

LEXIQUE DES TERMES ET EXPRESSIONS D'UN JEU D'ARC



Abat l'Oiseau ou l'Abat de l'Oiseau :

Tir traditionnel annuel au cours duquel l'Archer qui abat l'Oiseau est proclamé Roi ou Roïtelet de la compagnie.

Allée du Roi, Allée des Chevaliers :

Terme désignant, dans un jeu de Beursault, les allées permettant de se déplacer entre la butte maîtresse et la butte d'attaque.

L'Allée du Roi est l'allée centrale située entre les Gardes et réservée au Roi ou aux Empereurs.

L'Allée des Chevaliers, à l'extérieur des Gardes est réservée aux Chevaliers et Archers.



Bague :

Désigne sur une carte Beursault ou sur un marmot le cercle mince entourant le noir central.

Balade :

La "Grande Balade" désigne l'avant dernière halte d'un tir Beursault.

La "Petite Balade" désigne la dernière halte d'un tir Beursault.

Bersailler, Bersauder, Bercer, Berser :

Tirer à l'arc en vieux français.

Beursault :

Ce mot est soit une corruption de "Berceau", rappel du berceau de verdure d'un jeu, soit une transformation du latin "Bersarii" désignant les officiers de la vénerie de Charlemagne.

Tir traditionnel Français à la distance de 50 m se tirant en aller et retour (halte), alternativement sur la Butte d'Attaque et la Butte Maîtresse dans un jeu de Beursault.

Bouquet Provincial :

Fête traditionnelle de l'Arc qui a lieu en général pendant la période Mai-Juin. Son principe est l'échange d'un bouquet de fleurs entre deux Compagnies d'une Ronde, organisé suivant le cérémonial de la présentation des tournois du Moyen Ages. Le principal rite est une Parade avec un défilé qui comprend : les Archers avec les Drapeaux des compagnies représentées, un Bouquet placé sur un brancard porté par des jeunes filles en robe blanche longue avec des écharpes aux couleurs de la Compagnie organisatrice, les Autorités civiles (et parfois militaires), des Musiques, des Fanfares, des représentants des diverses sociétés sportives, et les notables de la structure fédérale, etc. La Fête comporte une cérémonie religieuse, des banquets, des discours. Bien entendu, des Parties et des Prix sont tirés.

Brasse :

Nom donné aux différentes zones d'une carte Beursault. La première est la plus proche du Grand Cordon, la petite brasse est celle située dans le Chapelet.

Brûlée :

Se dit d'une flèche dont l'impact touche la limite de 2 zones.

Butte :

Équipement sur lequel sont fixés les cartes dans lequel vont se planter les flèches.

La Butte Maîtresse est située le plus près possible du Logis. La première flèche de tout tir traditionnel se fera du Pas de Tir de cette Butte vers la Butte opposée dite Butte d'Attaque.



Capitaine :

Titre désignant le Responsable d'une Compagnie de Tir à l'Arc.

Cartes :

Support de papier cartonné sur lesquels sont imprimés les différents modèles de cibles utilisés pour la pratique du Tir à l'Arc :

Les Cartes Beursault ou Cartes françaises : Carte de Bouquet, d'Amusement, de Prix, de Deuil...

Chapelet :

Nom donné au coup réalisé à l'intérieur du Petit Cordon, Noir et Douleur.

Par extension, cette zone centrale porte également le nom de Chapelet.

Compagnie d'Arc :

Une Compagnie d'Arc est une association sportive dont l'objet est la pratique du Tir à l'Arc. Elle accueille des Archers dont la volonté est de pratiquer ce sport tout en s'efforçant de respecter les traditions du "Noble Jeu de l'Arc".

Connétable :

Titre honorifique décerné par une Compagnie à une personne en raison de services rendus. Le connétable peut ne pas être membre de la Compagnie, mais ce titre ne s'attache qu'à la Compagnie qui l'a décerné.

Cordon :

Le Grand cordon délimite l'extérieur d'une Carte de Beursault, le Petit Cordon délimite le Chapelet central. Le Cordon Doré délimite l'extérieur d'une Carte de Bouquet.

Couper :

Se dit d'une flèche dont l'impact est plus proche du centre de la Carte que celle du concurrent ayant tiré précédemment.

Couvrir (le Pas de Tir) :

Action d'un tireur qui vient se positionner sur le pas de tir : on dit alors que le Pas de Tir est couvert.



Drapeau :

Emblème et signe de ralliement d'une Compagnie, d'une Famille, d'une Ronde.

Douleur :

Nom donné au Coup réalisé à l'intérieur du Petit Cordon et à l'extérieur du Noir central. L'homme de Garde annonce ce type de coup en criant : "Douleur !".



"Elle est Bonne" :

Annonce faite par l'homme de Garde lorsqu'un Coup se fait dans le Noir.

Empereur :

Titre donné à un Archer qui a abattu l'Oiseau trois années consécutives dans la même

Compagnie.

Le titre n'a de valeur qu'au sein de la Compagnie où il a été obtenu.

Entrant :

Nom donné à l'Archer qui vient s'ajouter à un peloton en cours de tir.



Famille :

Union regroupant localement des Compagnies d'Arc et des Chevalier.

Fleur Régionale/Cantonale :

Nom donné à un petit Bouquet qui était jadis à la base une Partie où l'objectif était une fleur.



Garde :

Panneau de protection disposé de chaque côté de l'Allée du Roi dans un jeu d'Arc.

Garde Panton :

Dernier tireur d'un Peloton restant à proximité du Pas de Tir qu'il vient de quitter ayant la charge de s'assurer que personne ne l'occupera et d'annoncer le Coup du premier du Peloton. Il ne rejoint l'autre Pas de Tir que lorsque le premier du Peloton sera venu le relayer.

"Gare" :

Avertissement lancé par un tireur qui prévient qu'il y a danger ; il va tirer.



Halte :

Tir consécutif de deux flèches en aller et retour sur la Butte d'Attaque et la Butte Maîtresse.

Homme de Garde :

Archer qui, lors du Tir dans le Jeu, assure la sécurité et procède à la relève des Marmots et à la mise en place du nouveau Marmot.

Honneur :

Faire un Honneur ou Être au prix se dit d'un Coup à l'intérieur du Grand Cordon d'une Carte Beursault.

Honteux :

Nom donné aux Archers qui n'ont pu être récompensés lors de la proclamation des résultats d'un Prix Général. Le Premier Honteux reçoit le reliquat de la distribution.



"Il est là" :

Annonce faite par l'Homme de Garde après le remplacement du Marmot et permettant la reprise du tir.

L'Archer reprenant le Tir se doit de remercier: "Merci Chevalier".



Jeu d'arc :

Terrain aménagé pour la pratique du Tir à l'Arc sur lequel sont édifiées les installations de la Compagnie et entre autres un Jeu de Beursault.



Logis :

Local à l'usage de la Compagnie.



Marmot :

Petite Carte qui se fixe au centre de la carte Beursault permettant de conserver et mesurer les coups réalisés au Noir, pour établir le classement.

Anciennement Marmotin.

Mise :

Droit d'inscription payé par un Archer pour participer aux Tirs.

Mort :

Faire un mort : tirer une flèche qui n'atteint pas la butte visée.

Il est interdit de tirer sur un mort : suspension du tir à la fin du tir du Peloton pour récupérer la flèche égarée.

Mouiller la corde :

Suspendre le tir pour se désaltérer.



Noir :

Cercle noir au centre de la Carte Beursault ou d'un Marmot.

Faire un noir : tirer une flèche qui touche ou est dans le Noir.

Noir bagué : toucher le petit cercle entourant le noir central.

Grand Noir : nom donné au grand cordon d'une carte Beursault.



Oiseaux :

Objet en bois en forme d'Oiseau, de la taille du pouce, les ailes et les pattes serrées contre le corps et ne faisant aucun relief, placé devant le noir de chaque Carte lors du Tir à l'Oiseau.



Panton :

Ancien nom pour désigner les Buttes de tir ou la Carte utilisée pour les Grands Prix (du grec penta, cinq zones).

Partie :

Tir traditionnel pratiqué dans un Jeu de Beursault.

Payer :

Tenir la marque du nombre de Haltes tirées.

Peloton :

Groupe d'Archers tirant dans un même Jeu.

Penotte :

Impact au noir central franc.

Permission :

Demande faite par un Archer qui souhaite obtenir une dérogation au règlement comme, par exemple, entrer dans le logis avec son arc bandé.

Piger :

Mesurer la distance au centre des Coups au Noir.

Présenter :

Pour présenter une flèche, il faut la tendre à son destinataire de la main droite, l'enferrons vers le sol en laissant un espace suffisant pour qu'il puisse s'en saisir, de la main droite, entre la main qui la tend et l'empennage.

Prix :

Tirer au Prix ou Faire un Honneur : se dit d'un coup à l'intérieur du grand cordon d'une Carte Beursault.

Prix Général : concours Beursault s'étalant sur plusieurs semaines et accueillant les Archers d'autres Compagnies.

Petit Prix ou Prix Spécial : Prix à l'issue desquels sont remboursées les Mises au Noir.

Prix Particulier : Prix dont le règlement est laissé à l'initiative de la Compagnie organisatrice.

Prix de Chevalier : Prix organisé par un Chevalier à la suite de sa Réception.



Roi ou Roy :

Est proclamé Roi de la Compagnie pour l'année, l'Archer qui abat l'Oiseau de la manière et dans les formes prévues.

Roitelet :

Titre annuel donné au jeune qui a abattu l'Oiseau.

Ronde :

Union Régionale de Compagnies ou de Familles.

"Roulez !" :

Annonce faite par l'Homme de Garde qui a suspendu le tir pour vérifier la validité d'un Coup et permettre la reprise du tir.



Saint Sébastien :

Saint Patron des Archers fêté aux alentours du 20 Janvier et donnant lieu à l'organisation d'une Partie de Jardin suivie de festivités.

Salle de Garde :

Salle commune du Logis du Jardin d'Arc.

Salut :

Annonce faite par un Archer avant le tir de sa 1^{ère} Flèche, pour mettre en garde l'assistance et la saluer :

"Mesdames, Messieurs je vous Salue !" ou "Archers, je vous salue !"

Les Archers présents doivent répondre : "Salut !"

A la fin d'un tir, il convient de saluer les buttes : "Salut aux Buttes !"

Silence :

Annonce ou inscription réclamant le Silence sous les Buttes ou sur le Pas de Tir.

Sortant :

Archer quittant un Peloton à la fin de son tir.



Tronc :

Tirelire destinée à recueillir les Amendes versées à l'appel du Censeur, ou les dons des Archers.



Se vider les mains :

Expression utilisée quand un Peloton décide d'interrompre momentanément son tir en cours de Partie. L'arrêt ne peut toutefois intervenir qu'après que chacun ait tiré sa Flèche sur la Butte d'Attaque. Les arcs sont déposés sous la Butte Maîtresse jusqu'à la reprise de tir.