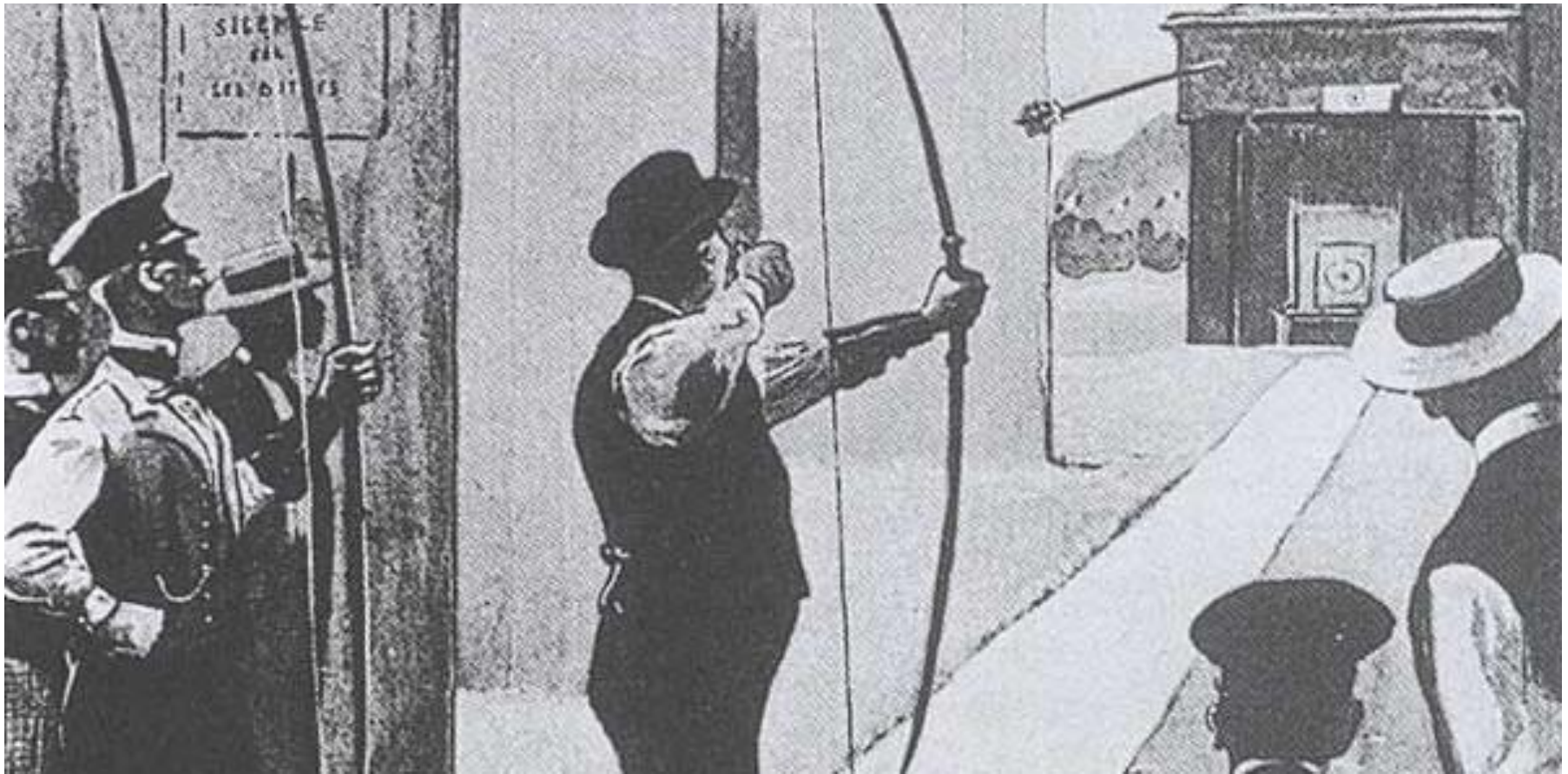




LE BEURSAULT





Un vocabulaire spécifique a cette discipline



Document

LE TIR BEURSAULT

Il s'agit du tir traditionnel des Compagnies d'Arc. Pour s'entraîner, les Francs-Archers allaient « bersailler » une flèche en aller-retour, d'où le nom de Beursault.

Quelques règles d'usage et de courtoisie:

- Les Archers ou Chevaliers qui prennent part au tir doivent être vêtus correctement et,
- Tirer, sous peine d'amende, leurs premières flèches la tête couverte. Les Archers ou Chevaliers doivent également, avant de tirer, saluer les buttes (où se trouvent les cartes) et les assistants avant de tirer leur première flèche: **« Messieurs, je vous salue » et aujourd'hui « Mesdames, Messieurs, je vous salue ».**
- Faire silence sur le pas de tir lorsqu'un tireur est armé
- Ne pas employer de mots grossiers sur un pas de tir
- Se découvrir et ôter une cigarette de sa bouche en signant ou en décrochant une carte sur une butte.
- Ne pas pratiquer l'allée du roi pour aller et revenir des buttes. L'allée du roi est l'espace compris entre les buttes et les gardes. Une allée dite « des chevaliers » est destinée à cet usage sur le côté.
- Annoncer son départ et son arrivée à un groupe de tireur.
- Si une flèche a été oubliée sur une butte, il ne faut pas tirer. On dit «tirer sur un mort»
- Lorsqu'un Archer atteint le noir (rond central de 4cm de valeur 4points): Un Archer (autre que le tireur) retire le marmot avec la flèche au noir et la présente en se découvrant à l'Archer qui l'a tiré en lui disant **«Félicitations Chevalier»** l'Archer répond **«Merci Chevalier»** puis récupère sa flèche.
- Lorsque le marmot a été replacé sur la butte on dit **«Il est là»** afin d'avertir les Archers suivants qu'ils peuvent recommencer à tirer.
- Ne pas repasser devant la cible en se retirant.
- Ne jamais présenter une flèche par l'enferron (la pointe)
- Ne jamais tirer sa dernière flèche sur la butte d'attaque (la butte opposée à l'entrée du jeu)
- Crier **«GARE »** s'il existe un danger.
- Ne jamais s'adosser à une butte car celle-ci représente l'ensemble des Archers décédés.
- Les deux buttes d'une allée doivent toujours être pourvues d'une carte.
- Ne pas entrer dans une salle avec un Arc bandé.

Gardes



L'allée des Chevaliers

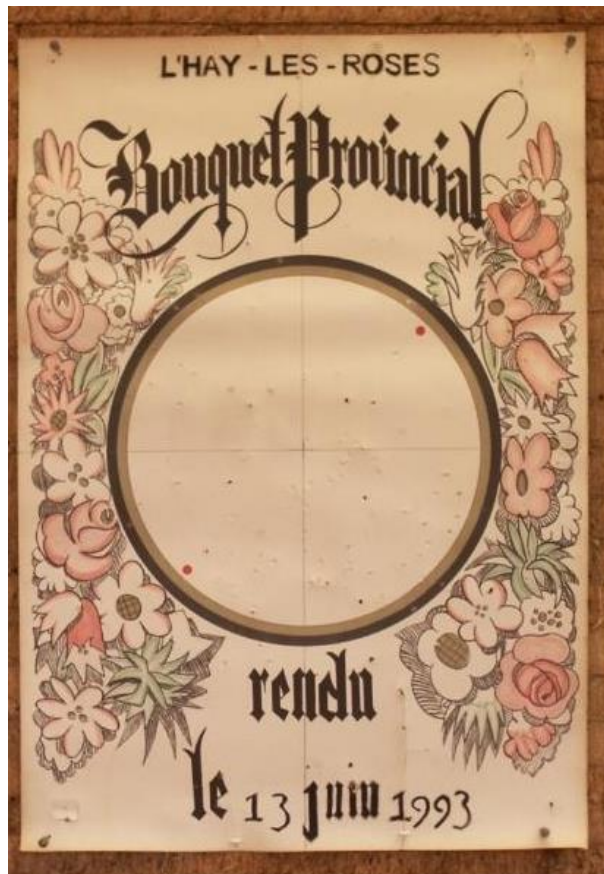
Allée du Roi

Le BOUQUET



Document
Microsoft Word

la Carte



le Marmot



1

2

3

0

Cette impact
n'a aucune
valeur,

elle fait gagner
une assiette
du Bouquet

**Le noir du marmot du
Bouquet a un $\varnothing$ de 56 mm.**

Le marmot pour les prix généraux

Dans certaines occasions

par exemple → le Prix Général

Un carton représentant le petit cordon de la carte « appelé le **marmot** » est placé au centre de la carte.

Le marmot est levé lorsque l'impact de la flèche est dans le noir...

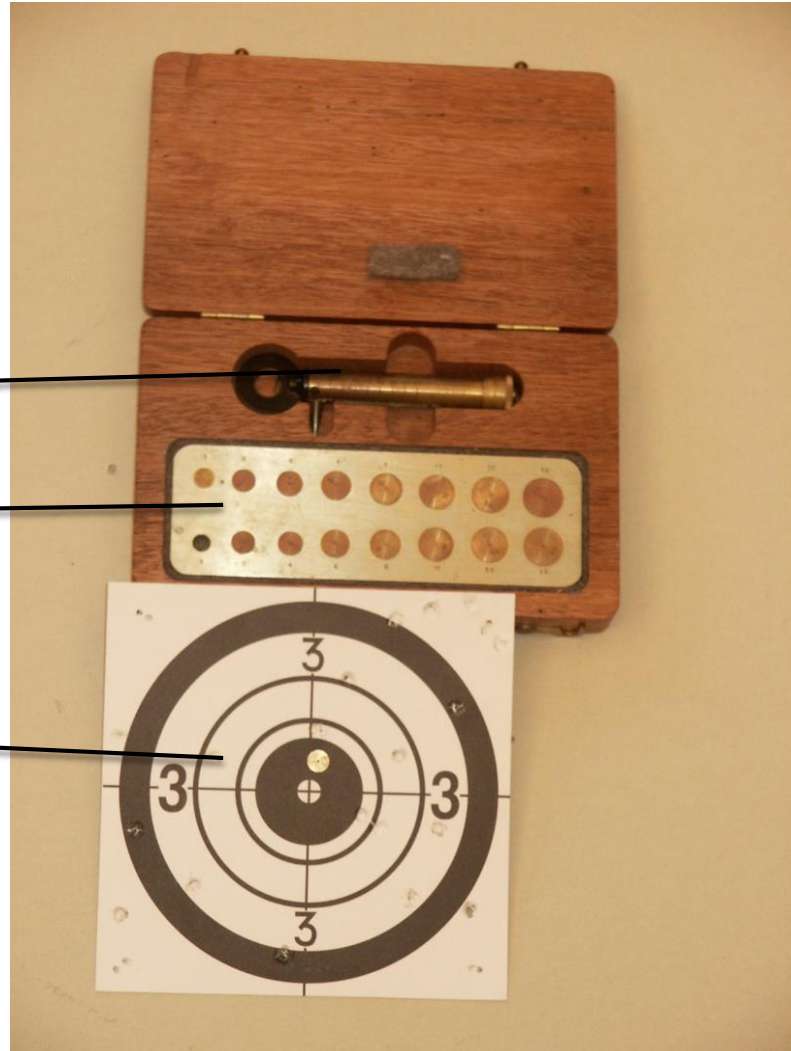


Mesure des «noirs»

Palmer d'archer

Calibres de flèche

Calibre mis en place



relevé de dimension 10mm 1/10



