

La tradition et le Beursault

Le Beursault est avec le tir à la perche, le tir traditionnel français et ce depuis plus de 5 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 a donné bersailler ou bercer ce qui signifiait bander ou tirer à l'arc.

Un jeu de beursault se compose de 2 buttes de tir qui se font face, espacées de 50m. Dans le passé, la distance entre les deux buttes était de 28 toises soit 54,60m (une toise valant 1,95m) ; 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, depuis toutes ces années, pour arriver jusqu'à nos jours quasiment à leur 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 apportaient, ne parvenaient jamais à réaliser exactement 2 fois la même flèche avec les mêmes qualités balistiques. Par conséquent, ils ne tiraient toujours que leur meilleure.

Le Beursault apporte un plaisir particulier car d'une part, comme il se tire à une flèche,, ceci permet d'effectuer une marche de 50m pour se décontracter et ainsi mieux soigner la flèche suivante et d'autre part on tire dans l'honneur (l'intérieur de la cible) ce qui pour un Chevalier d'Arc est symboliquement important.

Le Beursault se pratique traditionnellement dans un jeu (ou jardin) 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 ce charme si particulier à cette forme de tir. Nous notons cependant qu'en raison des circonstances de l'évolution du monde moderne, certaines règles tendent à disparaître. Ainsi certaines installations sont telles qu'il est parfois plus pratique de monter son matériel dans la salle alors que la tradition le réprouve. Certains demandent "*permission !*" par correction, et il leur ait répondu "*accordé !*" pour la même raison. Ce système a l'avantage de la courtoisie mais il faut constater qu'il est irrégulièrement suivi. Aussi par exemple nous préconisons 2 choses :

1. D'afficher clairement à l'entrée de la salle de garde dans quelles conditions la Compagnie autorise de s'armer à l'intérieur.
2. De mettre les accessoires sur l'arc qu'à l'extérieur de la salle car certaines sont exigües et l'on peut gêner les personnes présentes.

Toutefois la majorité des règles traditionnelles sont encore en vigueur et les Chevaliers contemporains 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.

1° LE PRIX GENERAL :

C'est un concours annuel organisé par une Compagnie, dans son jeu d'arc. Celle-ci ouvre ses portes généralement le samedi après-midi, le dimanche toute la journée et les jours fériés. Des Chevaliers et archers de cette Compagnie doivent être présents pour accueillir les tireurs extérieurs qui viennent réaliser le meilleur coup en tirant 60 flèches (c'étaient précédemment 80). Les tours de garde doivent être assurés par tous mais il doit y avoir au minimum un Chevalier de présent à chaque garde.

La Compagnie reste ouverte plusieurs semaines et l'engagement est payant. Les inscriptions ainsi que les coups faits sont répertoriés sur un registre. Les prix gagnés sont le produit de toutes les mises moins les frais de la Compagnie organisatrice estimés à 20 %.

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

Déroulement du tir :

- Un Chevalier doit être présent à chaque tour de garde, il est d'usage que le Capitaine, sinon le premier lieutenant, prenne en charge le premier et le dernier tour de garde. En effet à l'ouverture du prix général, l'urne, dans laquelle les coups des marmots sont recueillis, doit être présentée vide pour approbation à un archer d'une autre Compagnie et scellée en sa présence par l'officier de garde. Lors de la fermeture du prix, l'urne est ouverte par l'officier et les coups sont mesurés en présence également d'un archer d'une autre Compagnie. Le Capitaine ou son lieutenant doit donc ouvrir et fermer officiellement son prix général.

- Les inscriptions sont admises jusqu'à l'heure prévue. Mais un Chevalier ou archer ne peut obliger un homme de garde à rester après l'heure de fermeture. La courtoisie veut que l'homme de garde et le tireur se mettent d'accord pour, soit continuer à tirer après l'heure, sinon stopper à l'heure de fermeture. Si c'est le cas il fera inscrire sur le registre le nombre de haltes restant à tirer. S'il ne tire pas, il se fera néanmoins inscrire avec la mention "n'a pas tiré" et il pourra revenir ultérieurement pour tirer sans miser. Mais en aucun cas sa mise, sauf si elle est présentée après l'heure prévue, ne pourra être refusée par l'homme de garde.
- A partir de 6 tireurs, un peloton ne peut admettre de tireur supplémentaire qu'avec l'accord unanime des tireurs du peloton. Si dans ce même peloton figure un tireur de la Compagnie organisatrice, il devra laisser sa place. Il fera noter au greffier le nombre de haltes lui restant à tirer.
- Il est toléré qu'un homme de garde tire, sous réserve que le service du prix général soit assuré. Il est également possible qu'un tireur, d'une Compagnie qui rend son prix, tire en l'absence de tireurs extérieurs. Dans ce cas il faut qu'un Chevalier soit présent pour surveiller le tir et contrôler les coups.
- Il est d'usage de payer sa mise avant le tir.
- On commence toujours le tir en lançant sa première flèche vers la butte d'attaque (c'est là que vient son nom). De la même manière, on termine toujours en tirant sa dernière flèche vers la butte maîtresse. Même si son score est médiocre, un 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. Il prendra toutes les précautions d'usage, en informant le premier du peloton, pour sécuriser sa sortie. S'il reprend le tir, c'est à l'endroit où il l'a arrêté. Il pourra être autorisé à retirer ultérieurement les haltes manquantes.
- La formation d'un peloton n'a pas d'ordre précis, mais il est d'usage que ce soit le premier qui "paye", c'est à dire qui tienne la marque du nombre de haltes tirées. 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". En conséquence et malgré le respect de la tradition qui préconise que ce soit le Roy qui tire en tête de peloton, il est préférable au plan de la sécurité de céder cette 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, clairement et même s'il y a un doute, car cet appel permet l'arrêt du tir

et la vérification du coup par l'homme de garde. On prendra soin quand même d'éviter de crier au moment où un archer, situé sur l'autre pas de tir, va décocher.

- Pour éviter tout manquement à la sécurité dans un tir beursault, il est d'usage de respecter certaines règles qui ont parfois été oubliées.
 1. On ne modifie jamais l'ordre d'un peloton.
 2. On ne laisse jamais un pas de tir libre alors qu'il reste encore un tireur. 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 entendue par le premier du peloton.
 4. Le garde-panton, c'est à dire le dernier tireur du peloton doit, après avoir tiré sa flèche, rester devant l'entrée de la butte pour éviter que personne n'y pénètre et d'autre part pour annoncer le coup au premier du peloton qui renvoie sa flèche. Il rejoindra l'autre butte lorsque celui-ci sera revenu.
 5. Un tir peut s'arrêter provisoirement qu'avec l'accord de tous, pour entrer se désaltérer en salle de garde par exemple. Tous les tireurs devront avoir tiré leur flèches qu'ils auront envoyées vers la butte d'attaque. Les arcs seront laissés sous la butte maîtresse, signalant ainsi que le jeu est occupé. A la reprise, le garde-panton restera sous la butte maîtresse dans l'attente du retour du premier peloton.
 6. S'il y a un danger quelconque à tirer, ne jamais décocher une flèche sans crier "Gare".
 7. Pour rappel, le passage au tronc est immédiat. Pour éviter de perturber le déroulement du tir, on aura pris soin au préalable, de disposer le tronc sous la butte maîtresse afin qu'elle soit immédiatement disponible, sans avoir à se désarmer pour pénétrer dans la salle de garde.

COUP AU NOIR :

- En cours de tir, un noir peut être touché. Pour rappel, un coup au noir n'est remboursé que si le coup est à l'intérieur du noir, soit égal ou inférieur à 20 mm 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 préférable de s'assurer, en regardant dans le miroir placé à cet effet sous la butte, qu'un tireur ne s'apprête pas à tirer. Pour bien faire comprendre que le tir doit être

stoppé, dans certaines Compagnies, l'homme de garde agite un drapeau rouge signalant l'arrêt provisoire du tir. Il est conseillé de prendre toutes les précautions sachant que l'appel "Elle est bonne !" n'est pas obligatoirement bien entendu par le tireur qui suit.

- Si le noir 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 calculer le coup.
- Si le noir 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 son trou. Poser le tout et changer le marmot.
- Pour changer un marmot; il convient d'en avoir toujours un à portée de la main. Pour n'avoir pas à ressortir du pas de tir. Il ne faut jamais laisser un pas de tir vide alors que le changement du marmot n'est pas terminé. Il faut, soit s'en faire apporter un, soit poser un arc en travers de la butte en signe d'attente. Puis après avoir enfiché le nouveau marmot, tête découverte, il faut indiquer du doigt, le noir au tireur suivant en lui criant "il est là!". Cet appel lui fait comprendre que le tir va pouvoir reprendre. Alors il doit lui répondre : "Merci Chevalier !" et accompagner sa réponse d'un geste en levant le bras, permettant à l'homme de garde de s'assurer que son appel a été bien reçu. A noter que cette réponse doit être également faite si l'homme de garde a crier "Couvrez !" car le marmot n'a pas été changé.
- Puis l'homme de garde s'efface du pas de tir, sans repasser devant la carte. Il devra donc toujours faire son annonce : "Il est là !" interposé entre la carte et la sortie de la butte.
- Il va ensuite présenter au tireur sa flèche sachant que c'est lui qui doit l'ôter. Pour cela il convient que la main soit à plat sur le marmot et laissant passer la flèche entre les doigts. On présente le tout plumes en avant en "Félicitations Chevalier !" Après quoi le tireur ainsi sa flèche et la sort du marmot sans faire de rotation afin de ne pas agrandir le trou, puis répond : "Merci Chevalier !". Cette pratique est traditionnelle au Beursault, aussi il est admis que l'on tienne ce langage même si le tireur n'est pas Chevalier.

En fin de tir il était d'usage de débander l'arc sous la butte d'attaque, mais en fonction de la gêne provoquée par les accessoires actuels, il est dangereux de pratiquer ainsi. Il est donc admis de débander l'arc au bandoir de la Compagnie au retour de sa dernière flèche.

Le Prix Général est un concours et à ce titre il est admis que certaines traditions ne soient plus pratiquées comme par exemple : tirer sa première flèche la tête couverte, annoncer les coups etc... Cependant dans les paragraphes qui suivent, nous évoquons les tirs hors concours qui eux doivent absolument suivre les règles traditionnelles du Beursault comme celles évoquées plus haut.

2° L'ABAT L'OISEAU :

Tir traditionnel qui se pratique exclusivement sur des cartes Beursault (s'il n'est pas pratiqué à la perche) dans les premiers jours du printemps, généralement avant le dimanche de Pâques. Il est préférable de le tirer avant le 1^{er} mai pour permettre au nouveau Roy de participer au tir du Roy de France.

Le tir consiste à abattre un petit oiseau de bois (papegay) fiché au centre d'une carte Beursault. La taille de la partie faisant face au tireur ne devra dépasser 1 x 2 pouces, soit 26 x 52 mm. Il devra être construit dans un bois relativement tendre et avec des pattes permettant une cassure aisée.

Les 2 cartes de tir sont décorées, une restera en souvenir après le tir au nouveau Roy, l'autre sera conservée par la Compagnie.

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 convenu au jardin d'arc, avec tambour (si possible) et drapeau.

L'ordre de tir sera le suivant :

- L'Empereur (par ancienneté, s'il y en a plusieurs),
- Le Roy de l'année précédente,
- Le Connétable (par ancienneté, s'il y en a plusieurs),
- Les Officiers : Capitaine, 1^{er} et 2^{ème} Lieutenant,
- Les Sous-Officiers : Porte-drapeau, Trésorier, Greffier, Censeur,
- Les Chevaliers par ordre d'ancienneté,
- Les Archers par tirage au sort.

Dans certaines Compagnies, le tir a lieu suivant l'ordre d'ancienneté, c'est à dire pour les Chevaliers, par ordre d'entrée en Chevalerie et pour les Archers par date d'admission dans la Compagnie.

Il est décidé de l'heure de fin de tir 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 pas seulement touché. Dans le cas, où seulement une partie de l'Oiseau est tombée, le coup est reconnu valable si le morceau tombé est le plus gros.

Le Capitaine, sous la butte où le coup a eu lieu, présente l'Oiseau à tous qui reconnaissent le coup valable. En cas de décision négative, l'Oiseau est remis en place ou remplacé par un autre et le tir peut reprendre.

Le tireur qui a eu la chance d'abattre l'Oiseau, attend sur le pas de tir. Dès que son coup a été reconnu valable, il n'y a plus d'officiers. Le Capitaine rend son écharpe. Tous les Chevaliers et Archers, drapeau et tambour en tête, se rendent par l'allée du Roy vers le tireur qui attend qu'on lui rapporte sa flèche et ses attributs. Le précédent Roy signale au tireur que le coup a été reconnu valable par tous et le proclame Roy pour l'année en cours. Il lui remet l'écharpe rouge et lui rend sa flèche ainsi que l'Oiseau qu'il a abattu.

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

A noter que le nouveau Roy a la charge de procéder immédiatement à une assemblée pour élire le Capitaine qui, dès son élection réalisée, se charge à son tour de reconstituer le bureau administratif de la Compagnie.

Généralement, et si le temps le permet, on procède après l'élection du bureau à une partie de jardin en deux équipes ; Généralement celle des anciens contre les jeunes.

3° LES PARTIES DE JARDIN :

Ce sont des parties d'amusements qui ont généralement lieu entre 2 Compagnies. Elles sont amalgamées s'il y a des tireurs d'une autre Compagnie.

Elles se tirent toujours sur des cartes Beursault. Il existe 2 règles du jeu :

- A) Par Compagnie ou par équipe : c'est celle qui la première réalise les 12 meilleurs coups qui gagne. Dans le cas où les tireurs sont en nombre impair leur deux est tiré au sort et devient le béat. Celui-ci marque pour une équipe à l'aller et pour l'autre au retour.
- B) 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 membre d'une ou plusieurs Compagnies.

A noter que la semaine qui précède l'ouverture d'un Prix Général, il est d'usage dans certaines Compagnies voisines (qui offre un bouquet de fleur à cette occasion) à une partie de jardin afin de lui présenter son Jeu en état et son urne

vide. Le bouquet reste alors contre la butte tout le temps du Prix Général. Les parties de Jardin sont généralement l'occasion de banquets offerts par la Compagnie qui reçoit.

4° LA SAINT SEBASTIEN :

Sébastien est le Saint patron de la plupart des archers et protecteur de nombreuses Compagnies. Il vivait au 3^{ème} siècle et était capitaine de la garde prétorienne de l'empereur Dioclétien. (Il est également le Saint protecteur contre la peste).

Le tir de la St Sébastien (comme tout autre saint patron de sa Compagnie, St Georges, Ste Agathe, St Michel, Ste Irène...) est une manifestation traditionnelle qui se pratique toujours au Beursault.

5° La partie de deuil :

Suite au décès d'un Chevalier de la Compagnie, **le jeu est mis en deuil**. Tous les tirs sont suspendus. Toutes les cartes sont enlevées et les buttes de tir revêtues d'un crêpe noir. (On dit que les buttes pleurent).

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 membres des Compagnies présentes.

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

6° TIR A L'OCCASION D'UN EVENEMENT EXEPTIONNEL (COMMEMORATION, ANNIVERSAIRE, ADOUBEMENT...)

Beaucoup D'évènements heureux sont fêtés par les Chevaliers qui veulent faire partager leurs joies à leurs amis. Il est de coutume de se réunir à l'occasion d'une partie de jardin et d'y pratiquer un tir 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 la Compagnie etc...)

Il est regrettable de constater que le Beursault devient de plus en plus difficile à faire découvrir et donc d'apprécier. D'autres formes de tir plus tournée vers la performance attirent un grand public et, de plus on apprécie réellement le Beursault que dans le cadre d'un jeu d'arc traditionnel.

Or avoir un jeu d'arc est une vraie richesse car outre le coût relativement important des installations (terrain avec buttes fixes, gardes, logis), il est difficile et coûteux de trouver un terrain suffisamment adapté. Ceux qui possèdent un jeu d'arc, le préservent et le défendent ardemment. De plus un jeu Beursault demande un entretien permanent et donc la bonne volonté de tous les Chevaliers et archers qui doivent donner présence et dévouement sans compter. Chaque Compagnie met d'ailleurs toute sa fierté à entretenir et améliorer ses installations, mais ce n'est pas toujours sans peine. 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...)

Ajoutez à cela que le Beursault donne également sa chance aux tireurs moyens, sachant par exemple que dans un Prix Général c'est d'abord le coup au noir qui compte. Alors on comprendra mieux pourquoi les Chevaliers et Archers peu importe leur valeur à l'arc, apprécient de se retrouver dans l'atmosphère de leur jeu pour y pratiquer ce tir issu des vieilles traditions françaises.