



C.A.A Magazine

Mars 2019 N°7

Sommaire :

- Histoire et arc
- Tir beursault
- Le repose-flèche
- Rubrique jeux
- Réglage berger button
- Tir au drapeau
- Art
- poème
- Glossaire

Histoire et arc 1066– 1369

En Angleterre, ce furent aussi les Normands qui vulgarisèrent son usage en débarquant sur les côtes de la Grande-Bretagne au moment de la conquête. Avant cette époque les Anglo-Saxons ne l'employaient guère qu'à la chasse et préféraient pour le combat la hache, l'épée, la lance ou la masse : ce furent les armes principales dont ils se servirent contre les conquérants, à la bataille d'Hastings (1066). Dans cette mémorable journée, les archers normands de l'armée de Guillaume étaient au contraire nombreux : ce furent eux qui engagèrent l'action. Leurs arcs n'avaient pas plus de 1m50 de longueur ; à leur ceinture ou à leur cou étaient attachés le carquois qu'on nommait couire et l'étui de l'arc appelé archais. Tout d'abord, les Anglo-Saxons retranchés derrière des palissades, ou couverts par leurs grands boucliers, ne sont pas atteints par les flèches que les Normands leur envoient de but en blanc ; mais bientôt ceux-ci, changeant leur tir, parviennent à lancer leurs traits en l'air avec assez d'adresse pour qu'ils retombent sur l'ennemi derrière ses abris.

Louis VI Le Gros (1081-1137) Les Archers de ROYE guerroyaient auprès du Roi contre les Anglais à Breteuil et à Chartres. C'est sous son règne que les Compagnies s'organisent en Confréries militaires de serments et de connétables en France et sous le nom de



Guildes en Pays Germanique et flamand.

Les invasions normandes du 12^{ème} siècle, qui suivirent le règne du grand empereur, virent les premières batailles à l'arc. Pour la défense, les Compagnies d'archers s'installèrent donc en chapelets, tout au long des affluents de droite de la seine : quatre rivières qui délimitaient "l'île" de France qu'on appelle toujours le "pays d'arc".

En 1190, on retrouve la Compagnie d'Arc de Soissons par Raoul de Vesles qui fait don d'une Chapelle, sous l'invocation de Saint-Denis, à Saint-Crépin le petit.

1214, Les Archers de la Compagnie de ROYE et les Archers de Noyon, qui se signalèrent par des prodiges, participèrent à la bataille de Bouvines. Seigneur Barthélemy de ROYE y combat également et sauve le Roi Philippe Auguste. On cite pour cette bataille de Bouvines que 150 Chevaliers d'Arc de la milice de Soissons chargèrent la gendarmerie flamande et furent très éprouvés.

Edouard I (1239-1307) décrète que tout homme valide doit avoir un arc et des flèches.



Roi Anglais

Saint-Louis, (1214-1270) ou Louis IX publia en 1260 une ordonnance dans laquelle chacun était "requis de prendre exercice du noble jeu d'arc plutôt que de fréquenter d'autres jeux dissolus" et il s'inscrit lui-même comme membre d'une Confrérie d'arc.



Saint Louis IX

La Compagnie des Diana-Sports de Bar-sur-Aube fut officiellement créée par l'édit royal en 1237. On prétend même que LOUIS IX dit SAINT-LOUIS fut membre de la première Confrérie de l'Arc. C'est **Charles V** qui, par



ordonnance de 1369, fit obligation à ses sujets de prendre « leurs jeux et esbattements à eux exercer et habileter au fait du

trait d'arc ou arbaleste, es beaux lieux et places convenables à ce » leur interdisant sous peine, les jeux de tables, quilles, palets, soules et billes. Le Roi condamne donc les jeux de hasards et consacre le jeu de l'arc comme le plus important de tous les jeux, en raison, probablement, de sa valeur pour la formation morale et physique de l'individu et, probablement aussi, en raison des services que pourraient rendre des archers entraînés, pour la défense de la cité.

Tir beursault

L'origine

Cette discipline dite « traditionnel » est la plus ancienne des disciplines pratiquées en France. Ce tir à pour origine l'entraînement des polices municipale essentiellement composé d'archers durant la période troublée de la guerre de cents ans.

Ces « gens d'arme » (d'où les gendarmes actuels) ont alors besoin de locaux adaptés à leur entraînement. Ainsi sont créés les « jeux d'arc » ou « jardin d'arc ». Ces installations devaient permettre aux archers un entraînement dans toutes les situations de tir: face au soleil et de dos à celui-ci. La pratique s'appellera le tir beursault du vieux français « **bersail** » (but des flèches) et **bersaut** » (la cible). Au 15^{ème} siècle tirer à l'arc se disait « **bersailler** ».

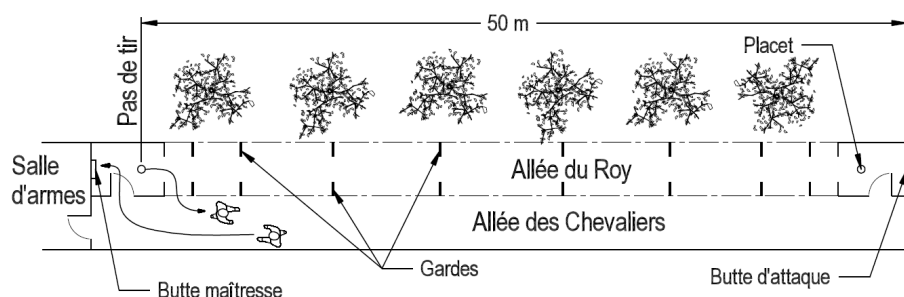
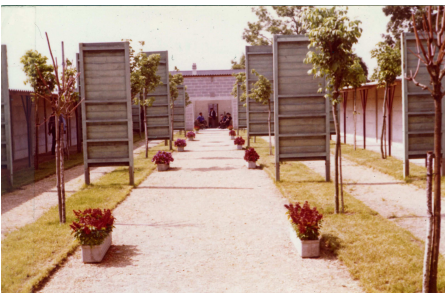
Le jeu d'arc.

Appelé encore « jardin d'arc » ou « terrain d'arc », c'est l'endroit où les archers se réunissent pour tirer sur une carte beursault.

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.

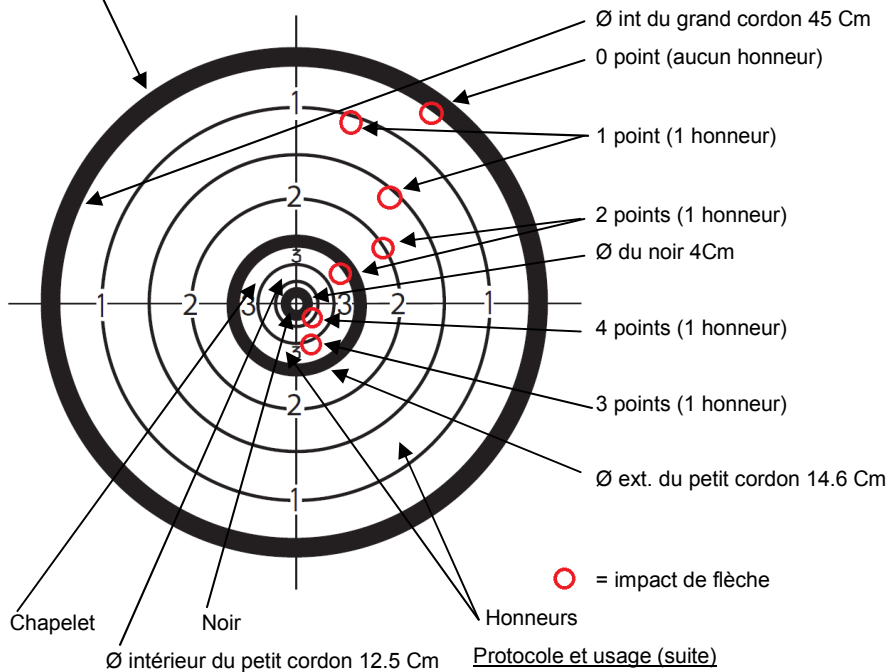
Le jeu est constitué de deux « **buttes** » placés face à face à une distance d'environ 52m. L'archer se trouve sur le « **placet** » situé à 50m (25toises) de la butte qui lui fait face. La première butte visée (opposée à l'entrée du jeu) est la butte « **d'attaque** ». Au retour, la butte accolée à la salle d'arme, est la butte « **Maitresse** ».

L'espace compris entre les deux buttes est appelée « **allée du Roy** ». Seul, le roy désigné lors de l'abat l'oiseau peut l'emprunter et les autres archers se rendront d'une butte à l'autre en empruntant « **l'allée des Chevaliers** » sur le côté. L'allée du roy est bordée par des « **gardes** » protégeant l'environnement des flèches perdues.



La cible.

La cible, appelée « **carte** » représente l'adversaire dont le point faible est le défaut d'armure situé entre la taille et les chausses à 1 mètre du sol. On ne compte que les impacts dans la cible d'un Ø intérieur de 45cm correspondant à la poitrine d'un soldat moyen. Une flèche dans la cible est donc appelée un « **honneur** ». L'archer ayant le plus d'honneurs est vainqueur. En cas d'égalité de flèches en cible, on comptera les points et si les points de départagent pas les archers, on vérifie les noirs puis les chapelets dans cet ordre.



Protocole et usage

Le protocole, hérité des règlements de la chevalerie veut qu'avant de tirer sa première flèche, l'archer, en arrivant sur le placet doit saluer ses partenaires et adversaires. Les archers présents doivent répondre au salut et ne montent à la butte d'attaque qu'après avoir salué le dernier des participants. Un « **marmot** » peut être placé sur une carte. Il s'agit d'un carton de la taille du chapelet permettant de conserver la trace des flèches ayant atteint le centre de la cible. Si le marmot est relevé, il est présenté à l'archer auteur du coup, la pointe de la flèche vers le bas, et celui-ci doit retirer en la prenant entre le carton et l'empennage en disant « **merci chevalier** ».

Le déroulement.

Avant chaque 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 « **mesdames et messieurs je vous salue** ». Plus qu'une marque respectueuse de politesse, cela signale qu'un archer va tirer. A la fin du tir (20 haltes = 40 flèches), 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.

Protocole et usage (suite)

Un nouveau marmot est alors remis sur la carte par le « **panton** » (marqueur ou greffier) qui dit alors « **il est là** ». Les archers présents doivent répondre « **merci chevalier** ».

Aucun archer tirera « **sur un mort** ». Si une flèche se plante à terre ou dans une garde, le tir est arrêté et la flèche doit être ramassée avant que le tir ne puisse poursuivre.

Sur le pas de tir on se doit de faire silence lorsqu'un tireur est armé et ne jamais reprocher une mauvaise flèche à un tireur. Il convient de ne pas être grossier et de ne pas parler de religion ou de politique dans un jeu d'arc.

Pour des raisons de sécurité il ne faut jamais présenter une flèche par « **l'enferron** » (la pointe) et crier « **Gare** » s'il existe un danger.

Concernant la ciblerie il ne faut pas repasser devant la cible en se retirant et ne jamais s'adosser à une butte car celle-ci représente l'ensemble des archers décédés.

A l'issue de la partie une dernière halte est tirée pour le salut des buttes: « **Mesdames, messieurs je les salue** », aucun des archers ne répond alors.

A la fin du tir il faut demander « **permission** » d'entrer dans la salle de garde avec l'arc bandé. Une personne présente doit vous répondre « **permission accordée** ».

Le repose-flèche

Le repose-flèche correspond à la rampe de lancement de la flèche. Il doit être positionné de telle sorte que

la flèche emprunte la trajectoire souhaitée, en emmagasinant le maximum d'énergie cinétique et sans subir d'effet parasite. Pour cela, le tube de la flèche

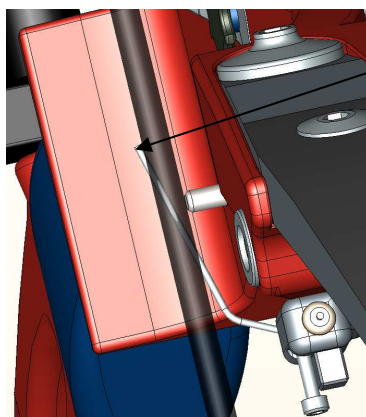
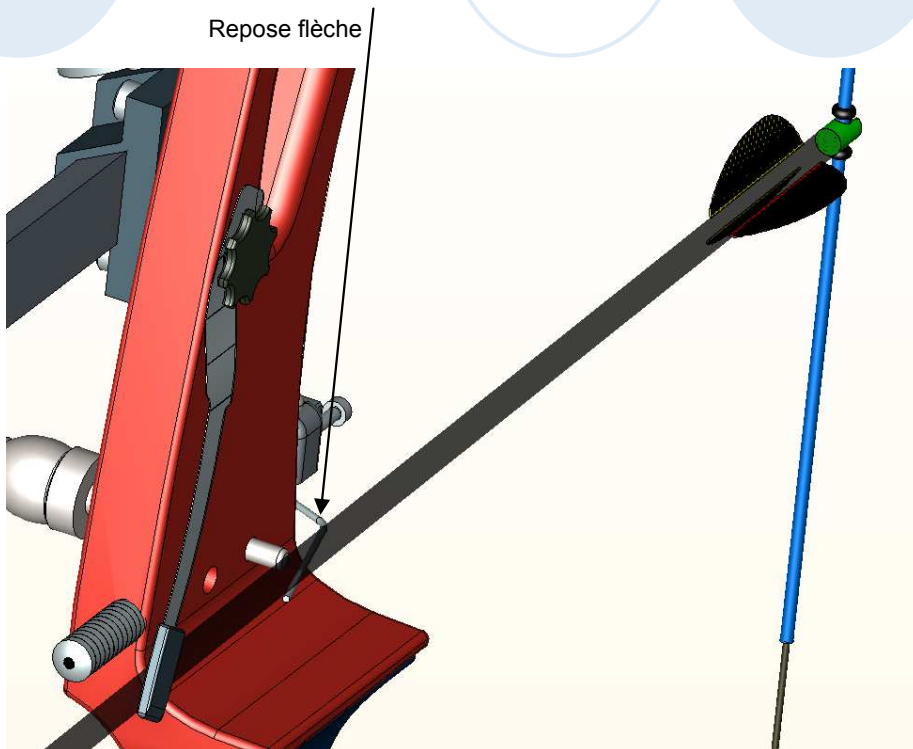
doit être en contact avec le centre du Berger button.

Il convient donc de positionner le repose-flèche à la hauteur optimale, avec la tige à l'horizontal.

Le repose-flèche en plastique et le repose-flèche métallique effaçable sont les deux modèles les plus particulièrement utilisés. Le modèle en plastique ne nécessite que peu de réglages mais présente une durée de vie limitée. En cas d'utilisation du modèle métallique, la tige ne doit dépasser que de 2 mm du tube afin d'éviter tout contact avec l'empennage lors de la libération.

Astuce : Afin de faciliter l'opération, si vous optez pour un repose flèche métallique, il est conseillé de couper la tige qui dépasse (max. 2mm) avant de le coller sur la poignée.

Repose flèche



dépassant maximum 2mm.

Idéalement il ne doit pas dépasser.

la fonction principale du repose-flèche est de servir d'appui à la flèche pendant l'allonge et pendant le mouvement initial de la flèche vers l'avant mais au passage de l'empennage, le repose flèche ne doit pas perturber la trajectoire de la flèche. Plus il dépasse, plus il sera en contact avec la plume inférieure opposée à la plume coq.

Rubrique jeux

Rien de mieux qu'un bon coin de détente. Un rébus sur le thème du tir à l'arc.

A)



1'



Solution

du mois de février

A)

R'



z f

R' - œuf- pot- z- f-lait-chsst

Repose-flèche

!



Réglage du berger button

Le berger button a pour but de réduire le mouvement de lacet de la flèche pendant son vol (le paradoxe). La pression du berger button sur la flèche réduit donc ce phénomène mais il peut influencer le latéral en cible s'il est mal réglé.

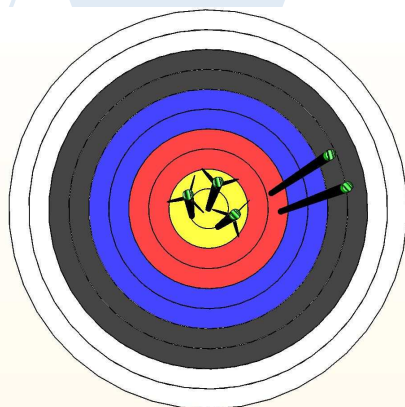
Pour réduire ce phénomène, réglez dans un premier temps la pression du berger button à une valeur médiane.

Il y a plusieurs façons de vérifier les mouvements de lacet, mais la méthode la plus fiable est celle du test des tubes nus.

Certains archers utilisent le test papier, mais cette méthode n'est pas appropriée au décoche manuelle. Une décoche mal exécutée aura une influence sur la déchirures du papier.

Les instructions ci-après s'adressent à des archers droitiers, il faut les inverser pour les gauchers.

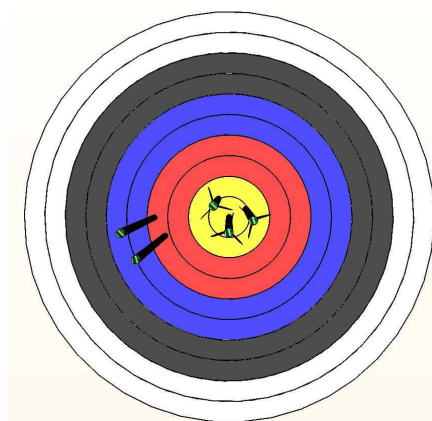
Tirez au moins trois flèches empennées et deux flèches identiques non empennées à 18 mètres.



Pour un archer droitier

Tubes trop souples

Si les tubes non empennés arrivent à droite des tubes empennés, vos tubes sont trop souples. Augmentez la pression du berger button, diminuez la puissance de l'arc ou diminuez le poids de la pointe. Dans le pire des cas, choisissez une valeur de spine inférieure.



Pour un archer droitier

Tubes trop raides.

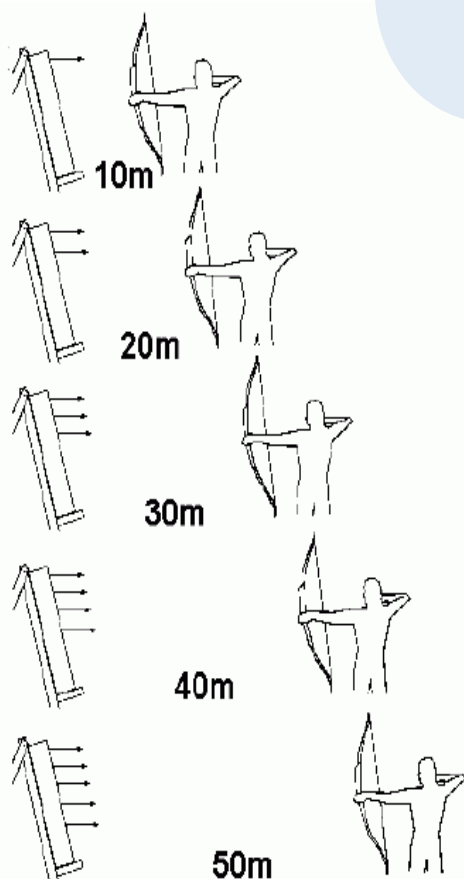
Si les tubes non empennés arrivent à gauche des tubes empennés, vos tubes sont trop rigides. Diminuez la pression du berger button, augmentez la puissance de l'arc ou augmentez le poids de la pointe. Dans le pire des cas, choisissez une valeur de spine supérieure.

Si vous n'arrivez pas à grouper les tubes nus avec les tubes empennés vérifiez qu'il n'y a pas de problème de dégagement (les plumes touchent le repose flèche)

Si les tubes sortent mal il se peut aussi que vous ne puissiez pas trouver les réglages, il faudrait alors songer à changer les tubes pour les adapter à la puissance de votre arc.

Réglage du berger button (méthode vic berger)

Mars 2019 N°7



Mettez un point de repère en haut de la cible (paillon). Tirez à 10 mètres et ajustez le viseur si nécessaire.

Reculer de 10 mètres en 10 mètres et continuez à tirer en visant le repère en haut de la cible (viseur inchangé). Les flèches vont arriver de plus en plus bas sur la cible.

Reculer aussi loin que possible. Jusqu'à 40 ou 50 mètres pour la plupart des arcs.

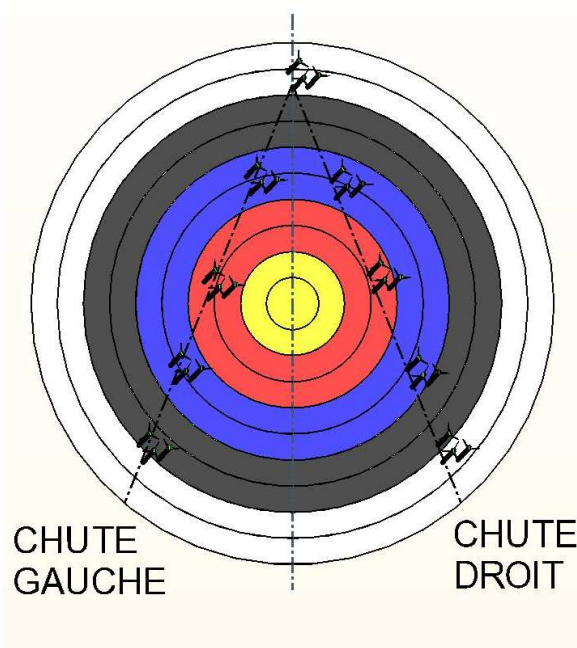
Si les flèches arrivent suivant une ligne verticale, le réglage est bon

Si les flèches dévient vers la gauche ou vers la droite au fur et à mesure que la distance s'allonge, des réglages supplémentaires s'imposent.

archer gaucher

Si les flèches tombent vers la gauche du centre, durcissez le ressort en serrant dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que les flèches soient centrées.

Si les flèches tombent vers le côté droit du centre, assouplissez le ressort en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que les flèches soient centrées.



archer droitier

Si les flèches tombent vers la gauche du centre, assouplissez le ressort en serrant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que les flèches soient centrées.

Si les flèches tombent vers le côté droit du centre, durcissez le ressort en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que les flèches soient centrées.

Tir au drapeau

L'épreuve de Tir au Drapeau
L'épreuve de Tir au Drapeau est un tir longue distance sur une cible dessinée au sol au centre de laquelle est placé un drapeau monté sur un piquet.



Il existe deux divisions reconnues pour le Tir au Drapeau : la division Arc classique et la division Arc à poulies. Le Tir au Drapeau est une très ancienne discipline de tir à l'arc issue de la volonté de tirer sur des cibles (elles symbolisent l'ennemi en face) à des distances extrêmes. Quelques anciennes Sociétés le pratiquent dans deux directions (à chaque extrémité du terrain se situe une cible, les archers tirent leurs flèches dans un sens, les ramassent puis marquent leurs scores, ils tirent ensuite en direction de l'endroit d'où ils viennent). Les règlements FITA ne concernent que le tir dans

une seule direction. Une Epreuve consiste à tirer 36 flèches d'une ligne de tir fixe et dans une seule direction. Avant le début de la compétition, les archers ont droit à tirer 6 flèches de réglage en deux volées de trois flèches chacune. Ces volées seront tirées sous le contrôle d'un Directeur de Tir et ne seront pas marquées. Pendant la compétition, l'archer a pour objectif de grouper ses flèches aussi près du drapeau que possible, le score obtenu dépendant du placement des flèches. Les distances FITA sont :

- a) 125 mètres pour les Dames arc classique
- b) 165 mètres pour les Hommes arc classique
- c) 165 mètres pour les Dames arc à poulies
- d) 185 mètres pour les hommes arc à poulies

La cible doit avoir 15 mètres de diamètre maximum, le drapeau est positionné en son centre. Elle est divisée en 5 zones concentriques, la première a un rayon de 1,5 mètre quant aux autres, elles mesurent 1,5 mètre de plus que la précédente. Les points marqués sont 5 pour la zone centrale puis 4, 3, 2, 1 pour les suivantes.

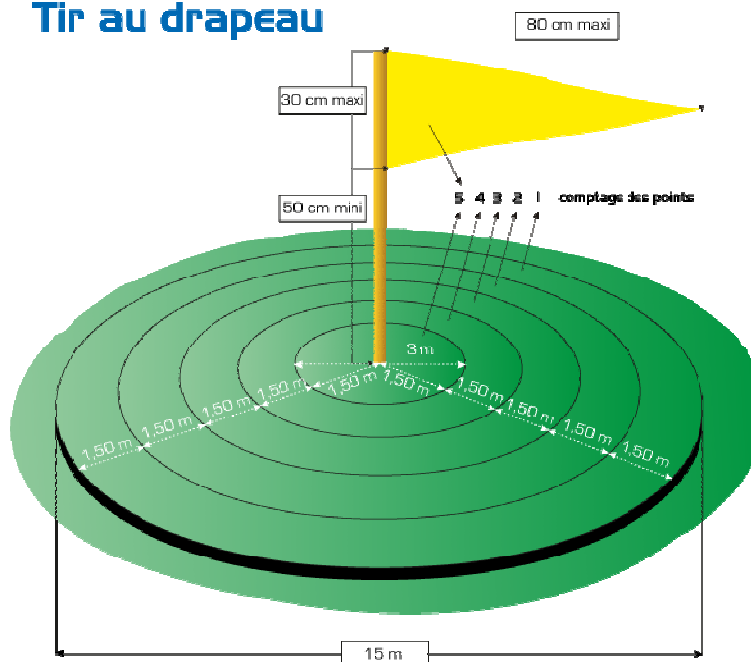


Quelques règlements

L'organisateur de la compétition peut choisir de faire tirer par volées de trois ou de six flèches. S'il choisit les volées de trois flèches les archers auront alors un maximum de 2 minutes pour les tirer. S'il choisit les volées de six flèches les archers auront alors un maximum de 4 minutes pour les tirer. Les archers ne doivent pas lever le bras d'arc avant que le signal de début du tir ne soit donné. Si un archer tire une flèche avant ou après le temps imparti, la flèche marquant le plus grand nombre de points le plus haut sera déduite.

« Une cible
dessinée au sol
au centre de
laquelle est
placé un
drapeau »

Tir au drapeau



Voici un peu d'art. avec cette peinture naturellement sur le thème de l'archerie.



« Le tir à l'arc
peut être
l'inspiration
d'artiste peintre
et de poète. »

Poème « La minute »

Très beau poème de Fabrice H.

*S'il vous plait, on respecte la minute
Une minute, deux fois une simple minute*

*Si longue me dis-tu pour se recueillir ?
Mais est-ce tout ce qu'il faut retenir ?*

*Se souvenir avec respect de nos anciens
Une pensée qui accompagne ceux dans le besoin
Pleurer nos amis qui viennent de nos quitter
Soutenir leur proche bien plus que nous chagrinés*

*Est-ce là le seul sens de cette tradition ?
Recueillir quelle est donc pour toi la définition ?*

*Réunir, ramasser, obtenir, recevoir, réfléchir
Je vais t'expliquer ce que ce cela pour moi veux dire !*

*Réunir, pas seulement les personnes
Pas juste ces êtres qui fanfaronnent
Ne ressents tu pas la présence de tous ceux passés par là ?
Appelle cela comme tu veux, âme, fantôme, essence ou chakra !*

*Ramasser, en toi ou ailleurs, leur exploits et leurs sourires
Rois, chevaliers, simples archers, ou autres champions
Tous ont fait qu'ici on a pu t'accueillir
De leurs vies je ressens encore les passions*

*Obtenir, recevoir, de chacun une approbation
Pour ce que je fais maintenant et ici en ces lieux
Pas simple, du même avis il n'y en avait pas deux
Mais j'essaye, car je les aimai mes « vieux cons »*

*Réfléchir, que vais-je leur promettre cette année ?
Que je ferai de mon mieux pour commencer
Faire avec les nouveaux ce qu'ils ont fait pour moi
Gestes, attitudes, traditions, bientôt tu comprendras*

*Finir les combats qu'ils ont commencés, battre les re-
cords qu'ils ont établis
Pour qu'ils soient fier et avec moi mais par pour qu'on
les oublie.
Voilà pour moi comment recueillir doit être défini*

*Le défilé va s'arrêter, nous arrivons à la butte
Si tu n'as rien à dire, on évitera la dispute
Et s'il te plaît, taisons-nous une toute petite minute.*



Compagnie d'Arc d'Asnières

Gymnase Descartes
2, rue des Mourinoux
92600

Asnières sur seine

Téléphone : 06 63 53 18 68

Messagerie :

arc.asnieres@hotmail.fr

RETROUVEZ- NOUS SUR LE
WEB!

[HTTP://WWW.COMPAGNIE-ARC-
ASNIERES.COM/](http://WWW.COMPAGNIE-ARC-ASNIERES.COM/)

Glossaire

F

fenêtre d'arc Partie centrale et dégagée de la poignée servant à centrer la flèche de l'arc, en position de tir.

F.F.T.A. Fédération Française de Tir à l'Arc.

field archery ou **field** Mot anglais synonyme de tir en campagne.

F.I.T.A. Fédération Internationale de Tir à l'Arc

flambage. Paradoxe de la flèche.

flèche Munition de l'arc et de l'arbalète légère.

fondre Action de laisser l'arc se refermer à cause d'un mauvais maintien musculaire.

force Appelée aussi *poids de l'arc*.

fut Le tube de la flèche.

G

gant . Accessoire de protection de la main de corde. Remplace la palette dans le tir de chasse

gorge Rainure qui se trouve au centre des extrémités des branches côté intérieur de l'arc.

grain (gr) unité de poids anglaise. Utilisée pour les pointes de flèches.

Grain d'orge Différents type de points de mire au choix du tireur. L'oeilleton est la partie qui reçoit le grain d'orge.

grip Mot anglais synonyme de poignée. Désigne la partie où la main vient s'appuyer.

groupement Ensemble des impacts définissant la précision du tir par la position d'une volée de flèches.

H

Hauteur d'arc Distance exprimé en pouce, d'une poupée à l'autre arc monté.

honneur Impact à l'intérieur du grand cordon de la carte beursault.

hystérésis terme emprunté à l'électromécanique et désignant la façon dont l'énergie est emmagasinée lors de la tension de l'arc puis restituée.

I

impact Point touché par la flèche. Angle d'impact : angle formé par l'axe de la flèche et la surface de l'objectif.

insert Certaines pointes ou encoches n'ont pas de manchon, elles sont donc visées ou montée sur des inserts. Pièces intermédiaire entre le tube et les pointe ou les encoches.

J

Jardin d'arc Synonyme de jeu d'arc.

Jeu d'arc Terrain aménagé pour le tir à l'arc traditionnel (tir beursault).

joue d'arc Surface verticale de la fenêtre d'arc.

K

Kevlar Fibre qui était utilisé pour des cordes de compétitions. Très fragile et peu utilisé de nos jours.

L

lâcher Synonyme de décoche ou de libération. Action d'ouverture (ou relâchement) des doigts sur la corde.

ligne d'attente Ligne située à environ 5 à 10 mètres derrière le pas de tir. Cette distance peut varier en fonction de la place disponible. La zone comprise entre le pas de tir et la ligne d'attente est libre de tout objet ou personne (sauf les arbitres.)

lignes de force Représentation graphique de la décomposition mécanique des forces permettant à un archer de maintenir l'arc tout en tirant sur la corde. La position de l'archer doit respecter le maximum d'alignement avec la flèche.

ligne de mire Ligne droite imaginaire passant par l'oeil du tireur, l'oeilleton de corde, le guidon de la hausse et l'objectif à atteindre.

livre Unité de mesure de poids anglaise (*pound*) équivalant à 454 grammes (Lb.)

long bow mot anglais. Arc monobloc utilisé en chasse.