



II. La tradition et le Beursault



INTRODUCTION

Le *Beursault* est, avec le *tir à la perche*, le tir traditionnel français et ce depuis plus de cinq siècles. Il est intimement lié à la tradition de la Chevalerie d'arc et y est souvent associé. Son nom vient du vieux français *bersail* : but ou cible du tireur qui vient lui-même de *bersailler* ou *bercer* ce qui signifiait "tirer de l'arc".

Un jeu de *Beursault* se compose de deux *buttes* qui se font face, espacées de 52 mètres environ. Dans le passé la distance entre les deux buttes était de 28 toises soit 54,60 mètres (Une toise valant 1,95 m.) Le tireur se plaçait à environ 25 toises de la butte sur laquelle il devait envoyer sa flèche. Cela reste toujours vrai puisque la distance de 50m. est calculée du pas de tir d'une butte à la cible de la butte opposée.

Le *Beursault* peut se tirer sous plusieurs formes que nous allons évoquer. Le tir se déroule suivant des règles très précises qui ont été peu modifiées pour arriver jusqu'à nos jours quasiment à son état d'origine.

Le *Beursault* se tire traditionnellement à une flèche. En effet, dans le passé celles-ci étaient fabriquées par les archers eux-mêmes, qui malgré tout le soin qu'ils y apportaient, ne parvenaient jamais à réaliser exactement deux flèches ayant les mêmes qualités balistiques.

Le *Beursault* apporte un plaisir particulier, après le tir d'une flèche une marche de 50 mètres permet de se décontracter et ainsi mieux soigner la flèche suivante, d'autre part tirer dans l'*honneur* (intérieur de la cible) est pour un *Chevalier d'arc* symboliquement important.

Le *Beursault* se pratique dans un *jeu d'arc*. On y trouve chaque fois toute la convivialité des *compagnies d'arc*, mais aussi l'application des règles qui régissent ce noble sport, ce qui donne un charme particulier à cette forme de tir. Nous notons cependant qu'en raison de l'évolution technique, certaines règles tendent à disparaître. Quelques installations sont telles qu'il est parfois plus pratique de monter son matériel dans la *salle*. Par contre, il est interdit de rentrer dans le *logis* avec un arc bandé, sauf en sollicitant "*permission*" qui est éventuellement accordée. Ce système courtois permet d'observer la sécurité. Il est préconisé de respecter en toute circonstance les usages particuliers que peuvent avoir quelques *Compagnies*, qui **les afficheront clairement.**

Il appartient aux *Chevaliers* et *Archers* de faire découvrir et faire apprécier cette forme de tir qui n'a lieu que dans le cadre d'un jeu d'arc traditionnel.

Avoir un jeu d'arc est une vraie richesse. Les membres des Compagnies qui possèdent un jeu d'arc, se doivent de le préserver et de le défendre ardemment.

Un jeu de *Beursault* demande un entretien permanent et donc de la bonne volonté de tous les *Chevaliers* et *Archers* qui doivent donner souvent présence et dévouement. Chaque *Compagnie* met d'ailleurs toute sa fierté à entretenir et améliorer ses installations. En contrepartie un jeu d'arc (qui est accompagné d'un *logis*, lieu commun à tous) permet de pratiquer le noble jeu de l'arc dans sa forme traditionnelle et avec tous les plaisirs que cela apporte (rencontre des amis, de la famille, chaleur humaine en l'absence de compétitivité etc...)

Le tir *Beursault* donne sa chance à tous les tireurs, sachant que dans un prix général c'est d'abord le *coup au noir* qui compte. On comprendra mieux que les *Chevaliers* et *Archers* apprécient de se retrouver dans l'atmosphère d'un jeu pour y pratiquer ce tir issu des vieilles traditions françaises, quelle que soit leur adresse. La majorité des règles traditionnelles sont toujours en vigueur et les *chevaliers* ont le devoir d'en assurer la continuité. Pour faciliter cette tâche nous allons décrire les différents tirs qui se pratiquent au *Beursault* et les règles qui s'y rapportent.



LE PRIX GENERAL.

C'est un concours annuel organisé dans un jeu d'arc par une Compagnie, qui ouvre ses portes pendant cinq semaines environ, les samedis après midi, les dimanches et jours fériés. C'est une période privilégiée qui implique un accueil particulièrement chaleureux. Parmi les sociétaires chargés de l'accueil ("*Hommes de garde*"), il doit y avoir au moins un Chevalier responsable. Les hommes de garde se doivent de veiller au bon déroulement du tir en étant présents dans le jardin.

Aujourd'hui nous pouvons même organiser une ouverture tous les jours de la semaine

Pour les Compagnies qui en ont la possibilité !!!

Un Prix Général se tire le plus souvent en trente haltes (60 flèches) Les tireurs essaient de réaliser le meilleur coup au noir au cours de leur tir.

L'ouverture du Prix Général est annoncée par l'envoi d'un mandat établi par la Compagnie, la Famille ou la Ronde, sur lequel sont stipulés tous les renseignements utiles : jours d'ouverture, horaire, nombre et montant des mises et récompenses.

La participation à un Prix Général est payante. Il est d'usage de payer sa *mise* avant le tir. Une seule mise est autorisée par tireur au titre du Prix Général. L'inscription ainsi que la mesure des coups au noir sont répertoriés par les "hommes de garde", sur un registre ouvert à cet effet.

Le produit de toutes les mises moins les frais de la Compagnie, (estimés à 20%) forme le montant total des sommes qui seront distribuées. La Compagnie organisatrice s'engage à distribuer le nombre et la valeur des prix annoncés dans le mandat. Si les montants encaissés permettent une distribution au-delà des engagements annoncés, la somme restante est distribuée en prix égaux. Le reliquat est affecté au tireur appelé *1^{er} honteux*.

Traditionnellement, et parce que par le passé il a été convenu de rembourser le prix du transport à ceux qui avaient bien tiré, il est adjoint un *prix spécial* (appelé *petit prix*) qui permet de rembourser deux coups au noir. Sa mise est renouvelable. Certaines Compagnies, au cours de ce même tir ajoutent un *prix particulier* ou un **challenge** qui permet de distribuer d'autres récompenses en fonction de l'addition des *honneurs*, des points, des *chapelets* ou des *noirs*.

Il est d'usage que le *Capitaine*, sinon le *Premier lieutenant*, prenne en charge le premier et le dernier tour de garde. A l'ouverture du Prix Général, l'urne, dans laquelle les *marmots* seront recueillis, doit être présentée vide pour approbation, à un ou plusieurs archers d'une autre Compagnie et scellée en leur présence par l'officier responsable de la garde. La clôture de l'urne peut se faire à l'occasion d'une partie de jardin, en présence des drapeaux.

A la fermeture du Prix Général, l'ouverture de l'urne doit également être effectuée par un officier et autant que possible, en présence d'archers extérieurs qui auront été invités pour assister à l'examen et à la vérification de la mesure des coups primés.

Les inscriptions des tireurs sont admises jusqu'à l'heure prévue sur le mandat. Mais nul ne peut obliger un homme de garde à rester après l'heure de fermeture. La courtoisie veut qu'homme(s) de garde et tireur(s) se mettent d'accord pour continuer le tir après l'heure ou stopper à l'heure de fermeture.

Dans ce dernier cas, il sera mentionné sur le registre le nombre de haltes restant à tirer, et les tireurs pourront revenir ultérieurement pour terminer les haltes restant à faire. Pour les tireurs qui s'inscrivent et ne tirent pas, il sera mentionné "n'a pas tiré" ils pourront également revenir, pour faire leur tir à leur gré et sans remiser.



En aucun cas une mise, sauf si elle est présentée après l'heure de fermeture, ne

Peut être refusée

Un peloton ne peut excéder cinq tireurs sauf accord unanime de ceux-ci. Si dans ce même peloton figure des tireurs de la Compagnie organisatrice, ils devront laisser leur place aux tireurs venant de l'extérieur. Si cela se fait au cours du tir, le greffier notera le nombre de haltes qui leur restera à tirer.

Il est toléré qu'un homme de garde tire, sous réserve que le service du prix général soit correctement assuré. Il est également possible qu'un tireur de la Compagnie organisatrice, tire en l'absence de tireurs extérieurs, sous réserve qu'un Chevalier soit présent pour surveiller le tir et contrôler les coups.

DÉROULEMENT DU TIR

Pour les mots en italique, voir vocabulaire

Chaque tireur salue (voir *salut*) avant de tirer sa première flèche lancée vers la *butte d'attaque* (c'est de là que vient son nom), et termine toujours en tirant sa dernière flèche vers la *butte maîtresse*.

Même si son score est médiocre, un archer (*à plus forte raison s'il est Chevalier*) n'abandonne pas, il reste en compagnie de ses confrères jusqu'à la fin du tir. En cas d'incident matériel ou de force majeure, il peut être autorisé à ne pas renvoyer sa flèche vers la butte maîtresse. Par mesure de sécurité, il prendra toutes les précautions d'usage en informant le premier du peloton, il l'informera également en reprenant le tir à partir de l'endroit où il l'a arrêté. Il pourra être autorisé à tirer les haltes manquantes ou à revenir les tirer ultérieurement.

La formation d'un peloton n'a pas d'ordre précis, sauf demande des tireurs, s'en tenir ensuite à l'ordre déterminé. Il est d'usage que le premier *paye*. De plus c'est lui qui donne le signal pour entrer à nouveau sous une butte chaque fois que le dernier tireur du peloton a tiré. C'est lui enfin qui empêche le peloton de tirer s'il y a un *mort*. Malgré le respect de la tradition qui préconise que se soit le Roi qui tire en tête du peloton, il est préférable au plan de la sécurité si le Roi est un tireur débutant qu'il cède sa place à un tireur expérimenté.

Il est de tradition d'annoncer les coups au chapelet " *Douleur !*" ou au noir " *elle est bonne!*". Ce dernier coup devra être annoncé **très rapidement et clairement**, même s'il y a doute de la valeur du coup, cette annonce ordonne l'arrêt immédiat du tir permettant ainsi à l'homme de garde la vérification du coup et le changement éventuel du marmot.

Pour éviter tout manquement à la sécurité dans un tir Beursault, il faut respecter certaines règles :

- 1) On ne modifie jamais l'ordre de tir d'un même peloton.
- 2) Un pas de tir en activité doit toujours être *couvert*.
- 3) En cas d'*entrant* ou de *sortant*, l'annonce doit être faite clairement pour tous, mais surtout doit être **entendue et approuvée** par le premier du peloton.
- 4) Le dernier tireur du peloton désigné *garde panton* doit : après avoir tiré sa flèche, rester devant l'entrée de la butte pour que personne n'y pénètre et pour annoncer les coups jusqu'à ce qu'il soit relevé.



- 5) Un tir ne peut s'arrêter provisoirement qu'avec l'accord de tous, par exemple pour aller se désaltérer. Tous les tireurs devront *se vider les mains*, en tirant et en laissant leur flèche sur la butte d'attaque. Les arcs seront laissés sous la butte maîtresse (et non appuyé sur la butte) signalant ainsi que le jeu est occupé. A la reprise, le garde-panton ou l'homme de garde restera à l'entrée de la butte maîtresse dans l'attente du retour du premier du peloton.
- 6) En cas de doute, s'assurer qu'il n'y a pas de risque à tirer et crier "*GARE !*"
- 7) En cas de faute, pour éviter de perturber le bon déroulement du tir, ne présenter le tronc que lorsque le tir est terminé.

COUP AU NOIR.

En cours de tir, le noir peut être atteint. (Un coup au noir n'est remboursé que s'il est à une distance égale ou inférieure à 20mm du centre) Même en cas de doute, il est préférable d'arrêter le tir **en criant "elle est bonne"** et ce, le plus clairement et le plus rapidement possible après l'arrivée de la flèche, pour des raisons évidentes de sécurité.

Avant de s'engager devant la cible, il est impératif de s'assurer, en regardant dans le miroir, placé à cet effet sous la butte, que nul ne s'apprête à tirer. Pour bien faire comprendre que le tir doit être stoppé, dans certaines Compagnies, l'homme de garde agite un signal rouge ordonnant l'arrêt provisoire du tir. Il est indispensable de prendre toutes les précautions sachant que l'annonce "**elle est bonne**" n'est pas obligatoirement bien entendu par le tireur qui suit.

Si le coup n'est pas bon, il est préférable de retirer le marmot, car si une flèche vient à faire un noir à proximité du précédent trou il risque d'y avoir difficulté à *piger* le coup. Si le coup est bon, il faut ôter ensemble flèche et marmot de la carte. Pour cela enlever (ou faire enlever) les flèches gênantes, puis ôter les fiches, désassembler légèrement le marmot de la carte puis passer la main derrière le marmot afin de maintenir ensemble entre les doigts la flèche et le marmot. Retirer doucement le tout sans écarter la flèche pour ne pas agrandir le trou. Poser le tout et changer le marmot.

Pour changer un marmot, (tête découverte et sans cigarette) il convient d'en avoir à sa portée afin de ne pas ressortir du pas de tir. **Il ne faut jamais laisser un pas de tir vide**, tant que le changement du marmot n'est pas terminé. Après avoir placé le nouveau marmot, il faut indiquer du doigt le noir, au tireur suivant en lui criant "**Il est là ! !**", en se positionnant de façon à ne pas repasser devant le marmot pour sortir. Cette annonce lui fait comprendre que le tir peut reprendre. Alors il doit lui répondre "**Merci Chevalier**" et éventuellement accompagner sa réponse d'un geste permettant à l'homme de garde de s'assurer que son annonce a été bien reçue.

Si le marmot n'a pas été changé, la reprise du tir se fait par l'annonce "**COUVREZ**" L'homme de garde s'efface du pas de tir, sans repasser devant la carte.

Une fois le marmot changé :

Il présente au tireur sa flèche fichée dans le marmot, sachant que c'est celui-ci qui doit l'ôter. Pour cela il convient que la main soit à plat sur le marmot en laissant passer la flèche entre les doigts. On présente le tout, plumes en avant en disant "*Félicitations Chevalier*". Le tireur se décoiffe et sans cigarette à la bouche, saisit sa flèche et la sort bien droite du marmot de façon à ne pas agrandir le trou, puis répond : "*Merci Chevalier*". Cette pratique est traditionnelle au Beursault, ce langage est admis même si l'un ou l'autre n'est pas Chevalier.

Le marmot relevé et pigé sera présenté après le tir au tireur qui le signera et ensuite le glissera dans l'urne.



En fin de tir il est d'usage de débander l'arc sur le pas, mais en fonction de la gêne provoquée par les accessoires actuels, il est incommode de pratiquer ainsi. Il est donc admis de débander l'arc hors de la butte.

Actuellement en Prix Général il n'est plus fait obligation de tirer la première halte la tête couverte. Par contre la tenue de compagnie est appréciée.

L'ABAT L'OISEAU.

Ce tir traditionnel se pratique exclusivement sur des cartes Beursault ou à la perche, dans les premiers jours du printemps. Il est préférable de le tirer avant le 1^{er} mai pour permettre au nouveau Roi de participer au tir du Roi de France.

Le tir consiste à abattre un petit *oiseau* de bois (Papagay ou Papegay) fiché au centre des cartes Beursault. La taille de la partie faisant face au tireur ne devra pas dépasser un pouce par deux pouces soit 26mm de large et 52mm de haut. Il devra être réalisé dans un bois relativement tendre collé sur une planchette permettant en cas d'impact franc un abat aisé.

Les deux cartes portent la date du tir et sont décorées.

Nul ne peut prendre part à ce tir s'il a conservé une dette envers sa Compagnie ou un grief envers ses camarades.

Les Officiers, Chevaliers et Archers doivent se réunir au jour et à l'heure convenue au jardin d'arc, avec tambour (si possible) et drapeau.

L'ordre de tir sera le suivant :

- 1. L'Empereur ou les Empereurs.**
- 2. Le Roi de l'année précédente.**
- 3. Le ou les Connétables.**
- 4. Les Officiers : Capitaine, 1^{er} et 2^{ème} Lieutenant (porte drapeau)**
- 5. Les sous officiers : trésorier, Greffier, Censeur.**
- 6. Les Chevaliers par tirage au sort ou ancienneté.**
- 7. Les Archers par tirage au sort ou ancienneté.**

Il est décidé de l'heure de fin de tir (*en principe c'est le coucher du soleil*) sachant que si l'oiseau n'est pas abattu, la Compagnie se réunira à nouveau pour renouveler le tir.

Lorsque L'oiseau a été Touché, le Capitaine (ou un Chevalier ancien) arrête le tir.

Pour que le coup soit reconnu valable il faut que :

- 1. Le coup soit franc et non par ricochet**
- 2. L'oiseau soit tombé et non seulement touché, (oiseau collé normalement) le coup est reconnu valable si le morceau tombé à terre est plus important.**

Le Capitaine ou l'un de ses suppléants sous la butte où le coup a eu lieu, présente l'oiseau à tous pour que le coup soit reconnu valable. En cas de décision négative de la majorité des tireurs, l'oiseau est remplacé par un autre et le tir peut reprendre.

Le tireur qui a abattu l'oiseau, attend sur son pas de tir. Dès que le coup a été reconnu valable, les Officiers se trouvent de fait démissionnaires. Le Capitaine rend son écharpe.



Tous les Chevaliers et Archers, drapeau et tambour en tête, se rendent par l'allée du Roi vers le tireur qui attend qu'on lui rapporte sa flèche et l'oiseau qu'il a abattu. Le précédent Roi ou un Chevalier signale au tireur que le coup a été reconnu valable par tous et le proclame Roi pour l'année en cours. Il lui remet l'écharpe rouge.

Les cartes sont signées par tous les présents, une est laissée en souvenir au Roi, l'autre, celle qui a reçu le coup gagnant, restera affichée à la Compagnie toute l'année rappelant le nom du Roi. Il est d'usage, également d'offrir au nouveau Roi une récompense (Traditionnellement une timbale) qu'il conservera en souvenir. En remerciement, il doit organiser un prix dont il fixera lui-même les conditions.

Il est d'usage que les membres de la Compagnie participent au coût du présent.

A noter que le nouveau Roi a la charge de présider l'assemblée générale qui fait suite à l'abat l'oiseau, pour élire le Capitaine, qui, dès son élection est chargé de présider à l'élection du Bureau de la Compagnie.

Si l'horaire le permet, après l'élection du bureau on peut procéder à une partie, en deux équipes, (Equipe du Roi contre équipe du Capitaine, par exemple)

LES PARTIES DE JARDIN ET D'AMUSEMENT.

Tout en respectant les règles du Beursault, ce sont des parties qui ont généralement lieu entre deux Compagnies. Elles sont dites amalgamées quand des tireurs de plusieurs Compagnies y prennent part. Elles se tirent sur des cartes Beursault qui peuvent être décorées.

Il existe deux règles du jeu :

1. Par compagnie ou par équipe :

C'est celle qui la première réalise les douze meilleurs coups qui gagne. Dans le cas où les tireurs seraient en nombre impair, l'un d'eux est tiré au sort et devient le *béat*.

Celui-ci marque pour une équipe à l'aller et pour l'autre au retour.

2. Individuellement :

C'est celui qui fait la meilleure flèche sur un temps déterminé à l'avance qui gagne.

D'autres règles peuvent être inventées (Certains ont l'imagination fertile), l'essentiel étant de réaliser une partie d'amusement dans une rencontre conviviale entre les membres d'une ou plusieurs Compagnies.

A noter que dans les jours qui précèdent l'ouverture d'un Prix Général, il est d'usage dans certaines Compagnies d'inviter une Compagnie voisine (qui offre un bouquet de fleurs à cette occasion) à une partie de jardin, afin de lui présenter son jeu en bon état et son urne vide. Le bouquet reste alors accroché contre la butte maîtresse tout le temps du Prix Général.

Les parties de jardin sont généralement l'occasion de banquets offerts par la Compagnie qui reçoit.

Beaucoup d'événements heureux sont fêtés par les Chevaliers qui veulent faire partager leur joie à leurs amis. Pour les tirs à l'occasion d'un événement exceptionnel (Commémoration, anniversaire, adoubement, etc.) il est de coutume de se réunir à l'occasion d'une partie de jardin et d'y pratiquer un tir au Beursault dont la règle reste à l'appréciation de son organisateur.

Le but est encore ici de se retrouver dans la convivialité de la Compagnie d'arc, mais sans toutefois oublier les traditions qui vont de pair avec le tir Beursault (Salut, ordre de tir, tenue de Compagnie etc.)



LA SAINT SÉBASTIEN⁴.

Le tir de la Saint SEBASTIEN (comme tout autre Saint Patron de sa Compagnie St GEORGES, Ste AGATHE, St MICHEL, Ste IRENE) est une manifestation traditionnelle qui se pratique toujours au Beursault. Cette commémoration est l'occasion d'être la fête des Chevaliers et des Archers. Le tir est suivi d'une collation ou repas auquel peuvent participer parents ou amis.

On tire généralement à la meilleure flèche dans un temps déterminé, mais tout autre forme de jeu est admise pourvu qu'elle respecte les règles du Beursault et la tradition. C'est une des manifestations traditionnelles qui ne doit être manquée par aucun des Chevaliers d'une Compagnie.

LA PARTIE DE DEUIL.

Suite au décès d'un Chevalier de la Compagnie, **le jeu est mis en deuil**. Tous les tirs sont suspendus. Tous les blasons sont enlevés et les buttes de tirs revêtus d'un crêpe noir.

En mémoire du disparu la Compagnie organise une cérémonie particulière suivie d'un tir dit "**partie de deuil**" qui permet ensuite la reprise des tirs. Exceptionnellement, les tireurs de la Compagnie en deuil peuvent aller tirer dans une autre Compagnie si besoin est.

La partie de deuil est une partie symbolique, qui consiste à faire tirer, à courte distance, une flèche à chaque représentant sur la butte d'attaque puis sur la butte maîtresse. Ce tir est précédé du salut des buttes par les drapeaux et les membres des Compagnies présentes.

Une partie de deuil ne peut être tirée que sur carte Beursault. Celle-ci est décorée exclusivement en noir en souvenir du défunt et chacun devra la signer (tête découverte), elle sera conservée par la Compagnie du Chevalier décédé.

⁴ Voir notion sur l'histoire de l'archerie.