

SOMMAIRE

⌘ ⌘

- **Qu'est-ce qu'un Prix Général ?** 2

- **Le rôle de l'archer effectuant une garde** 5

- **Déroulement du tir** 6
 - **Avant le tir** 6
 - **Le tir** 7
 - *En préalable* 7
 - *Le tir* 8
 - **En fin de tir** 9

- **Relevé d'un noir** 10

- **En cas d'incident de tir** 13

- **Après le tir** 13

- **Lexique** 15

Ce guide a pour vocation d'aider les archers de la compagnie à effectuer leur premier tour de garde lors du Prix Général de la compagnie.

Il précise le déroulement du tir Beursault effectué ainsi que le rôle de l'archer effectuant une garde.

Qu'est-ce qu'un prix général ?

Le Prix Général est un évènement important dans la vie d'une compagnie d'arc.

Se déroulant chaque année, il aide au rapprochement des archers dans un esprit de courtoisie et de convivialité.

Durant son prix général, chaque compagnie ouvre son jeu d'arc aux archers extérieurs, en permettant à ceux-ci de participer à un tir Beursault.



Avant l'ouverture du prix, une compagnie est traditionnellement invitée à une « partie de jardin »

Celle-ci démarre en général par un tir amical auquel participent les archers des deux compagnies au sein du jeu de Beursault et se termine le soir par un repas.

Il est d'usage que la compagnie invitée offre à cette occasion un bouquet de fleurs et présente son urne vide pour recevoir les marmots du Prix Général. Le bouquet restant contre la butte maîtresse tout le temps du Prix Général.

Le Prix Général ne doit avoir lieu qu'après l'Abat l'Oiseau et dans la bonne saison, c'est-à-dire du mois de Mars au mois d'Octobre.

Le Prix Général de notre Compagnie est ouvert durant 5 week-ends, de la mi-mai à la mi-juin.

Les jours de tir sont les samedis après-midi, les dimanches matin et après-midi ainsi que les lundis après-midi (. Voir les horaires sur le mandat des Prix Généraux de la Famille de Beauté affiché sur le panneau situé à l'entrée du logis).

Le Prix Général est un tir beursault s'effectuant dans un jeu d'arc et comptant 30 haltes soit 60 flèches, à la plus belle flèche.



Un archer ayant tiré le prix général d'une compagnie, peut venir à nouveau profiter de son jeu d'arc.

On dit alors qu'il « remise », et il effectue dans ce cas le challenge sur 20 haltes soit 40 flèches.

En 2022, la mise pour tirer notre Prix Général (mise commune aux Prix Généraux des compagnies de la Famille) était de 3,50 €, une seule mise par tireur est acceptée et il est d'usage de payer sa mise avant le tir.

Les prix gagnés sont le produit de toutes les mises moins les frais de la compagnie organisatrice estimés à 20%.

En général, un archer lors de son premier tir beursault devra participer au tir du Prix Général de sa compagnie.

Le tir de 60 ou de 40 flèches est effectué à une distance de 50 mètres et dure environ 2 heures, par les archers présents et après répartition des archers sur les jeux.

Ce tir s'effectue sur les cartes Beursault habituelles, sur lesquels sont apposés des marmots qui permettront de relever les noirs (*voir image*).



Afin d'aider les archers à compter le nombre de haltes effectuées, un tableau en bois (Voir image) comportant 30 rondelles en métal est placé à l'entrée de la butte maîtresse (Voir image) de chaque jeu près du logis.



Ce tir n'étant pas considéré comme une compétition, une certaine autonomie est donnée aux archers présents quant à la formation des pelotons et au déroulement du tir en général.

Néanmoins la présence des hommes de garde reste indispensable et ceux-ci devront réagir en cas de non-respect des règles de sécurité.

Le rôle de l'archer effectuant une garde

En plus d'être le gardien de la sécurité et du bon déroulement du tir, l'homme de garde aura pour rôle :

- de préparer le logis
- de préparer le jeu d'arc
- d'accueillir les archers et de veiller à leur confort
- de tenir le bar
- la caisse et les registres pour les inscriptions
- d'annoncer les douleurs
- d'annoncer, de relever et de piger les noirs
- et de rendre en fin de tir ce qui revient aux archers.

Une garde est effectuée sur une demi-journée.

Les horaires de présence des hommes de garde sont de 8h30 à 12h pour les gardes du matin et de 13h30 à 18h pour celles de l'après-midi.

Il convient de veiller à ce que les hommes de garde du matin et ceux de l'après-midi puissent se transmettre d'éventuelles informations, afin que la compagnie soit présente à toute heure pour la réception des archers.

A chaque garde doivent être présents tous les archers inscrits sur la feuille de garde, feuille transmise à tous les archers de la compagnie par mail avant le prix général et affichée sur le panneau à l'entrée du logis.

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.

Notre compagnie effectue cette opération lors de la partie de jardin.

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 archers expérimentés devront accompagner le(s) homme(s) de garde débutant(s) et agir en cas de situation particulière.

Déroulement du tir

Avant le tir

La préparation se déroule ainsi :

- Logis :
 - Nettoyer un minimum le logis si nécessaire, vérifier la propreté des toilettes.
 - Préparer le café.
 - Mettre en place les registres, le tronc, l'urne destiné aux marmots et la caisse.

- Jeu d'arc :
 - Allumer les lumières.
 - Vérifier et remplacer si nécessaire les cartes et les marmots.
 - Vérifier les compteurs de haltes (Panneau en bois) ainsi que les boîtes à marmot.
 - S'assurer de la propreté des lieux et que la végétation ne gêne pas les tireurs.

L'accueil des tireurs se fait à partir de 8h30 le matin et de 13h30 l'après-midi.

L'expérience montre que certains archers peuvent arriver jusqu'à une demi-heure plus tôt, puis parfois tout au long de la matinée et de l'après-midi.

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.

Par soucis d'organisation, les mises ne sont plus acceptées à partir de 11h pour le matin, et de 17h pour l'après-midi.

De plus, les pelotons sont limités (en général) à 5 tireurs par jeu, soit 10 personnes pour l'ensemble des deux jeux.

A partir de 5 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 est toléré qu'un homme de garde puisse tirer le prix général de sa compagnie, 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.

L'accueil des tireurs se déroule ainsi :

- Accueil des tireurs au sein du logis
- Un café ou un thé gratuit est proposé aux archers, et ce durant tout le tir
- Il est demandé aux archers ce qu'ils souhaitent miser
- Il leur est également demandé la feuille des prix généraux de la famille *ou* celle de la Ronde des Familles d'Ile de France (Cette feuille est conservée au greffe durant le tir).
- L'homme de garde encaisse les mises et inscrit les tireurs sur les registres du prix général (registre distinct pour les arcs classiques et les arcs à poulies)
- L'archer doit monter son arc à l'extérieur.

Un comportement ainsi qu'une tenue vestimentaire correcte sont exigés.

Concernant la tenue, elle ne sera pas forcément blanche ni de Compagnie.

Le tir

En préalable :

Il convient de former les pelotons de tir. Si peu de participants sont présents, on les regroupera en général sur un seul jeu, afin de ne pas ouvrir le second jeu. A partir de 3 voire 4 archers, on pourra décider d'ouvrir le second jeu afin que les 30 haltes puissent être réalisées plus rapidement. On veillera alors à équilibrer le nombre de participants entre les deux jeux.

Si un peloton est composé d'arc(s) classique et d'arc(s) à poulies, ces derniers devront être inscrits en début de peloton sur la feuille de marque.

Pour éviter tout manquement à la sécurité, une fois que le peloton est constitué on n'en modifie jamais l'ordre.

Les feuilles de marques sont renseignées par les hommes de garde.

Un ou plusieurs archers pourront se joindre aux pelotons déjà constitués pour les compléter, dans la limite des horaires de 11h pour le matin et 17h pour l'après-midi. Il où ils doivent alors entrer à l'avant dernière place du peloton pour que les archers initiaux aient toujours en mémoire que la fin de la halte se termine avec un archer identifié et éviter ainsi tous risques d'entrée intempestive dans la butte cible.

Afin de gérer sans risque les modifications de pelotons (arrivées tardives, remise à 40 flèches...), il sera demandé à ou aux archer(s) concerné(s) :

- De comptabiliser lui-même le nombre de flèches qu'il aura tiré (60 ou 40).
- De voir avec l'homme de garde à partir de quelle halte il commence le tir
- D'annoncer aux autres tireurs le début de son tir par l'expression : « un entrant ! ».
- D'annoncer également aux autres tireurs la fin de son tir par l'expression : « Un sortant ! ».

Ces annonces sont des règles de tradition et de sécurité et sont censées être connues et respectées des archers.

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 (celle près du logis).

Les flèches des archers atteindront la paille ou la cible jusqu'à la zone « 4 ».

L'homme de garde annonce à chaque tireur la valeur de sa flèche et remplit la feuille de marque.

Deux cas particulier peuvent se produire :

- La flèche atteint en totalité la zone 3 : on dit que l'archer a fait une « douleur ».

L'homme de garde est alors invité à annoncer « Douleur ! » afin que l'archer en ait connaissance.

- La flèche atteint en partie ou en totalité la zone 4 : on dit que l'archer a fait un « noir ».

L'homme de garde est alors invité à annoncer « Elle est bonne ! » afin que l'archer en ait connaissance.

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 pour des raisons évidentes de sécurité 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 prend soin quand même d'éviter de crier au moment où un archer situé sur l'autre pas de tir va décocher.

Dans ces deux cas, si doute il y a, l'homme de garde doit attendre la fin des tirs du peloton pour pouvoir ensuite vérifier si une douleur ou un noir a été réalisé.

Réaliser un noir est important lors d'un Prix Général, car en fonction de la distance de la flèche par rapport au centre de la cible, dépendront les gains finaux des archers.

1^{er} Cas : Si **moins de la moitié** de la flèche est présente dans la zone « 4 »

La flèche est annoncée « bonne » mais **le noir n'est pas relevé**.

Le tir peut alors continuer et l'homme de garde annonce « Roulez ! » (*Voir image*).



2^{ème} Cas : Si **plus de la moitié de la flèche** est présente dans la zone « 4 »

La flèche est annoncée « bonne », le noir est dit « franc » et **il est alors relevé**.

Le tir est alors interrompu (*Voir image*).



Le règlement des Prix Généraux stipule que pour être valable, les noirs doivent être inférieurs ou égaux à 20 mm.

En fin de tir

Lors de l'avant dernière halte du tir, l'homme de garde annoncera aux tireurs du peloton « Grande Balade » puis au début de la dernière halte, il annoncera « Petite Balade ».

En fin de tir, l'archer pourra débander son arc au bandoir de la compagnie placé près de l'entrée du logis au retour de sa dernière flèche.

Relevé d'un noir

Si le noir est franc, il doit être relevé, la flèche est de suite annoncée à haute voix « bonne » et le tir sur le jeu est suspendu.

On s'assure que les tireurs ont arrêté le tir en contrôlant dans le miroir placé à cet effet sous la butte qu'un archer ne s'apprête pas à tirer une flèche. 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. A la compagnie, nous utilisons un panneau de stop pour signaler l'arrêt.

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.

L'homme de garde peut alors rentrer sur le pas de tir.

Nous attirons l'attention sur le fait que rentrer sur un pas de tir est un acte risqué et que toutes les précautions doivent être prises afin de s'assurer que la sécurité est absolue.

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 convient alors, dans l'ordre :

- De retirer les autres flèches pouvant éventuellement empêcher l'extraction du marmot
- De retirer les fiches (clous)
- De désassembler légèrement le marmot de la carte
- De passer la main derrière le marmot afin de maintenir ensemble entre les doigts, la flèche et le marmot.
- De retirer doucement le tout sans écarter la flèche pour ne pas agrandir son trou.
- De poser le marmot avec la flèche
- D'installer un nouveau marmot.

Il convient d'en avoir toujours un à portée de la main, pour ne pas avoir 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.

A la compagnie, la boîte à marmots est installée à l'entrée des buttes de chaque jeu (*Voir image*).



Une fois le nouveau marmot placé par l'homme de garde, celui-ci le présente aux archers du peloton en le pointant du doigt et en annonçant « Il est là ! ».

Cet appel fait comprendre que le tir va pouvoir reprendre.

Alors, les archers du peloton de tir répondent : « Merci Chevalier ».

Durant cette opération, il convient de se tenir entre le marmot et l'entrée du pas de tir, afin de ne pas repasser ensuite devant le marmot (*voir image*).



Il s'agit encore une fois d'une règle traditionnelle de sécurité.

- L'homme de garde ressort du pas de tir afin que le tir puisse reprendre.
- Le marmot et la flèche du noir sont alors présentés à l'archer autour du tir sachant que c'est lui qui doit l'ôter. Le point d'impact étant caché par la main à plat sur le Marmot et laissant passer la flèche entre les doigts (*Voir image*).



L'homme de garde présente le tout flèche en avant et félicite l'archer en annonçant « Félicitations, chevalier ! », que l'archer soit effectivement chevalier ou non. Après quoi le tireur saisit sa flèche et la sort du Marmot sans faire de rotation afin de ne pas agrandir le trou puis répond « Merci chevalier ! ».

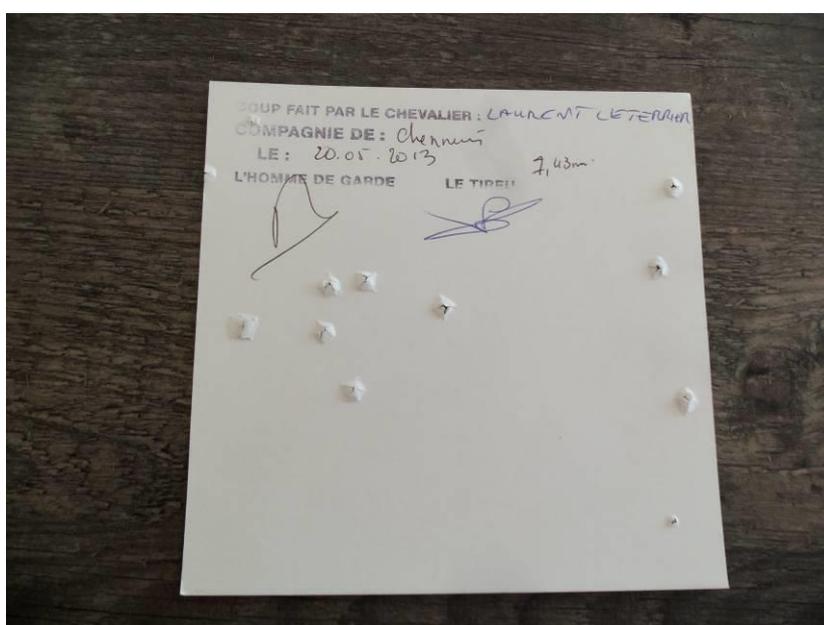
Le marmot est alors pigé dans le logis, afin de mesurer avec précision la distance entre le point d'impact de la flèche, et le centre du marmot.

Un document disponible au greffe a été fait afin d'effectuer cette mesure dans les règles.

Une pige (pied à coulisse électronique) et un ensemble de cylindres à insérer dans le trou du marmot sont utilisés permettant la mesure la plus précise possible.

Par sécurité, les 5 premiers marmots ainsi que les plus douteux sont repigés en fin de Prix Général pour confirmer ou rectifier les mesures effectuées.

Une fois la mesure effectuée, elle est renseignée au dos du marmot. Celui-ci sera signé par l'homme de garde ainsi que par l'archer à la fin du tir (Voir image)



La valeur du ou des noirs réalisés lors d'un Prix Général est également renseigné sur la feuille des Prix Généraux de l'archer ainsi que sur les registres du Prix Général de la Compagnie.

Au-delà des règles et attitudes à respecter indiquées ci-dessus, sachez que la courtoisie et la convivialité sont de rigueur entre archers des compagnies.

Aussi ne faut-il pas hésiter, en cas de doute quant à la valeur d'une flèche, à se référer aux archers tirant le prix général. Ceux-ci bénéficient en général de l'expérience et de notre confiance pour aider les hommes de garde non expérimentés à prendre les bonnes décisions et ainsi adopter le comportement le mieux adapté.

En cas d'incident de tir

L'incident de tir que l'on rencontre le plus souvent est la présence d'un "corps mort". Il s'agit d'une flèche ayant été tirée, mais n'ayant atteint ni la cible, ni la paille. En général, la flèche est alors plantée dans une garde. En cas de corps mort, il est demandé que celui-ci soit retiré de suite, car il est interdit de tirer sur un mort. Le tir est alors aussitôt interrompu sur le jeu concerné. Une fois que la sécurité est assurée, l'homme de garde va chercher la flèche afin de l'ôter. Le corps mort ôté, le tir peut reprendre. L'archer ayant fait un corps mort ne peut pas retirer sa flèche, celle-ci est considérée comme étant tirée.

A la compagnie, nous préférons attendre la fin du tir en cours du peloton avant d'aller retirer le corps mort et cela pour des raisons de sécurité.

En cas d'incident matériel ou de force majeure laissée à l'appréciation de l'homme de garde, le tir peut être interrompu et repris ultérieurement. En tout état de cause l'archer concerné reprendra le tir, à l'endroit où il l'a arrêté. Il pourra être autorisé à retirer ultérieurement les haltes manquantes.

S'il y a un danger quelconque à tirer, ne jamais décocher une flèche sans avoir au préalable crier « gare ».

Cas particulier :

Il est en revanche possible que les archers d'un peloton se « vident les mains ».

L'ensemble des tireurs d'un peloton tirent sur la butte d'attaque, laissent leur flèche en cible et leur arc sur la butte maîtresse afin de couvrir le pas de tir (règle de sécurité) et viennent ensuite faire une pause et se désaltérer dans la salle du logis. Les tireurs dédommagent la Compagnie du coût des produits consommés. Les coûts sont précisés au bar du logis de la compagnie.

Après le tir

A la fin de son tir, l'archer range son arc et est alors invité à récupérer au greffe son passeport ainsi que sa feuille des Prix Généraux sur laquelle une case aura été tamponnée (tampon de la compagnie) avec la date du jour attestant de son tir et les noirs éventuellement réalisés auront été marqués.

Traditionnellement, par le passé il avait été convenu de rembourser le prix du transport à ceux qui aient bien tiré. Pour ces archers, le Petit Prix incorporé au Prix Général en 2013 permet de rembourser deux coups au noir.

Tout archer réalisant un noir, se voit donc rembourser une partie de sa mise. Le remboursement est de 50 centimes par noir, à hauteur de deux noirs maximum. Bien que relevés, les noirs suivants ne sont pas remboursés.

Traditionnellement, les archers font don à la compagnie organisatrice du Prix Général de ce remboursement, et placent alors celui-ci au sein du tronc (*Voir image*).



L'homme de garde remercie alors l'archer : « Merci chevalier ».

Notez que certains archers préfèrent conserver leur remboursement (cas très rare).

Enfin, une urne réservée aux noirs réalisés est disponible permettant de conserver les marmots pendant toute la durée du Prix Général de la Compagnie (*Voir image*).



L'archer ayant réalisé un noir est invité à insérer son ou ses marmot(s) dans l'urne, après les avoir signés.

Important : En fin de garde (celle du matin ainsi que celle de l'après-midi), il est nécessaire de réaliser un compte de caisse afin d'en vérifier la cohérence (inscriptions, mises et remboursements).

Ce compte de caisse est noté sur une feuille (modèle disponible au greffe) sur laquelle est indiquée le montant des mises ainsi que les recettes diverses. La recette ainsi que la feuille est mise dans une enveloppe avec la date du jour et conservée à la compagnie.

En fin de journée, le logis peut alors être fermé, ainsi que le jeu d'arc.

Lexique

➤ **A**

- **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.

➤ **B**

- **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 et la « Petite Balade » désigne la dernière halte d'un tir Beursault.
- **Butte** : Equipement 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.

➤ **C**

- **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 : 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 ».
- **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.
- **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.

➤ **D**

- **Douleur** : Nom donné au coup réalisé lorsque la flèche atteint la zone « 3 », sans toucher le cordon de la zone « 2 ». L'homme de garde annonce ce type de coup en criant : "Douleur !".

➤ E

- « **Elle est Bonne** » : Annonce faite par l'homme de Garde lorsque le coup se fait dans le Noir.
- **Entrant** : Nom donné à l'Archer qui vient s'ajouter à un peloton en cours de tir.

➤ F

- **Famille** : Union regroupant localement des Compagnies d'Arc.

➤ G

- **Garde** : Panneau de protection disposé de chaque côté de l'Allée du Roi dans un jeu d'Arc.
- « **Gare** » : Avertissement lancé par un tireur qui prévient qu'il y a danger ; il va tirer.
- **Greffier** : Secrétaire. Celui qui lors du prix, note sur les registres les inscriptions et reçoit les mises.

➤ H

- **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.

➤ I

- « **Il est là** » : Annonce faite par l'Homme de Garde après le remplacement du Marmot et permettant la reprise du tir.

➤ J

- **Jeu d'arc** : Terrain aménagé pour la pratique du Tir à l'Arc sur lequel sont édifiées les installations de la Compagnie et le jeu de Beursault.

➤ L

- **Logis** : Local à l'usage de la Compagnie.

➤ **M**

- **Marmot** : Feuillelet en carton représentant la partie centrale d'une carte Beursault, se fixant sur la carte et permettant de conserver et de mesurer les coups réalisés au noir pour établir le classement.
- **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, il faut attendre la fin du tir du peloton pour récupérer la flèche égarée.
- **Mouiller la corde** : Suspendre le tir pour se désaltérer.

➤ **N**

- **Noir** : Cercle noir au centre de la carte beursault ou du 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.

➤ **P**

- **Peloton** : Groupe d'Archers tirant dans un même Jeu.
- **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'enfermer 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** : Prix Général : concours Beursault s'étalant sur plusieurs semaines et accueillant les Archers d'autres Compagnies. Petit Prix : prix à l'issue desquels sont remboursés les Mises au Noir.

➤ **R**

- **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.

➤ **S**

- **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 ! ». Les Archers présents doivent répondre : « Salut ! »

- **Sortant** : Archer quittant un Peloton à la fin de son tir ou provisoirement pour réparation. On ne peut être sortant qu'après avoir tiré sa flèche sur la butte Maîtresse.

➤ **T**

- **Tronc** : Tirelire destiné à recueillir les amendes versées à l'appel du Censeur, ou les dons des Archers.

➤ **V**

- **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 du tir (également : Mouiller la corde).
- **Volée** : Ensemble de flèches tirées successivement sans quitter le pas de tir.

