

Le tir traditionnel Beursault

Pour s'entraîner, les Francs Archers allaient «bersailler» (une flèche en aller - retour) d'où le nom de beursault.

Les Chevaliers qui prennent part au tir doivent être vêtus correctement. Ils doivent, sous peine d'amende, tirer les premières flèches, la tête couverte.

Ils doivent aussi, également sous peine d'amende, saluer les cartes et les assistants avant de lancer leur première flèche:

«MESSIEURS JE VOUS SALUE» aujourd'hui:

«MESDAMES, MESSIEURS JE VOUS SALUE»

Il commence par tirer vers la butte «d'attaque» puis vers la butte «maîtresse», ce parcours porte le nom de «Halt»

Pour qu'un coup soit valable, il faut que la flèche arrive dans la carte franchement et de plein jet, sans avoir touché auparavant aucun objet étranger, tel que le sol, une des gardes, une branche d'arbre, etc.... dont le contact aurait pu changer sa direction. Il faut encore, sous peine de nullité du coup, que le pas reste compris entre les deux pieds du tireur.

Lorsque la corde de l'arc ou la flèche viennent à casser, le coup est réputé tiré et ne peut être recommencé. Il en est de même quand le coup est lâché par mégarde, sauf dans le cas où la flèche lâchée est à une distance telle que le tireur puisse la toucher avec son arc sans quitter le pas de tir.

Les chevaliers qui prennent part au tir ne doivent pas gêner celui qui est sur le pas prêt à tirer, ni en le serrant de trop près, ni en le touchant, ni en faisant de bruit autour de lui, ni en se livrant à des discussions, à des conversations ou à des plaisanteries de nature à le troubler au moment où il ajuste «SILENCE SOUS LA BUTTE» Il est interdit également de s'adosser aux buttes, couvertes ou non de leurs cartes, et de traverser l'allée du Roi.

Cette discipline dite «classique» est la plus ancienne des disciplines pratiquées en France. Elle constitue un véritable héritage du passé. Elle a une implantation assez localisée (Pays d'arc)

Le Tir Beursault à 50m dans un «jeu d'arc», une flèche aller retour dans chaque sens, (la récupération de la flèche se fait en passant par une allée parallèle à la ligne de tir) plus

spécialement pratiqué dans le pays d'arc (départements de la région parisienne, l'Ain, l'Oise, la Somme) doit rester une excellente école et un moyen de propagande, mais il est indispensable qu'il conduise plus précisément les jeunes à déboucher sur les grandes distances, la préparation olympique.

En somme, deux buttes de tir se faisant vis à vis, la butte «maîtresse» et la butte «d'attaque», deux pas de tir à quelques mètres devant ces buttes, une ligne de tir ou allée du Roi, une ou deux allées de dégagement ou allée des chevaliers, des gardes en bois pour éviter la dispersion des flèches, des abris de cibles couverts et un logis pour les archers. C'est ce qu'on peut voir dans chaque jeu d'arc.

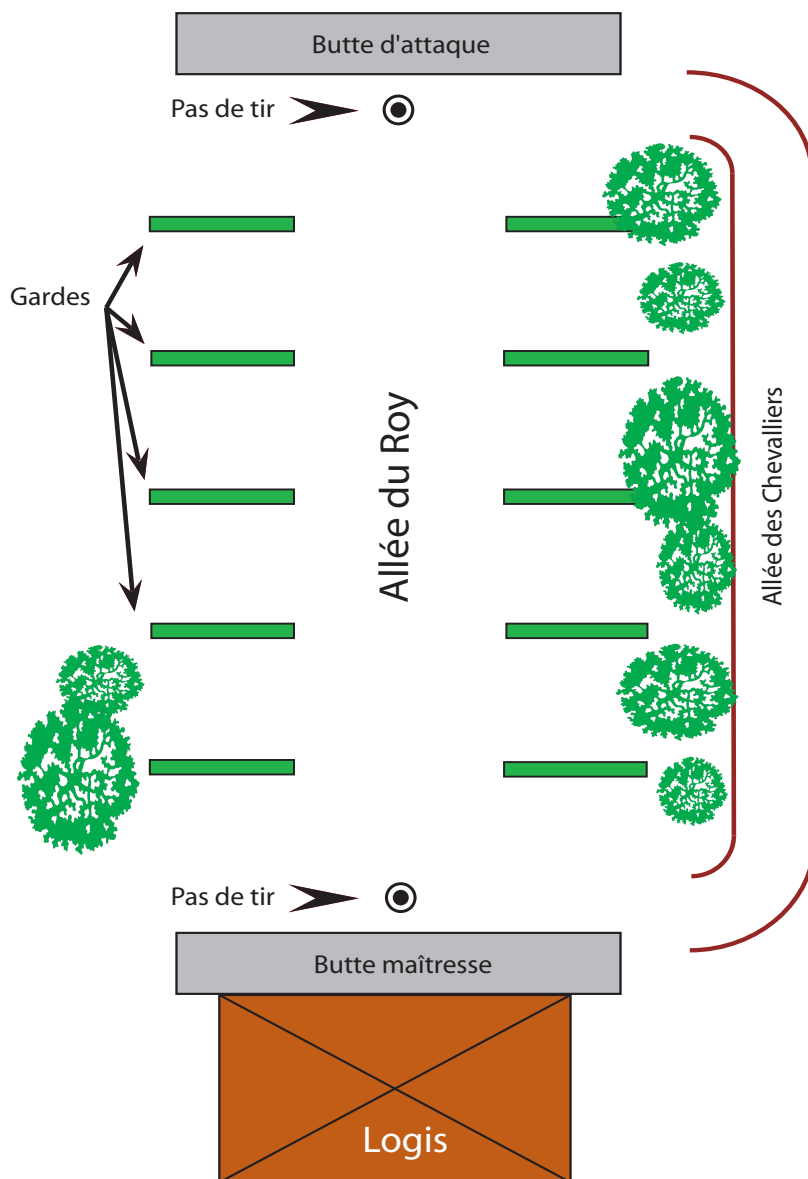
Néanmoins, réaliser «40 honneurs» sur 40 flèches constitue une performance nécessitant une grande maîtrise de soi et une bonne technique. Les cibles rondes de 45 cm de diamètre, 3 zones 1, 2, 3 et 4 points. Imaginons un instant ce qu'il était autrefois situé dans un fossé des fortifications du château ou de la ville, à l'ombre des hautes et tristes murailles, on ne lui demandait que de permettre aux Vigiles (chargées de combattre les incendies et d'assurer la police nocturne de la ville) et aux gens d'armes d'acquiescer toute l'adresse désirable pour repousser un assaut ou effrayer les voleurs. On s'y rendait sur ordre. De gré ou de force, il fallait accomplir son devoir.

Qu'est-ce qu'un jeu d'arc ?

Appelé encore «terrain d'arc», «jardin d'arc» ou «jeu d'arc» est, l'endroit où les archers se réunissent pour tirer.

Qu'est-ce qu'une carte Beursault ?

La carte est de forme ronde en noir et blanc.



Le Beursault est autant un bâtiment dédiée uniquement au tir à l'arc qu'une manière de se comporter au tir à l'arc. En tant que discipline, il se situe entre le tir à l'arc en salle et le tir en extérieur.

Quant aux bâtiments, vous pouvez voir sur la fig. est un jeu de Beursault typique. Les buttes sont couvertes afin que les archers puissent tirer sous un abri. De la marque du pas de tir à la butte opposée, la longueur est de 50 m. La butte maîtresse se trouve habituellement contre le logis dans lequel les archers peuvent se reposer. C'est habituellement un endroit de rassemblement pour les archers et on peut y trouver des trophées, des cartes décorées et des commodités. Aucun archer portant un arc bandé n'est autorisé à entrer à moins qu'il ne demande clairement à rentrer avec son arc et en ait reçu l'autorisation. Sinon, il doit le débander avant de rentrer.

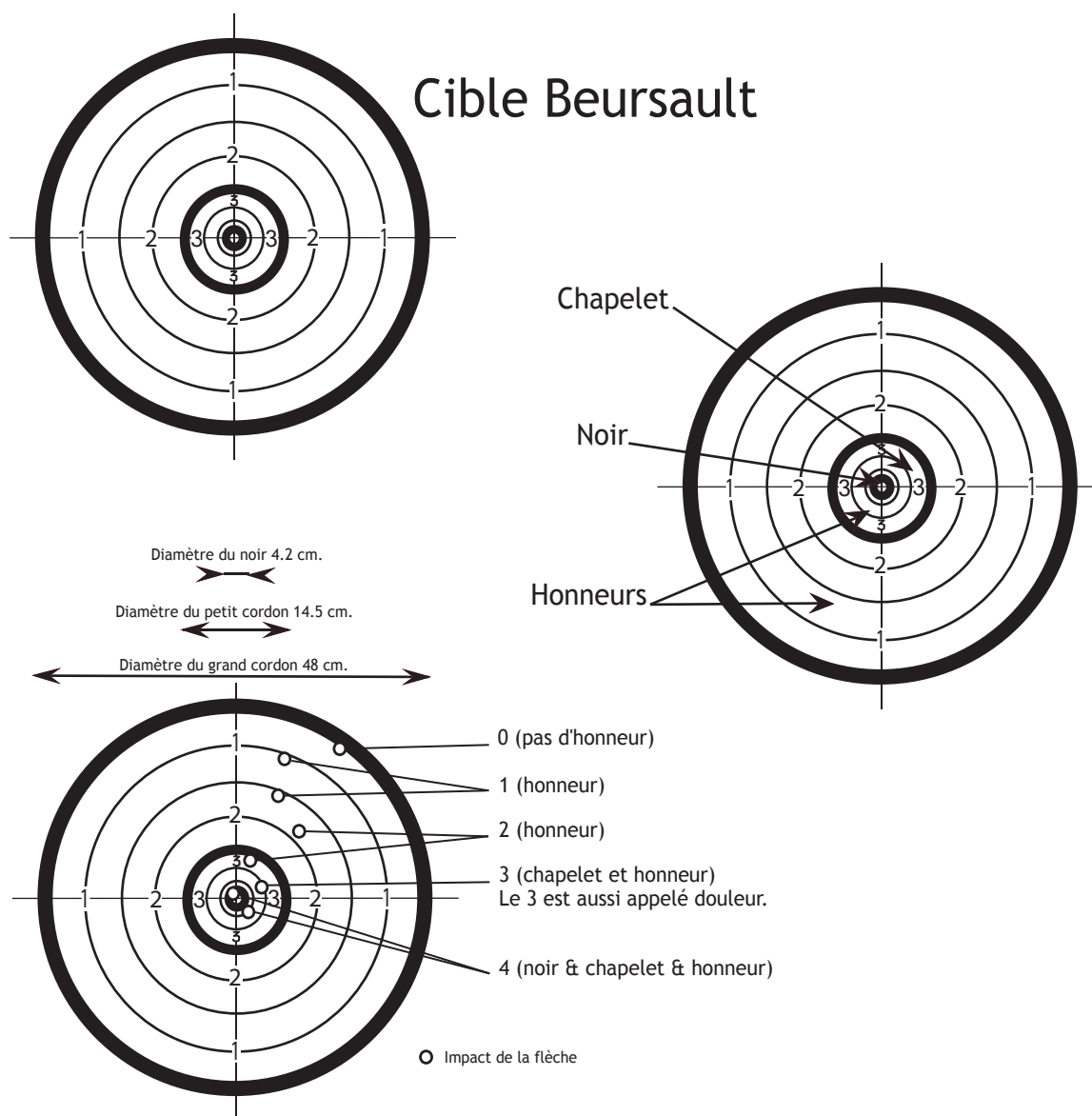
Les gardes sont les panneaux de bois verticaux qui empêchent les flèches de passer hors du jeu d'arc. Ainsi, les gens peuvent marcher sur l'allée des chevaliers sans aucun risque. Personne, hormis le roi lui-même, ne peut marcher dans l'allée du roi, et sûrement pas quand quelqu'un tire. Cependant il y a une exception. Les jeunes archers sont autorisés à se tenir dans l'allée du roi car ils tirent tout simplement à des distances plus courtes.

Maintenant que vous possédez une description complète des bâtiments, nous allons nous intéresser au règlement du tir Beursault. Deux types différents de compétitions peuvent avoir lieu. Une chose est commune aux deux ; un archer tire seulement une flèche à chaque volée, puis il va à la butte opposée en empruntant l'allée des chevaliers. Là, il attend jusqu'à ce que tous les archers de son groupe (habituellement 4 à 6) aient tiré leurs propres flèches. Les points sont relevés et chaque archer, tour à tour, retire sa flèche de la butte et tire vers la butte opposée, et ainsi de suite jusqu'à ce que la compétition se termine. Tirer avec la même flèche nous vient du passé, quand il était difficile de se fournir en flèches rigoureusement identiques.

En ce qui concerne le premier type de compétitions, elles sont régies par la fédération française de tir à l'arc (FFTA). Elles consistent en 20 haltes (allers-retours), soit 40 flèches tirées. La compétition dure deux ou trois jours, rarement plus. La compagnie l'organisant doit gérer un grand nombre d'archers qui tireront par petits groupes. Lorsqu'un groupe finit son tour, un autre peut prendre sa place. Ainsi, suivant les installations, la compagnie planifie le passage des groupes pendant plusieurs jours. Des championnats de Beursault régionaux et nationaux ont lieu une fois l'an.


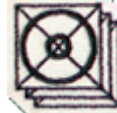

Avant chaque tour de compétition, quatre flèches (deux haltes) sont tirées pour le réglage des viseurs. Avant d'armer la première flèche, les archers sont invités à dire tout haut : « Archers, je vous salue » ou bien simplement « salut ». Plus qu'une marque respectueuse de politesse, cela signale qu'un archer va tirer. A la fin du tir (20 haltes), les archers peuvent faire le salut aux buttes en tirant deux flèches supplémentaires (une sur chaque butte), ces flèches ne comptant pas dans le total des points.

En ce qui concerne les points, vous serez sûrement curieux de savoir comment les scores sont établis. La carte de Beursault est très différente des blasons FITA. Les scores donnant la victoire sont les suivants :



Pour être qualifiés aux championnats de France, les hommes avec arc classique doivent faire, au moins, 40 honneurs et 12 chapelets ou 39 honneurs et 15 chapelets Les hommes avec arc à poulies doivent faire au moins 40 honneurs et 20 chapelets. Les femmes avec arc classique doivent faire au moins 39 honneurs et les femmes avec arc à poulies doivent faire 40 honneurs.

Les distinctions:

le tir Beursault				
Marmots				
	32 honneurs	35 honneurs	38 honneurs	40 honneurs

Un autre détail est à considérer : le centre de la carte Beursault est placé à 1,10 m au dessus du sol. La raison en est aussi vieille que l'apprentissage du tir à l'arc au moyen-âge. En ces temps, les archers s'entraînaient en tirant avec le soleil dans le dos puis en face d'eux (aller-retour ou halte) et ils devaient atteindre une cible placée à 1,10 m du sol, la hauteur du défaut d'armure d'un adversaire à pied. Il existe un second type de compétitions. Elles sont gérées par quelques clubs de tir à l'arc qui s'appellent compagnies (venant du terme utilisé pour designer une troupe militaire). Habituellement, les compétitions comportent 30 haltes soit 60 tirs. Elles peuvent durer des semaines. Généralement, un jour de la semaine est dédié à la participation des archers à la compétition. Les résultats sont rendus à la fin d'une période choisie. Chaque archer tente de remporter le prix au noir.

Parties de jardin:

Les parties dites de jardin de jardin, se tirent avec une sorte de 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.

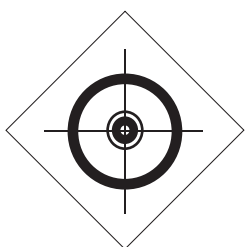
Elles se tirent généralement en douze points, sans revanche. Les flèches ne compte qu'en de dans du cercle noir qui porte le nom de cordon de grand prix. Quel que soit le nombre de flèches logées dans le prix, il n'y en a que deux qui puissent compter à chaque demi halte. Tels sont les caractères généraux des parties de jardin. Toutefois selon les circonstances les tireurs peuvent modifier ces conditions.

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 présentent, au jour et à l'heure indiqués, peuvent y prendre part, quels que soient leur nombre et la Compagnie ou la Ronde à laquelle ils appartiennent.

Le sport décide de la manière dont se partagent les tireurs

Si les Chevaliers sont en nombre impaires, celui dont le nom, 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, amis qu'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 où la partie se termine, il tirait ou non avec le camp qui triomphe. Il compte, pour la première flèche, avec le camp qui marque le premier point.

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 du béat.



Une petite carte comportant uniquement le chapelet et appelée marmot est placée au milieu de la carte. Si un archer effectue un très bon tir, c'est à dire un noir, le marmot, est enlevé avec la flèche plantée dedans. Elle est donnée à l'archer qui doit dire : « merci Chevalier ». Puis, le marmot sur lequel le nom de l'archer est inscrit sera comparé avec les autres collectés jusqu'à la fin du concours. Chaque archer peut avoir plusieurs marmots. Plusieurs archers peuvent gagner, un pour chaque type d'arc : par exemple, arc classique, arc à poulies et arc nu. La règle est déterminée par la compagnie. L'archer utilisant un type d'arc et qui a l'impact de flèche le plus proche du centre représenté par une croix gagnera le prix.

Tir en parties ou roquette:

La partie est une forme spéciale de tir dans laquelle les chevaliers ou Archers partagés par moitiés égales en deux camps opposés, font assaut d'adresse et de disputent les points, qui appartiennent aux flèches les plus rapprochées du centre de la carte. Dans la partie, la mesure se prend, lorsque la chose paraît nécessaire, à l'aide d'une baguette, d'une paille, ou d'un compas interposés entre le point central de la carte et le pied de la flèche demeurée fixée soit dans la carte soit dans la butte.

Lorsque deux flèches, dont chacune appartient à l'un des camps opposés, semblent à distance à peu près égale, et qu'il y a doute sur la question de savoir à qui est le point, la mesure comparative entre les deux flèches est prise par deux tireurs choisis dans l'un et l'autre camps, la décision prise doit être acceptée par les tireurs. Si les deux flèches sont déclarées à égale distance, le coup est annulé et ne profite ni à l'un ni à l'autre camp.

Si les deux tireurs choisis ne se mettent pas d'accord, le capitaine ou l'officier le plus ancien présent les départage.

La partie se joue en 12 points et l'équipe qui a atteint ce score la première, est déclarée gagnante.

Abat l'Oiseau:

Le tir à l'oiseau (oiseau en bois tendre dont la face présentée à l'archer au cœur de la cible soit de la largeur d'un pouce.) a pour objet la désignation du Roy de l'année. Il a lieu de préférence avant le 1er mai.

Le jour, l'heure et la durée du tir sont fixés par la Compagnie dans l'assemblée trimestrielle de janvier et indiqués par une affiche qui, placée dans la salle après cette assemblée, y reste jusqu'au moment du tir. Une assemblée générale obligatoire est convoquée pour des jours de la semaine qui précède le tir.

On y décide aussi la valeur du prix qui sera offert au Roy (reçois l'écharpe rouge et le gobelet d'argent ou la coupe), et chaque membre, quel que soit son rang, y contribue pour une part égale au paiement de laquelle il est tenu.

Le tir à l'oiseau se fait dans l'ordre suivant:

Le ou les Empereurs, Roy, le Connétable, le Capitaine honoraire, le Capitaine, les Officiers, puis les Chevaliers, Archers et Aspirants dans l'ordre du tirage au sort.

Au jour et à l'heure indiqués, les Officiers, Chevaliers, Archers et Aspirants doivent se trouver dans le jardin du tir avec tambour et drapeau, 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, à l'heure indiquée, de la présence de trois Chevaliers ou Archers.

Le tir se fait à 50 mètres dans les mêmes conditions qu'une roquette. Le premier à toucher l'oiseau de sa flèche et à le faire tomber (marque franche) est déclaré Roy pour une année.

Partie ou Tir de deuil:

La partie de jardin qui se tire à l'occasion des obsèques d'un Chevalier est dite partie de deuil. Elle a lieu dans le jardin de la Compagnie à laquelle appartenait le Chevalier décédé. C'est une partie amalgamée, soumise aux mêmes règles que la partie d'installation.

La carte, 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. Les cartes sont signées par les Chevaliers ayant pris part au tir.

Tirs carabiniers:

sur cible suisse à 3 flèches dans un seul sens en 20 volées.