communication de l'information est essentiellement humaine et la technologie moderne n'y entre que pour une faible part, pour ne pas dire moins. Cela est surtout évident pour ce qui regarde les règles de sécurité. Pour ma part, je ne connais que la Compagnie de Saint Pierre Montmartre, où dans le Jeu sont installés des feux rouges et verts et des sonnettes, pour indiquer quand il faut ou ne faut pas tirer et couvrir ou ne pas couvrir les Buttes.

Ailleurs, dans les Compagnies, tout se fait au son de la voix, ou par signe, à part bien entendu, dans les concours officiels qui se tirent, soit sur un grand terrain ou dans un gymnase.

Est-ce à dire que le contact humain est plus efficace, dans ce cas, que tout ce que peut offrir le progrès technologique ?

J'incline à le croire, d'autant plus que le contact humain est la base même de la Compagnie d'arc.

Généralisons : Sécurité – Courtoisie

Tout tourne autour de ces deux mots :

Le premier est très actuel, mais le second, ne semble-t-il pas anachronique ? en notre temps où l'individualisme triomphe ?

Ces deux mots, s'ils sont bien compris, nécessitent pour être appliqués, que dans les Compagnies, les anciens fassent l'effort d'initier les nouveaux venus aux Us & Coutumes, mais aussi que les anciens comprennent le sens de ce magnifique héritage que d'autres ont pris la peine de leur garder et ne le laissent pas consciemment ou inconsciemment disparaître.

Pour finir, je citerai un passage du texte sur les traditions, de Alain de Benoist, intitulé «Les idées à l'endroit» :

« C'est-à-dire qu'une tradition – comme toute norme – est forte aussi longtemps qu'elle n'est pas mise en question. Plus précisément, aussi longtemps que l'on ne

s'interroge pas sur sa raison d'être. Celle-ci existe pourtant et il n'est pas difficile de l'identifier. La Tradition forme le cadre nécessaire au déroulement harmonieux des travaux et des jours ; sans ce cadre, toutes les substances s'épanchent, toutes les cultures se délient.

En reliant les uns aux autres, par une série d'habitudes et de « rituels », les hommes d'un même peuple, la tradition les aide à se mettre en forme, en vue d'un même destin et favorise chez eux la perpétuation d'un certain consensus.

Parallèlement, en introduisant dans les rapports sociaux un élément de régularité, elle répond au besoin, ancré chez tous les hommes, d'une « nourriture psychique » des nourritures matérielles comme des nourritures spirituelles. La tradition n'a donc rien d'inutile, mais son utilité ne doit pas être perçue comme telle. »

Modèles d'Écritures

A l'Usage

Des Greffiers des Compagnies

Du Noble Jeu de l'Arc

Écriture Coulée

1 - Les Lettres Majuscules

*A B C D E F G H
I J K L M N O P Q
R S T U V W X Y Z*

2 - Les lettres Minuscules

*a b c d e f g h i j k l m n o
p q r s t u v w x y*

Ecriture à la ronde

1- Les Lettres Majuscules

A B C D E F G H I J
K L M N O P Q R S T
U V W X Y Z

2 – Les lettres Minuscules

a b c d e f g h j k l
m n o p q r s t u v
w x y

Exemple de tenue d'un Registre des Délibérations d'une Compagnie d'Arc

Ce Jourd'huy, Sept de Juin

De l'an mille neuf cent quatre vingt treize, à la dix neuvième heure, les Officiers, Chevaliers & Archers de la Compagnie du Noble Jeu de l'Arc du Maine ont tenu Conseil en la salle de réunion de leur Jardin d'Arc, à l'effet d'y débattre des affaires courantes de ce mois.

Etaient présents Mesdames et Messieurs :

Christine Destier, Monique Legendre, Armand Carré, Daniel Siffrano, Alain Le Cam, Pierre Dalladon & Michel Tuffier.

Etaient absents excusés : messieurs Claude Parray & Jean Pruvost.

Le Greffier Legendre donne lecture du procès verbal du précédent Conseil, inscrit au présent Registre, aux pages 108 à 111, le quel procès verbal est accepté à l'unanimité.

Il soumet ensuite aux Confrères présents l'ordre du jour qui est comme suit :

- 1- Bilan des activités du mois écoulé,*
 - 2- Programme du mois de juin,*
 - 3- Invitation par la Compagnie d'Ulysse à une Partie de Jardin le 27 juin,*
 - 4- Questions diverses,*
- Etc*

L'ordre du jour étant épuisé à 21 heures 10 minutes, le Conseil est levé et sous-signons.

Explications

Le Registre d'une Compagnie d'Arc est, de toutes ses archives, la plus importante. Il est la mémoire fidèle de celle-ci, l'outil indispensable, permettant de tenir compte des expériences passées et de retracer son histoire.

Si, actuellement, nous prenons plaisir à relire des registres dont certains datent parfois du XVII^e siècle, c'est grâce aux soins particuliers que prenaient les Greffiers de l'époque, pour consigner fidèlement la vie quotidienne de leur Compagnie.

Il faut donc que les procès verbaux des délibérations du bureau tenant Conseil et de tous les événements importants se passant dans la Compagnie, soient clairs, précis et fidèles. Si le Greffier en poste se pique à faire un peu de calligraphie, cela ne sera que mieux.

Pour ce qui regarde le procès verbal par lui-même, la formule d'introduction doit toujours être la même. Y doivent figurer :

- *Le nom de la Compagnie ; Cela permettra dans le futur, si le registre est en partie détruit de la localiser*
- *La date, le lieu & l'heure de l'évènement : Les chiffres sont écrits en toutes lettres. N'oublions pas que le temps se charge de rendre les écrits parfois illisibles.*
- *L'objet du procès verbal : Conseil, Petit Prix, Réception de Chevalier etc.*
- *Les catégories de Confrères ayant participé à l'évènement, avec leur Grade.*

L'inscription des présents & des absents est obligatoire.

Lors des tenues de Conseils & d'Assemblées Générales, le Greffier est tenu de donner lecture du procès verbal précédent et de le soumettre à un vote. Il doit également annoncer clairement l'ordre du jour.

La formule concluant le procès verbal doit également être semblable à chaque fois et doit mentionner l'heure de clôture du Conseil, du Petit Prix, de la Partie de Jardin etc.

Tous les présents devront signer . . .

Tête découverte & sans fumer, bien entendu.

Le Greffier, s'il le désire, peut agrémenter ses écrits d'un peu de poésie, en relatant tel événement heureux ou malheureux; il peut même pratiquer le ton de l'humour, rarement le ton badin, mais qu'il se souvienne qu'il est responsable du registre de la Compagnie et que l'humour est un art qui demande du goût et de la délicatesse.

Les titres de paragraphes sont, comme le veut l'usage, écrits en marge : cela permet de retrouver rapidement l'objet d'une recherche.

Et pour terminer, certains se demandent pourquoi j'utilise le terme de Greffier, en place de celui de secrétaire. Il faut savoir que celui, dans les Compagnies, qui détient le registre, se nomme Greffier depuis le XVII^{ème} siècle jusqu'à la fin du XIX^{ème} siècle.

A partir du XX^{ème} siècle, la tendance a été de le dénommer Secrétaire, tout comme L'on a changé celui de Capitaine en président et ceux de Lieutenants en vices présidents.

L'explication se trouve, sans doute, dans le fait que fut voté en 1901 la loi sur les associations, loi qui normalise ce type de regroupement d'humains à la mode laïque.

Il est plaisant de noter que le trésorier d'une Compagnie sous l'ancien régime se nommait Receveur ou Trésorier Receveur.

Or donc, pourquoi utiliserais-je ces anciens termes ? Actuellement, Capitaines, Roys & Lieutenants sont de nouveau à l'honneur. Je dis que le reste doit suivre. Ensuite les Compagnies d'Arc ont su garder plus ou moins un esprit qui les différencie des autres associations. N'oublions pas qu'elles nous viennent de la nuit des temps. Sachons donc également garder ces termes qui leur appartiennent depuis toujours et font partie des Us & Coutumes.

Table des Matières

<i>Avant Propos</i>	1
<i>Le tir au Bersault</i>	3
<i>L'Allée du Roy</i>	4
<i>Le Salut</i>	5
<i>Le mot « Gare »</i>	6
<i>Le Garde Panton</i>	7
<i>Faire un Mort</i>	8
<i>Restitution d'une flèche</i>	9
<i>Refus de flèche</i>	10
<i>Oubli d'une flèche en Butte</i>	11
<i>Lever du Marmot</i>	12
<i>Les petits prix</i>	13
<i>L'Abat de l'Oiseau</i>	16
<i>Fête de Saint Sébastien</i>	19
<i>Partie d'Installation</i>	21
<i>Partie de Deuil</i>	23
<i>Partie de Mariage</i>	25
<i>Façon de signer les cartes</i>	26
<i>Les objets</i>	28
<i>Arcs dans le Logis</i>	29
<i>Le Tronc</i>	30
<i>Règlement concernant le Tronc</i>	
<i>Conclusion</i>	34
<i>Modèles d'écriture</i>	36
<i>Ecriture coulée</i>	37
<i>Ecriture à la ronde</i>	38
<i>Tenue d'un Registre</i>	39
<i>Explications</i>	40
<i>Table des matières</i>	42