

Jeu d'arc et Beursault,

« Le Beursault, je connais » me direz-vous, si vous êtes originaire du nord de la France et principalement de Picardie. « Le Beursault moi aussi je connais » me diront d'autres, « nous en avons un dans notre Compagnie ».

Nous avons voulu, pour ceux qui ne connaissent pas ce tir traditionnel qui se tire à une distance de 50m en tir aller et retour vous en dire plus...

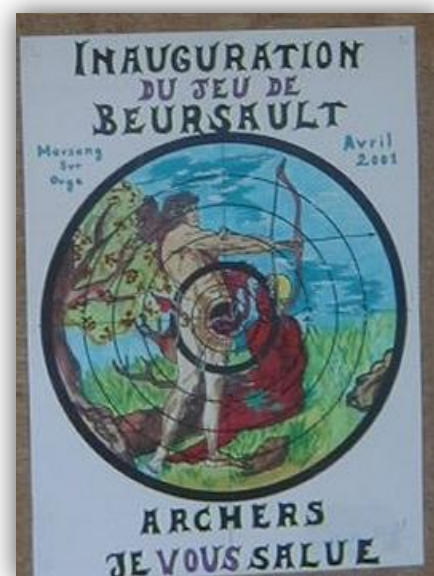
Mais d'où vient ce nom ? Pourquoi les Compagnies ou clubs tiennent tant à faire perdurer les tirs ou jeux traditionnels dans ce lieu ?

Le mot Beursault vient du vieux français Bersail (butte ou cible), et les mots bersailler ou bercer signifiaient bander ou tirer son arc. Le Beursault est donc devenu le lieu où les archers tirent et s'entraînent et participent à des tirs amicaux.

Jusqu'à la révolution française, des « jardins d'arcs », (logis + Beursault), jouxtaient les sièges des Compagnies d'arc.

De nos jours, certains jeux de Beursault, très arborés et fleuris sont maintenant enclavés dans des zones urbaines. D'autres, sont intégrées aux infrastructures sportives de Compagnies ou clubs soucieux de maintenir les traditions. Mais tous ont gardé leur charme et leur âme grâce aux archers soucieux d'y faire perdurer des tirs traditionnels et amicaux.

Anciens ou nouveaux jeux, ils sont tous construits selon les règles traditionnelles.



Buttes, Gardes et Allées

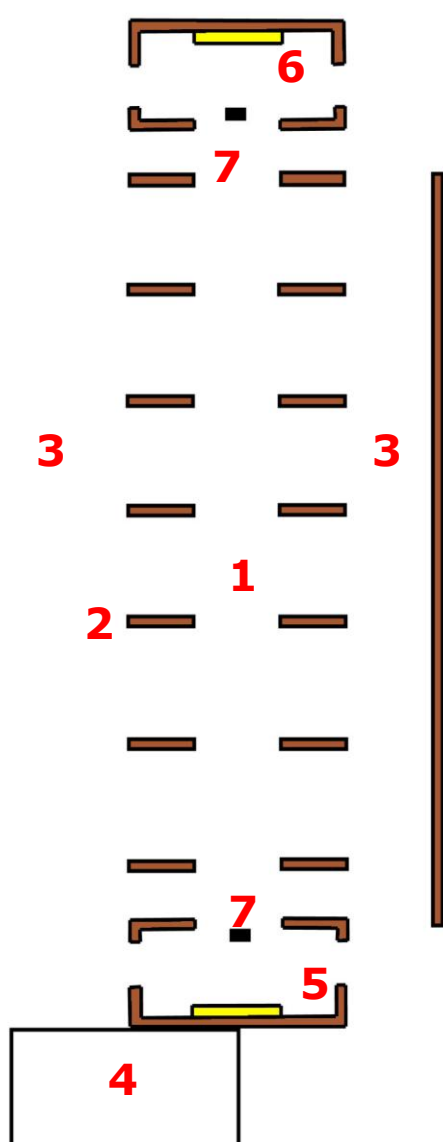
Le jeu est construit avec un grand souci de sécurité pour en permettre son utilisation. Il est impressionnant pour le novice d'entendre le sifflement des flèches lorsqu'il parcourt l'allée qui lui permet de rejoindre la butte sur laquelle il vient de tirer.



Une butte peut être un mur, un abri, un espace clos à 3 côtés ou support, comportant une ciblerie (voir figure 1, repères n°5 et 6).

Une distance de 28 toises, (soient 54,72 mètres) sépare deux buttes, placées l'une en face de l'autre, reliées entre elles par 2 ou 3 allées. Le tireur, lui, se placera sur une marque au sol, calculée pour avoir une distance de tir de 50 mètres (voir figure 1, repères 7). Des pas de tirs sont aménagés à 30 mètres pour certaines catégories d'âges ou de niveaux. Certains jeux, construits depuis de nombreuses années ne respectent pas rigoureusement ces distances.

40 volées de 1 flèche, sont tirées alternativement sur chacune des buttes en aller-retour. Un aller-retour est appelé « halte ». Aujourd'hui, le matériel et notamment les flèches sont fabriqués en séries. Autrefois, il n'en était pas de même et il était très difficile de fabriquer 2 flèches exactement identiques. La même flèche était donc tirée tout au long du jeu ou du concours.



Le tir débute du pas de tir de la « **butte maîtresse** » (voir figure 1, repères 5) ou « **maîtresse butte** », située le plus près possible du Logis (voir figure 1, repères 4), vers la « **butte d'attaque** » (repère 6).

Entre les deux buttes se trouvent des « **gardes** » (repère 2), assurant la sécurité des archers lors des déplacements dans les allées d'une butte à une autre. « **L'Allée du Roi** » (repère 1) est l'allée centrale située entre les gardes. Seul le **Roi** (archer ayant atteint un oiseau en bois fiché au centre de la carte, élu Roi de l'année) et **l'Empereurs** (archer qui abat l'oiseau 3 années consécutives) peuvent l'emprunter. L'allée à l'extérieur des gardes, (repère 3), est réservée aux archers. Elle est appelée « L'Allées des Chevaliers »

Traditionnellement une butte ne doit jamais être « vide » c'est-à-dire sans carte.

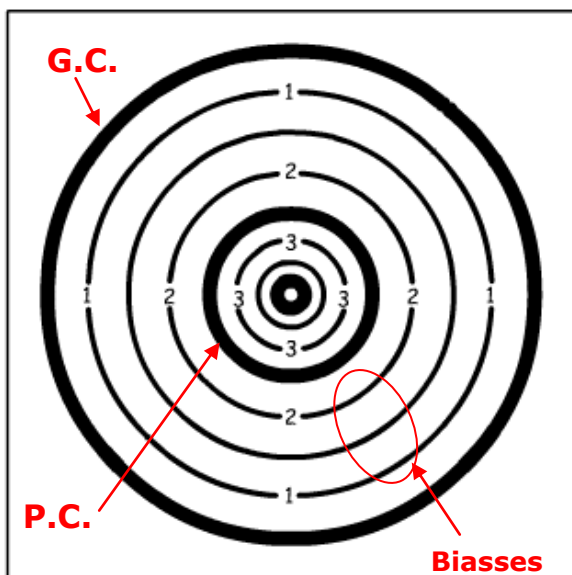


Selon le règlement en vigueur dans le jeu, l'archer aura soit un pied posé sur, ou derrière une marque indiquant l'emplacement du pas de tir (*repère 7*).



La carte

La cible, appelée « carte » qui n'a pas beaucoup changé depuis 1 siècle et demi, a un diamètre de 45 cm. Elle est fixée sur les buttes à une hauteur de 1 mètre. Cette hauteur est mesurée à partir du centre du noir.



Etabli au Moyen Age, le diamètre de la cible correspond à peu près à la largeur de la poitrine d'un homme. La hauteur de 1 m à 1m30 correspondait à cette époque au défaut de la cuirasse d'un homme d'armes. En concours réglementaire de la Fédération Française de Tir à l'Arc (F.F.T.A.), la hauteur est fixée à exactement 1mètre.

Le **grand cordon**, d'une épaisseur de 15 mm (G.C.) délimite la cible (épaisseur de 15 mm).

Trois cercles concentriques appelés « **biasses** » déterminent les zones qui valent 1 ou 2 points.

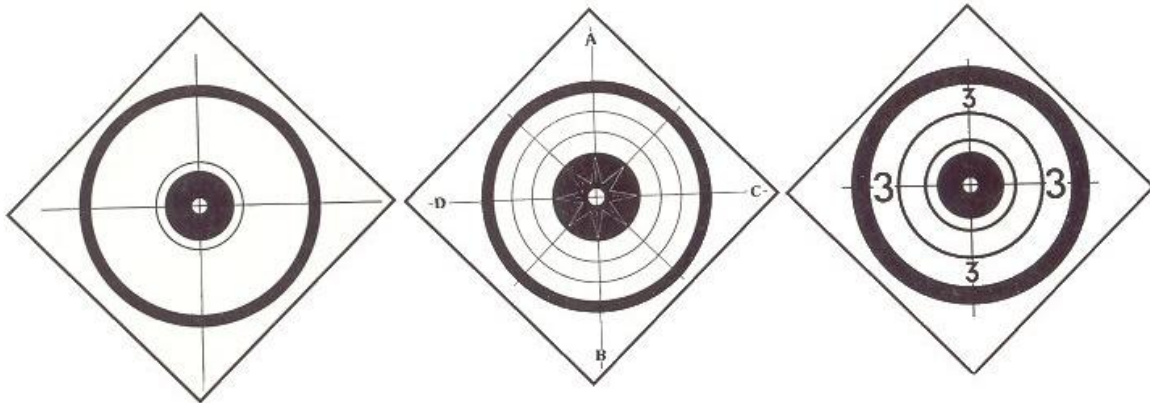
Vient ensuite un cercle ou **cordon noir** (P.C.) de 12 centimètres et demi de diamètre appelé « **petit cordon** » ou « **cordon du 1^{er} prix** » ou le plus souvent « **chapelet** ». 1 rond noir central appelé « **le noir** » comporte en son centre, un minuscule rond blanc de 10 mm : la **mouche**. D'où l'expression, « faire mouche ».

Si des flèches sont placées à l'intérieur de ce petit cordon, on parlera alors de coup « au **chapelet** » ou de « **douleur** ».

Le marmot ou Marmottin

C'est une petite carte en carton léger de 15 X 15 cm, qui reproduit le petit cordon, la zone 3 et le noir. Elle se fixe au centre de la carte Beursault et peut être retirée pour mesurer les impacts réalisés au plus près du noir, afin d'établir un classement de la meilleure flèche.

Le mot « **bague** » désigne sur une carte Beursault ou sur un **marmot** le cercle mince entourant le Noir central.



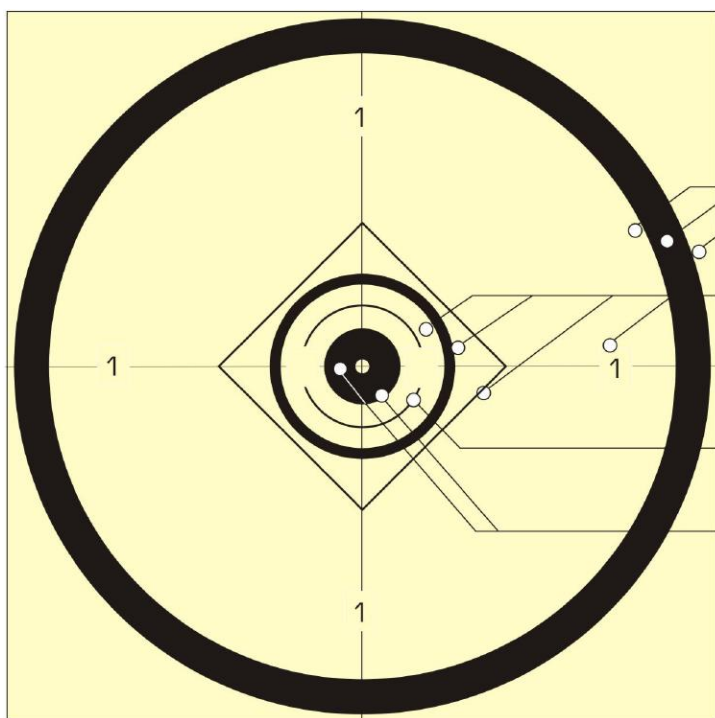
Marmot classique

Marmot du grand prix
du bouquet provincial

Marmot « moderne »

La marque

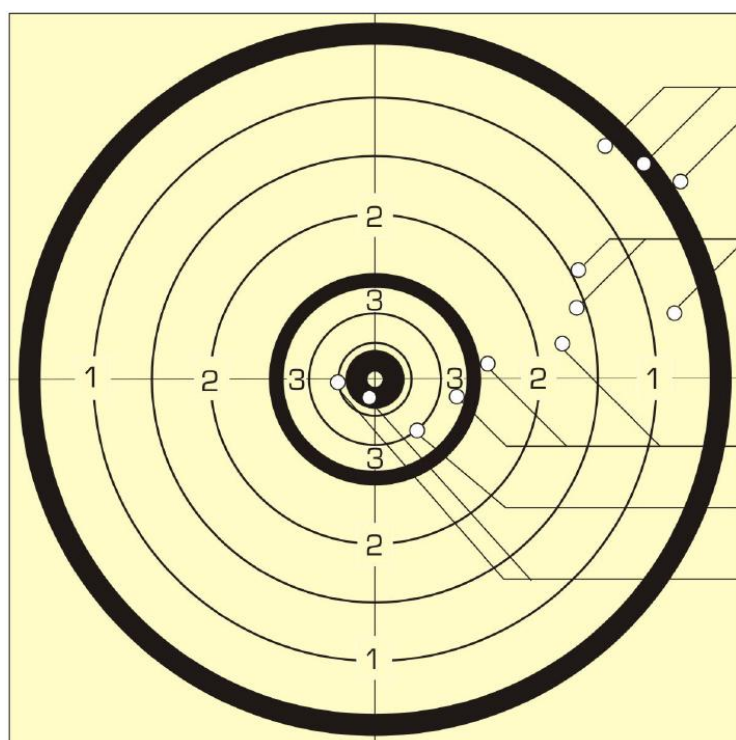
En tir réglementé par la F.F.T.A., cette carte est utilisée uniquement pour les tirs organisés dans le cadre des bouquets.



Différents types d'impacts et leurs valeurs :

- Zéro (cordon défavorable)
- 1 point (cordon défavorable)
- 2 points au chapelet
- 3 points au noir (cordon favorable)

Carte « moderne » utilisée en championnat :



- Zéro (cordon défavorable)
- 1 point (cordon défavorable)
- 2 points (cordon défavorable)
- 3 points
- 4 points (noir + mouche : cordon favorable)

Tous les coups qui marquent se comptent toujours pour 1 honneur.
Le classement se fait d'abord sur le

nombre d'honneurs, puis sur le nombre de points, puis sur le nombre de chapelets (zone chapelet = 3 ou 4 points).

Les impacts en cible, en concours qualificatifs, doivent être cochés pour pouvoir déterminer la valeur de l'impact en cas de refus (flèche qui atteint la cible mais qui n'y reste pas et tombe sur le sol).

Les 4 flèches des volées d'essais se font en 2 allers et retours, soit en 2 « haltes ».

Qualifications pour accéder au Championnat de France

(1^{er} chiffre = nombre d'honneurs – 2^{ème} chiffre = le total du nombre d'honneurs réalisés dans la zone chapelet)

	ARC CLASSIQUE		ARC A POULIES	
	Femmes	Hommes	Femmes	Hommes
Benjamins	34	38		
Minimes	36	40/12		
Cadets	34	37/12 ou 38		
Juniors	35	38/15 ou 39	40	39/15 ou 40/12
Seniors	39	39/15 ou 40/12	40/15	40/25
Vétérans	36	38/18 ou 39/10	40	40/20
Super Vétérans	31	39	39	40/15

(Base année 2016 – Voir tableau remis à jour sur le site FFTA -> [rubrique autres pratiques](#) – Championnats de France Tir Beursault).

Expressions traditionnelles

« **Mesdames et Messieurs, je vous salue** ». Cette phrase célèbre se doit d'être obligatoirement prononcée par les archers avant qu'ils ne tirent leur première flèche, et les personnes présentes sur le pas de tir doivent répondre « Salut ». C'est une façon d'annoncer que l'on va tirer et qu'il faut dégager la zone de tir.

« **Grande Balade** » : L'avant-dernière halte d'un Tir Beursault. La dernière est appelée « **Petite Balade** ».

« **Brûlée** » est une flèche dont l'impact touche la limite de 2 zones, (cordon défavorable). C'est une mauvaise flèche car au Moyen Age, on considérait qu'elle ne faisait que blesser l'adversaire.

« **Douleur** » expression qui vient du fait que ce coup au chapelet est considéré comme un noir manqué et le mot douleur est exprimé par l'archer estimant avoir raté son coup. Faire une douleur de charpentier signifie avoir envoyé sa flèche dans une garde. On peut considérer que le fait, au Moyen Age, de recevoir une flèche en plein centre de la poitrine constituait une douleur atroce et exprimait l'angoisse de la mort imminente.

Mise : montant de l'inscription payé par un archer pour participer aux tirs.

Miser au noir : Chaque archer versera une somme d'argent (définie par les organisateurs). L'ensemble de ces sommes sera mis en commun et pourra être remporté par l'archer dont la flèche sera la plus proche du centre (de la mouche).

Peloton : Groupe d'archers tirant dans un même Jeu.

« **Elle est bonne** » : Expression utilisée pour signifier qu'une flèche s'est plantée dans le cercle noir central.

« **Garde penton** » : Archer, arbitre de tir, responsable de la sécurité, de l'inscription des archers par peloton, du décompte des honneurs et des points. Il signale les coups à l'aide d'une sonnette. (Penton : du grec Penta qui signifie cinq. Les cartes Beursault sont constituées de 5 zones).

Homme de Garde : Archer qui, lors du tir dans le jeu, est chargé de la sécurité et enlève et remet en place les nouveaux Marmots.

« **Paille** » : Ou faire une paille. C'est une flèche plantée hors de la carte, dans la paille ou dans la mousse de la cible.

Salut aux buttes ou saluer les buttes : Dans les tirs traditionnels, les archers des pelotons peuvent « saluer » les buttes du Jeu d'Arc en tirant une flèche supplémentaire sur chacune d'elles avant de partir.

Tronc : Boite ou urne, dont se sert le censeur de la Compagnie pour recueillir le versement des amendes pour les « fautes » commises par les membres de la Compagnie dans son fonctionnement. Quelques exemples : ne pas saluer sur le pas de tir - traverser l'allée du Roi - oublier ses flèches en cible - proférer des paroles malhonnêtes, etc...

Tout en faisant perdurer de générations en générations ces mots ou ces expressions traditionnelles, n'oublions surtout pas celles qui concernent la sécurité des tireurs, et assurons nous qu'elles ont bien été comprises.

« **Gare !** » : Terme de sécurité avertissant les archers d'un peloton qu'il y a un danger quelconque à tirer et, dans ce cas, on ne tire jamais sa flèche « sans crier gare ».

« **Il est là** » : Après remplacement d'un marmot, l'annonce de cette expression permet la reprise du Tir. Les archers du peloton, doivent répondre : « merci Chevalier », et le tir reprend.

« **Vider les mains** » : cette expression est utilisée lorsqu'un archer a fait un beau coup dans le noir central et que les autres archers décident de fêter ce coup.

On « se vide alors les mains » ce qui signifie que les archers du peloton finissent de tirer leur flèche, posent leurs arcs sous la butte et rejoignent le logis en laissant leurs flèches plantées dans la butte, le tir reprendra ensuite.

"**Faire un mort**" est utilisée lorsqu'un archer, par maladresse, tire une flèche en terre ou dans une garde.



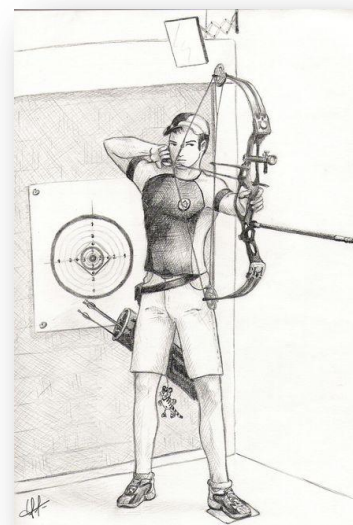
Du Moyen Age à nos jours

Tant que l'arc conservait sa forme « traditionnelle », le matériel n'était pas évoqué dans le règlement des Compagnies. Depuis l'apparition de l'arc à poulie ce sujet est envisagé ou déjà appliqué.

Dans certaines Compagnies ou clubs, les arcs avec poulies (compound) participent aux tirs traditionnels sur des cartes décorées comme le veut la tradition avec une catégorie différente que les arcs traditionnels.

Car n'oublions pas cette phrase de Paul Valéry :

« La véritable tradition n'est point de refaire ce que les autres ont fait, mais de trouver l'esprit qui a fait ces grandes choses et qui en ferait de tout autres en d'autres temps. »



Croquis : Cécile Lafaurie

Bibliographie : **Les jardins d'arc** - Editons EP et **La tradition du tir à l'arc**. Editions Art et Tourisme - Philippe Gouble

Anne Charlet

Article [Tir à l'Arc Magazine](#) - n° 1 - 05/06/07 2008