LE NOBLE JEU DE L'ARC

La finale du Championnat de France de Tir à l'Arc « au berceau » vient de se disputer à Chauny.

La Tireuse d'arc,
par Cecil de B. Howard.

Sur 88 finalistes, 26 seulement se sont « classés » à nouveau et avec des résultats moindres, ce qui prouve que l'émotion leur a enlevé une partie de leurs moyens. En voici d'ailleurs les résultats succincts : 1er Ténart, Cte de Margny, 33/40 64 points ; 2e Pépin, Cte de Béthisy, 32/40 59 points ; 3e Quentin, Cte de Marquivilliers, 32/40 58 points ; 4e Quentin, Cte de Vincennes, 30/40 55 points. (On trouvera plus loin l'explication de tous ces termes techniques.)

Il est paradoxal que le sport captivant et salutaire du Jeu de l'Arc ne soit pratiqué que par de trop rares initiés.

Les chevaliers de l'arc, fidèles au tir « au berceau » (par comparaison au tir « à la perche »), sont groupés en compagnies, en familles, en rondes, et, enfin, en fédération, sous la compétente présidence de M. Clément Quervel, de la Compagnie S. P. M. La Fédération représente chez nous le pouvoir sportif international. Mais les compagnies ne sont pas assez nombreuses, et le jeu de l'arc mériterait un plus large essor. Il peut être pratiqué à tout âge, par les deux sexes, et avec le plus grand profit ; il devient vite passionnant, comme tous les sports qui exigent, avec peu de force, beaucoup d'adresse et de volonté. Enfin, il est économique, et c'est une qualité dont personne ne niera la valeur au temps où nous sommes.

Je ne pense pas à faire l'historique du noble jeu. Il est évident que, dès le XVIe siècle, lorsque l'arc fut abandonné par les armées françaises, des Compagnies particulières se formèrent pour en continuer, sous forme de concours, la séduisante pratique.

Ce nom de « chevalier », nos archers doivent le mériter, comme leurs pères l'ont fait, par une absolue loyauté envers leur pays et envers leur prochain. Un postulant n'est admis que sur présentation par un parrain répondant de lui, après enquête sur la dignité de sa vie et un stage assez long permettant à ses futurs camarades de connaître son caractère. Les fautes commises sont sévèrement jugées, et la sanction peut aller jusqu'à l'exclusion. Dans ce cas, le chevalier déchu ne sera admis par aucune autre Compagnie, et la fréquentation de tous les « jeux » lui sera interdite.

L'ÉQUIPEMENT

1° *Les arcs.* — Il en faut au moins deux pour parer à une rupture au cours d'une épreuve. Ils seront exactement semblables comme dimensions, dispositions et puissance.

Pour la facilité des déplacements, on se sert surtout d'arcs démontables pouvant se loger dans le carquois. Ils sont constitués par deux branches de bois réunies par une poignée métallique creuse recouverte de cuir ou de velours. Dans une moitié de cette poignée est encastré le gros bout d'une des branches ; la seconde se loge à frottement juste dans l'autre moitié.

Mais l'état hygrométrique de l'air influe facilement sur le bois, qui se dilate en hiver et se resserre en été. Il faudrait, comme en Belgique, adopter des poignées métalliques en deux pièces parfaitement emboîtées l'une dans l'autre et ayant le même coefficient de dilatation. L'arc non démontable est évidemment plus léger et mieux équilibré. Mais ces avantages ne rachètent pas la gêne du transport, et il est pour ainsi dire abandonné.

Naguère, l'arc était constitué par une seule pièce de bois d'essence convenable, prise à droit fil dans la masse, et façonnée de manière à lui donner sa forme définitive. On a reconnu que l'on gagnait en légèreté et en détente par l'emploi des bois contreplaqués. La grande majorité des arcs modernes sont donc pris dans des planches formées de trois ou de cinq épaisseurs de bois différents : amourette, frêne, chêne d'Amérique, etc. Les extrémités sont munies de bouts en corne portant les entailles destinées à recevoir la corde.

Il est à remarquer que l'arc au repos présente une cambrure assez accentuée. C'est ce qu'on appelle le « renvoi ». On briserait l'arc si on voulait le bander dans le sens du renvoi. Bien établi, il doit toujours revenir, après usage, à cette forme de repos.

A l'un des bouts de la corde se trouve une boucle épissée ; à l'autre, on pratique un nœud coulant — c'est le « nœud de bois » des marins — au point voulu pour que, l'arc bandé, la corde se trouve à 15 ou 16 centimètres de la poignée.

Détail du nœud coulant de la corde.

Au milieu, un « tranche-fil » destiné à deux usages : recevoir à frottement doux l'encoche de la flèche, et protéger les doigts du tireur.

La flèche doit toujours recevoir son impulsion du même point de la corde, l'œil, la pointe de la flèche et le but constituant la visée ; l'inclinaison du trait fait que, toutes autres conditions égales, la trajectoire demeure constante. Il s'ensuit que l'emplacement réservé à l'encoche sur le tranche-fil doit être immuable par rapport au point de l'arc frôlé par la flèche, point qui se trouve à l'extrémité supérieure de la poignée.

La flèche mise en place doit être à peu près perpendiculaire à la corde, plongeant très légèrement du bout à cause de la différence de longueur des deux branches de l'arc. Lorsque la corde s'allonge, ce qui n'arrive guère que pendant les premières séances de tir, on rattrape l'équilibre en modifiant la boucle d'attache, ou, mieux, en tordant la corde de quelques tours pour lui faire reprendre sa longueur primitive. Le prix d'une bonne corde varie de 2 francs à 2 fr. 50.

Le tranche-fil se confectionne sur la corde tendue, avec du simple coton à repriser enduit de cire. L'enroulement doit être serré pour éviter le déplacement du fil. Suivant la grosseur de la corde, on se sert d'une torsade de plus ou moins de brins, de façon que l'encoche s'applique à frottement doux. Il faut que la flèche, abandonnée perpendiculairement, reste suspendue malgré son poids, mais se détache par une légère traction.

Quatre centimètres de garniture, de part et d'autre du point d'attache de la flèche, suffisent. Des deux côtés de ce point, et le délimitant nettement, on double l'épaisseur du tranche-fil protecteur.

Il ne faut jamais tendre un arc et lâcher la corde sans envoyer une flèche. L'action sans la réaction lui est souvent fatale.

Les arcs sont de différentes puissances qui se calculent en kilogrammes ; elles sont fixées par la valeur du poids qu'il faudrait attacher à la corde pour amener à bout de course la flèche de longueur appropriée au bras du tireur. On dit qu'un archer « allonge » 65, 70, 75, etc. Cela signifie que les flèches qui lui conviennent ont 65, 70 ou 75 centimètres depuis le fond de l'encoche jusqu'à la pointe. Les tractions opérées par les adultes varient de 10 à 15 kilos. C'est ce qu'on appelle le « poids » de l'arc.

Les prix des arcs démontables français varient de 125 à 150 francs.

2° *Les flèches.* — Elles sont fabriquées en bois léger et bien sec, toujours en droit fil. Le meilleur est le peuplier. On en connaît la structure : à un bout, l'encoche, à l'autre une pointe de métal ou de corne, l' « enferron » ; à 3 ou 4 centimètres de l'encoche, l'empennage, constitué par les trois plumes directrices. Une bonne flèche doit être plus lourde à l'avant qu'à l'arrière.

Judicieusement établie et correctement décochée, la flèche semble attirée par la cible. Elle doit parcourir sa trajectoire sans aucune oscillation. Mais, même d'apparence correcte, toutes les flèches ne sont pas parfaites. Il y a, semble-t-il, des impondérables qui agissent sur leur direction. Aussi une flèche reconnue impeccable est-elle un trésor sans prix. Il faut, naturellement, adopter un modèle de flèches et s'y tenir. La longueur, le poids, l'équilibrage, l'ouverture de l'encoche doivent être toujours les mêmes.

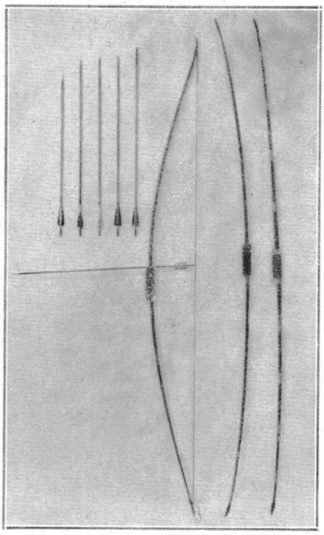
C'est la longueur du bras qui détermine celle de la flèche. Il faut que, en position de tir, l'enferron affleure la poignée. Le poids doit en être judicieusement choisi d'après sa longueur et la puissance de l'arc, de façon qu'elle soit à la fois rigide et aussi légère que possible. D'une façon générale, on peut dire que les flèches varient entre 60 et 75 centimètres et entre 16 et 25 grammes. Leur vitesse moyenne est de 180 kilomètres à l'heure. Elles coûtent de 6 fr. 50 à 10 francs, suivant les modèles.

3° *Le carquois.* — Ainsi nommé par extension, car il doit contenir non seulement les flèches, mais encore deux arcs démontés et le petit outillage nécessaire au tir et aux réparations. Le carquois est la pièce chère de l'équipement. En bon cuir, il coûte de 225 à 250 francs.

Emboîture acier sur acier d'une poignée d'arc démontable.

LE STAND

Le jeu de l'arc peut se pratiquer n'importe où, à condition que l'on dispose d'un emplacement d'une certaine longueur. En plein air, il faut choisir de préférence une allée abritée. Les paillassons qui porteront les cibles seront disposés à 52 mètres l'un de l'autre, et soutenus par des trépieds en bois tendre dont les éléments seront disposés sur champ, de façon à offrir leur moindre surface à l'atteinte des flèches. Il faut que le centre de la cible soit à 75 centimètres du sol.



Différents genres de flèches et d'arcs.

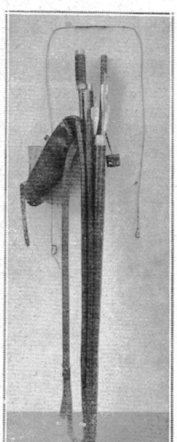
De gauche à droite : flèche belge à enferron trop pointu ; flèche anglaise à gros bout ferré ; flèche française à enferron de corne armé de cuivre ; flèche française à enferron d'acier ; flèche belge à gros enferron de corne ; arc non démontable montrant la légère inclinaison de la flèche ; arc belge, démontable, au repos, montrant un « renvoi » normal ; arc démontable, avec ligatures de sécurité dont le renvoi a presque disparu à l'usage.

A 2 mètres devant chaque paillasson, un « pas de tir » sera établi pour que le tireur se trouve exactement à 50 mètres de la cible opposée, distance réglementaire.

Il faut avoir soin de débarrasser les alentours directs des paillassons des pierres sur lesquelles pourraient venir se briser les flèches. De même, tondre soigneusement l'herbe, sous laquelle elles viendraient se glisser comme des couleuvres, et se perdre. Enfin, si, d'une cible à l'autre, on peut aménager des chemins en sable ou en sciure de bois, les archers s'en trouveront bien par les beaux matins de rosée ou après la pluie.

On peut réaliser ainsi, à la campagne, de délicieuses installations du genre de celle du château des Dames, à M. Jean Dollfus, dont nous reproduisons plus loin la photographie.

Les Compagnies d'arc, et aussi quelques amateurs particuliers, possèdent des jeux complètement aménagés et plus facilement praticables par tous les temps, surtout lorsqu'ils comportent une allée couverte pour le va-et-vient des tireurs. Ces jeux, souvent installés sous de grands arbres, dans des sites pittoresques, comme celui de Dammartin-en-Goële, niché dans les fossés du vieux château, sont constitués, non plus par des paillassons mobiles, mais par des buttes couvertes et de grandes dimensions.



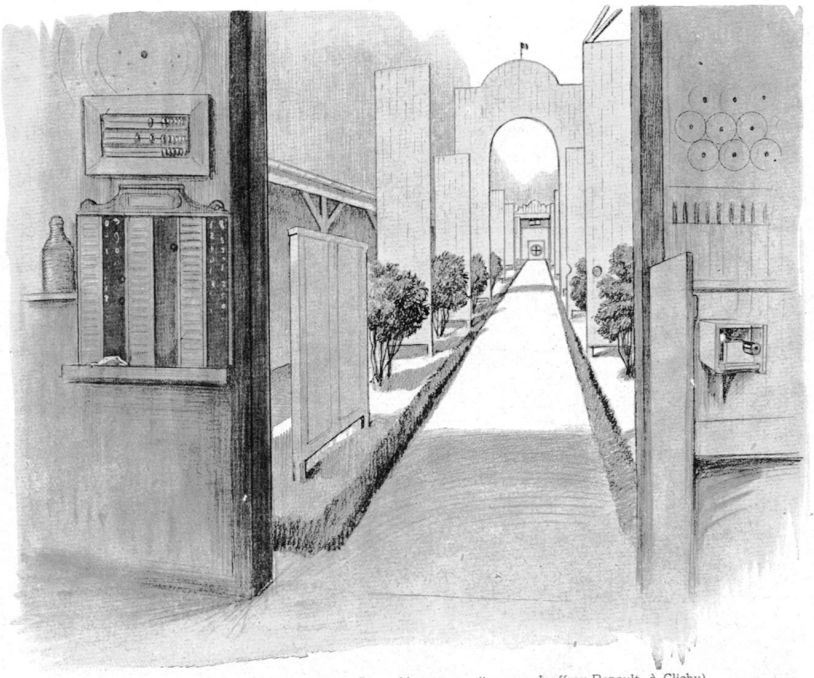
Carquois contenant deux arcs démontés et trois flèches.

A gauche, se trouve la poche pour les accessoires. Entourant le haut du carquois, une corde montrant le tranche-fil, le point de visée, la boucle épissée et le nœud coulant de réglage.

L'accrochage.

En haut : posture du tireur à l'arc à l'accrochage avant la décoche. Les doigtiers sont posés sur le tranche-fil ; à la hauteur de l'œil, le coulisseau, fixé comme un point sur la corde et servant de viseur.

En bas : l'accrochage après la décoche. La main est restée collée au maxillaire, les doigts seuls se sont redressés.



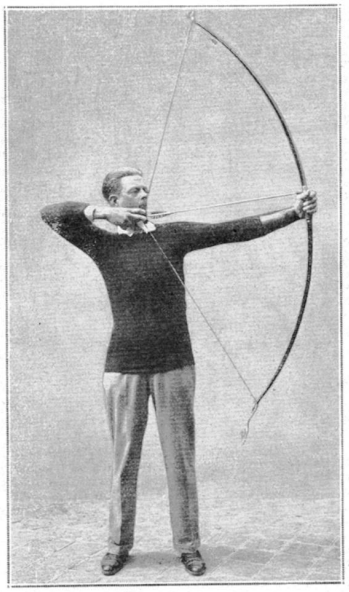
Le jeu couvert de la Compagnie Saint-Pierre-Montmartre (impasse Jouffroy-Renault, à Clichy).

Au premier plan, à gauche, compteurs de coups et marqueurs ; à droite, emplacement de la longue-vue qui permet de juger les coups sur la cible du fond située sur la butte d'attaque, à 50 mètres du pas de tir. Au-dessus de cette cible, deux miroirs inclinés permettent au tireur du fond de se rendre compte de ce qui se passe au premier plan. A gauche et à droite, des gardes de bois reçoivent les flèches déviées. L'allée du milieu est « l'allée du Roi » ; tout à fait à gauche, une allée couverte mène d'une butte à l'autre. — *Dessin d'André Galland.*

Les flèches sont reçues dans une épaisseur de 60 centimètres de paille fortement pressée. Si elles manquent la butte, elles frappent dans les « gardes » érigées tout le long du jeu pour la protection des tireurs.

La « butte maîtresse » est située à l'endroit où le greffier s'établit lors des concours. C'est de son « pas » que l'on commence le tir. L'autre est la « butte d'attaque ». Le greffier a la première sous les yeux ; il surveille la seconde au moyen d'une longue-vue ou de jumelles. Des miroirs convenablement disposés permettent aux joueurs de surveiller la butte d'où partent les flèches, et de ne s'avancer sur le pas qu'après s'être assurés qu'il n'y a plus de danger.

Chaque jeu comporte une salle de réunion où les chevaliers de la Compagnie et leurs invités peuvent se reposer, et se désaltérer à l'occasion. Les allées sont presque toujours coquettement fleuries et agrémentées de plantes vivaces.



Bonne position du tireur au moment de la visée, indiquée par le sculpteur Cecil de B. Howard.

LE TIR

Pour bander l'arc, et c'est presque toujours une opération délicate pour les débutants, la bonne méthode est la suivante : saisir la poignée de la main droite, la partie plane de l'arc vers la paume, avancer un peu le pied droit, poser l'extrémité de l'arc (côté nœud coulant) contre le creux interne du pied, sans qu'elle touche le sol. Puis, appuyer la paume de la main gauche sur l'extrémité de l'autre branche, de façon que les doigts (pouce et index) atteignent la boucle épissée de la corde. Alors, mais alors seulement, exercer une traction franche sur la poignée pour vaincre la résistance du renvoi et bander l'arc en sens contraire. Les points d'appui sont le pied droit et la paume de la main gauche, laquelle doit glisser légèrement pour permettre aux doigts d'amener la boucle dans la rainure où elle se fixe. Abandonner l'effort de la main droite, et l'arc se trouve bandé. Il n'y a plus qu'à vérifier le « tend », c'est-à-dire la distance entre la corde et la poignée, et à s'assurer que la corde a bien été montée dans le plan longitudinal de l'arc.

Le « pas de tir » est un vrai champ de bataille pour le tireur. C'est là qu'il doit vaincre toutes les difficultés, par un grand empire sur lui-même et par l'application stricte des bons principes qui lui auront été inculqués.

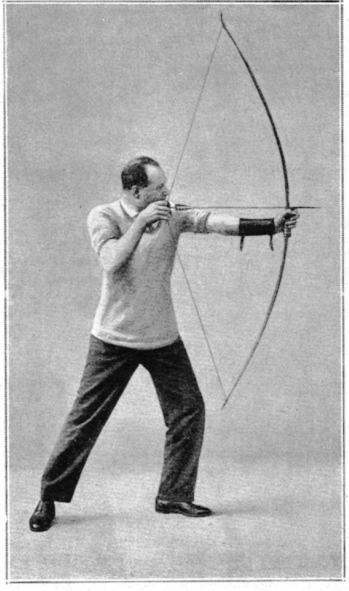
Or, il faut bien se dire que la plus petite erreur de visée ou de décoche, ou bien encore le moindre défaut de tension de l'arc, produit un écart sensible à 50 mètres. Je laisse aux techniciens de la balistique d'en fixer mathématiquement l'importance, mais je sais, hélas ! par expérience, qu'il fait trop souvent manquer le but.

Voilà donc notre tireur sur le pas. Pour la première flèche, il salue ses camarades, comme il se doit. Il se campe bien d'aplomb, la jambe droite légèrement en arrière, place sa flèche suivant le rite consacré, agrippe le tranche-fil, d'un côté avec l'index, de l'autre avec le médius repliés, en ayant soin d'écarter les doigts légèrement pour qu'ils ne touchent pas la flèche. Puis il se redresse sans se raidir, tient la tête droite, le regard fixé vers la cible, et allonge naturellement, mais complètement, le bras gauche dans la direction du but. Ne pas lever l'épaule gauche en accomplissant ce mouvement est essentiel. Le bras droit doit, en même temps, attirer la corde et la flèche vers la joue droite, sans que la tête quitte sa position première. Elle doit donc rester dans le prolongement du buste normalement redressé, malgré la gymnastique des bras.

La flèche, adhérente au tranche-fil, suit le mouvement en reposant au point voulu (haut de la poignée) sur la main gauche.

Et c'est ici qu'intervient l'acte essentiel du tir, « l'accrochage ». Pour assurer un point de départ fixe à la flèche, et pour faciliter la décoche, qui doit se faire par un simple redressement des doigts sans la moindre secousse, il est indispensable que la main adhère à la tête toujours immobile pour former un seul bloc avec elle. Le tireur, maintenant l'arc vertical, doit donc tirer sur la corde jusqu'à ce qu'il puisse appliquer fortement la fourche pouce-index contre l'angle de son maxillaire inférieur, le crocher, comme diraient les marins, les doigts repliés sur la corde étant appuyés sur le côté du menton. Cette disposition situe la flèche dans le plan de l'œil droit, avec lequel on vise généralement.

L'œil, l'enferron et le but à atteindre constituent ainsi



Attitude, défectueuse en tous points, prise instinctivement par un débutant.

la visée dans le plan vertical et, idéalement, la flèche ne doit pas quitter ce plan si la décoche est correcte. Mais il y a aussi le plan horizontal passant par le centre de la cible. Il faut l'atteindre en réglant la trajectoire du projectile, et on sait qu'elle est fonction surtout de la puissance de l'arc et du poids de la flèche. Il y a donc là un réglage empirique qui découle, pour chaque flèche, des observations du tireur.

La tension de l'arc étant toujours la même au départ, puisque l'enferron doit occuper, par rapport à l'arc, un point immuable au moment de la décoche, si le tireur s'aperçoit que sa flèche arrive trop bas, il augmente la trajectoire en abaissant les doigts sur le menton jusqu'à ce qu'il obtienne le résultat voulu, et il les élève s'il tire trop haut. C'est du moins ainsi que procèdent la plupart des tireurs. D'autres, plus scientifiques, fixent un petit coulisseau de coton sur la corde, au-dessus du tranche-fil, et l'amènent au point voulu pour s'en servir comme d'une visière. Ce système est certainement plus commode lorsqu'il faut changer d'arc, de corde ou de flèche.

Les débutants trouveront sans doute ces principes moins faciles à appliquer qu'à expliquer. Mais, s'ils ne se rebutent pas, ils seront surpris de voir que, après quelques séances décevantes, au cours desquelles ils tireront généralement trop bas, la compréhension des mouvements leur viendra tout à coup, qu'ils se poseront correctement, décocheront de même et obtiendront des coups réussis pleins d'encouragement. A partir de ce moment, ils prendront un plaisir extrême à ce jeu difficile, mais passionnant, et ils se perfectionneront de jour en jour.

Il est certain que, comme pour tous les sports, rien ne vaut les leçons d'un maître expérimenté. J'espère cependant que les lignes qui précèdent permettront à de nouveaux adeptes du « noble jeu » de débuter sans trop de difficultés. Prendre, dès l'abord, une position de tir correcte est essentiel. C'est pourquoi je leur mets sous les yeux d'abord la photographie de la charmante « Tireuse d'arc », — puis celle de son auteur, M. Cecil de B. Howard, qui n'est pas seulement du défunt dans des cartes portant en exergue des attributs funéraires et une adresse au camarade disparu.

Viennent ensuite les cibles « en croix », les cibles « suisses », et enfin, un intéressant accessoire, le « Marmot ».

Cible au cordon. — Elle est presque exclusivement employée pour les matches intimes des Compagnies, avec le « Marmot », les autres étant réservées aux championnats et à des matches particuliers.

La cible au « Cordon » est constituée par une carte rectangulaire de 75×60 c/m sur laquelle est figuré un cercle de 48 c/m de diamètre, avec une mouche centrale de 32 à 35 m/m. Pour les championnats, ce cercle est limité par un large cordon doré et divisé en trois zones concentriques numérotées 1, 2, 3. La cible prend alors le nom de « Grand Cordon ». En cas de barrage, la priorité est accordée au tireur ayant additionné le plus de points. C'est dans ce cercle de 48 c/m qu'il faut placer la flèche pour qu'on lui attribue une valeur dans le décompte des points. La flèche doit être « franche », c'est-à-dire qu'il ne faut pas qu'elle touche au cordon noir. Si elle y touche, elle est « brûlée » et sans valeur.

Mais on ne compte les flèches mises dans le cercle magique que pour sa satisfaction personnelle ou pour certaines épreuves officielles, comme les championnats de France. Ceux-ci se disputent par éliminatoires, et, pour être « classé », c'est-à-dire admis à tirer la finale, il faut avoir à son actif 26 bonnes flèches sur 40. Pour donner une idée de la difficulté de cet exploit, je dirai que la finale du championnat réunit d'ordinaire une soixantaine de tireurs, soit environ 3 % de ceux qui ont affronté l'épreuve.

C'est surtout « à la meilleure flèche » que se tirent la plupart des épreuves, soit pour les « Petits Prix », réservés aux membres des Compagnies, soit pour les « Prix Généraux » organisés par elles et auxquels sont invités tous les chevaliers officiellement reconnus.

Le premier prix est réservé à la flèche dont le point d'impact est le plus proche du centre de la cible. Le second va à la suivante, et ainsi de suite jusqu'à ce que la série des prix soit épuisée.

La durée de ces concours est généralement supérieure à un mois ; il faut un moyen de contrôle permanent et précis. C'est ici qu'intervient le fameux « Marmot ».

Le Marmot est un petit carton carré de 15 c/m. de côté, sur lequel se trouve reproduite la partie centrale de la cible, c'est-à-dire un petit cordon noir limitant un cercle de 125 m/m. de diamètre, — qui est le « chapelet », — avec son « noir » central.

Au moyen de deux broches à têtes coniques, on fixe le Marmot au centre de la cible. Il peut être ainsi facilement enlevé et remplacé.

Or, on ne gagne guère un prix qu'avec une flèche placée à moins de 20 m/m. du centre absolu. On voit même souvent le dernier prix enlevé à 12 ou 15 m/m. Pratiquement, il faut donc « être au noir », c'est-à-dire dans le cercle de 32 à 35 m/m. pour que le « coup » soit intéressant. Dans ce cas, on « lève » le Marmot et on le transporte au greffe, où il est « pigé », paraphé par des témoins, puis introduit dans une boîte scellée, où il dormira jusqu'à la fin du concours.

La boîte sera alors ouverte par une commission officielle ; les coups seront pigés à nouveau et le classement établi pour être publié — en ce qui concerne les championnats et les prix généraux — dans le Bulletin officiel de la Fédération.

Pour mesurer la distance du centre du point d'impact de la flèche au centre du Marmot, on procède de la façon suivante : dans le trou laissé par la flèche, on introduit un mandrin de bronze de même diamètre, portant un point central creusé en cône. Ce point sert d'appui à la pointe d'un compas de précision dont on manœuvre les branches jusqu'à ce que l'autre pointe rencontre l'intersection de deux perpendiculaires se croisant au centre du Marmot. Il suffit alors de lire l'indication sur le compas. Lorsqu'il y a un doute pour l'attribution d'un prix, le cas est soumis à la Fédération, qui tranche en dernier ressort.

En même temps qu'ils tirent le « Petit Prix », les joueurs peuvent organiser une partie en 12 points à la plus belle flèche en se divisant en deux camps.

Toute Compagnie qui le veut offre chaque année un « Prix Général » dont la mise est presque toujours de 5 francs pour 80 flèches, donnant droit à deux prix, mais non renouvelable. Les jours ouvrables, il y a en permanence un « homme de garde » faisant fonction de greffier et qui, seul, peut lever les Marmots. Le soin de les glisser dans la boîte est laissé à l'heureux tireur, qui doit les signer chapeau bas — selon la tradition — et s'en séparer de même.

La cible en croix. — La cible en croix, qui peut aussi recevoir un Marmot si les joueurs désirent doubler l'intérêt du concours aux points par celui à la plus belle flèche, mesure 80 c/m de diamètre et porte une croix noire à branches perpendiculaires de 8 c/m de largeur. Elle est divisée en zones concentriques numérotées de 1 à 10.

Il s'agit d'additionner le plus de points possible en 40 flèches. Le jeu veut qu'une flèche, ne fût-elle que tangente à l'extérieur de la ligne de démarcation, entre les zones 6 et 7 par exemple, procure 7 points au tireur.

La cible suisse. — La cible suisse est plus grande. Elle est aussi plus logique, car ses formes elliptiques attribuent, pour le même écart par rapport au centre, plus de points aux flèches qui restent voisines du plan vertical. La hauteur de la cible suisse est de 100 c/m, sa largeur de 80 c/m ; elle est divisée en 20 zones elliptiques, avec un noir central de 24,5×24.

« L'abat-l'oiseau » — la Saint-Sébastien

Il est deux épreuves que j'ai réservées parce qu'elles revêtent pour les joueurs une importance spéciale, chacune dans un ordre d'idées différent. L'une est la partie de « l'abat-l'oiseau », ainsi nommée depuis des siècles, et qui désigne le « roi » de l'année. L'autre est celle de la Saint-Sébastien, patron des archers.

Le « roi » est le chevalier qui a abattu l'oiseau au cours d'une cérémonie dont toutes les phases sont réglées par des rites partout observés.

Chaque année, la Compagnie se réunit pour « l'abat-l'oiseau ». Voici ce que dit à ce sujet un règlement de la Compagnie d'Arc de Charly-sur-Marne, datant du 17 juin 1781, et toujours en vigueur, là comme partout :

Art. 16. — *L'oiseau sera fait de bois, et de la forme en usage dans chaque Compagnie. Il sera posé sur une passe de bois, avec défense absolue d'y mettre aucun fer ni laiton qui puisse porter préjudice à l'abat de l'oiseau. Il ne suffira pas d'en abattre la tête, les ailes ou la queue pour être roi ; il faut abattre le corps entier en le frappant avec la flèche ; celui qui abattrait l'oiseau par l'ébranlement de la perche sur laquelle il est posé, qu'il aurait frappée, ne serait pas roi, et il faudrait remettre l'oiseau, mais celui qui le jettera à bas, en le frappant à la tête, ou au col, ou à l'aile, ou à la queue sera déclaré et reconnu roi de la Compagnie.*

Le règlement de Charly dit encore ceci, qui est toujours vrai :

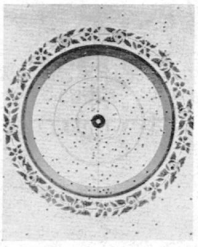
Art. 17. — *S'il arrive qu'un officier ou chevalier de la Compagnie abatte l'oiseau trois années de suite, il sera déclaré et reconnu pour l'empereur dans la Compagnie, et il aura pendant sa vie le premier pas et la première voix en tout et partout, avant le roi et les autres officiers.*

Le roi du jeu a pour mission de veiller à l'exécution des statuts ; il aura soin, dit le texte, *qu'aucun officier ni chevalier ne s'en dispense.*

La cérémonie de la Saint-Sébastien, agrémentée d'un banquet, est moins solennelle. Les cartes sont illustrées et portent chacune cinq ballons de baudruche, disposés en quinconce, auxquels des primes sont affectées. Il s'agit de les crever, et je vous laisse à penser la bonne humeur qui se dépense à cette occasion au sujet du moindre incident.

La place m'étant mesurée, j'ai essayé d'être concis, abandonnant tout souci de littérature. Si quelque lecteur désirait se documenter davantage, il serait fraternellement accueilli à la Compagnie de Saint-Pierre-Montmartre. J'en tiens l'assurance de son dévoué capitaine, M. Bailleul, et l'en remercie encore ici.

G. de Knyff.

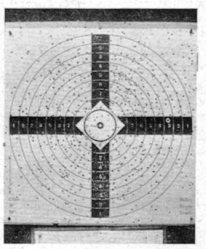


Cible au « Grand Cordon ».

Cible pour la partie de « l'abat-l'oiseau ».

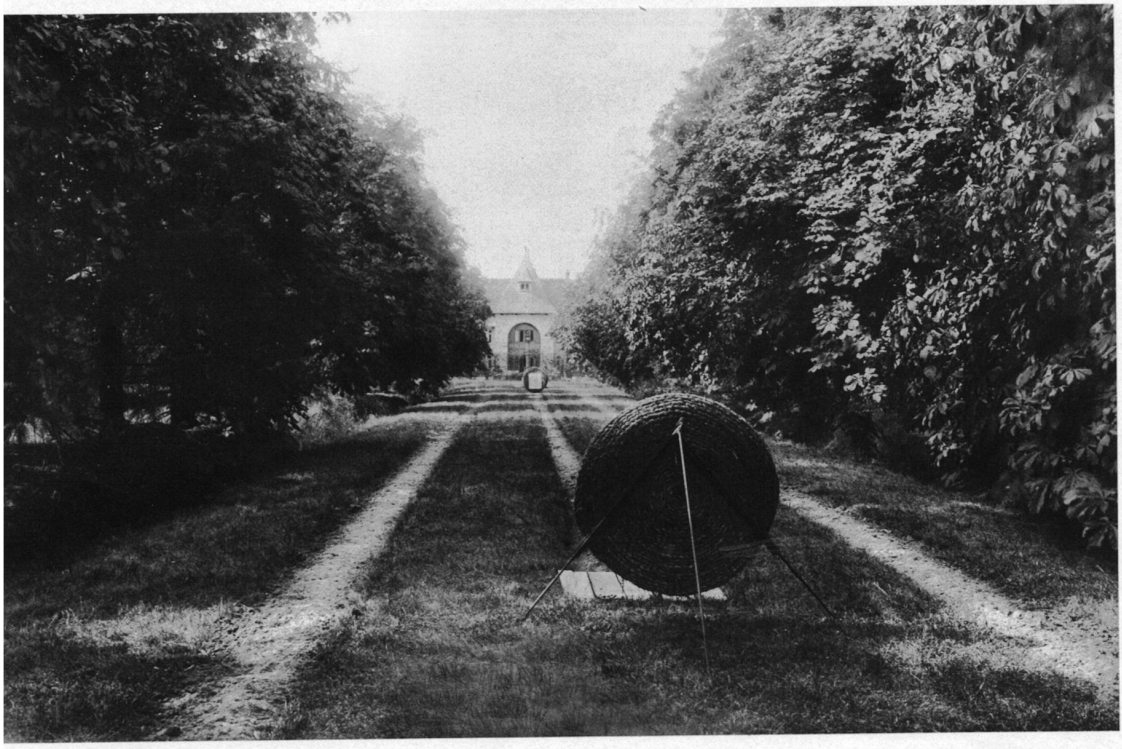
Cible pour la partie de Saint-Sébastien

Cible pour la partie de deuil.

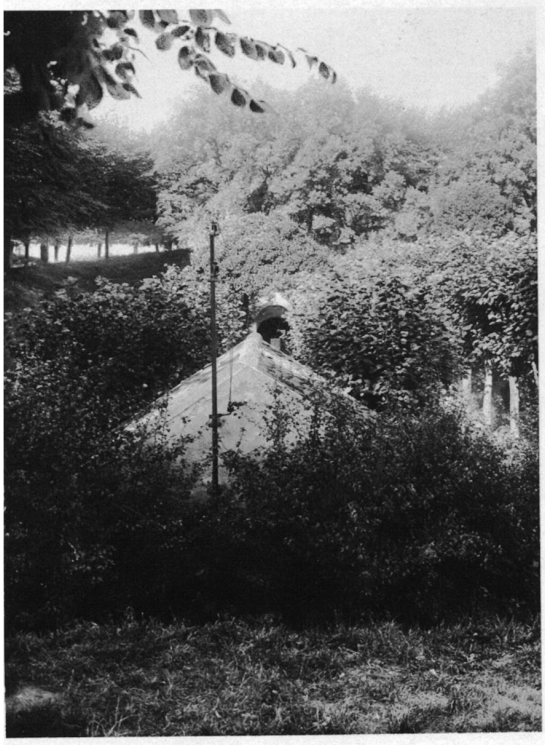


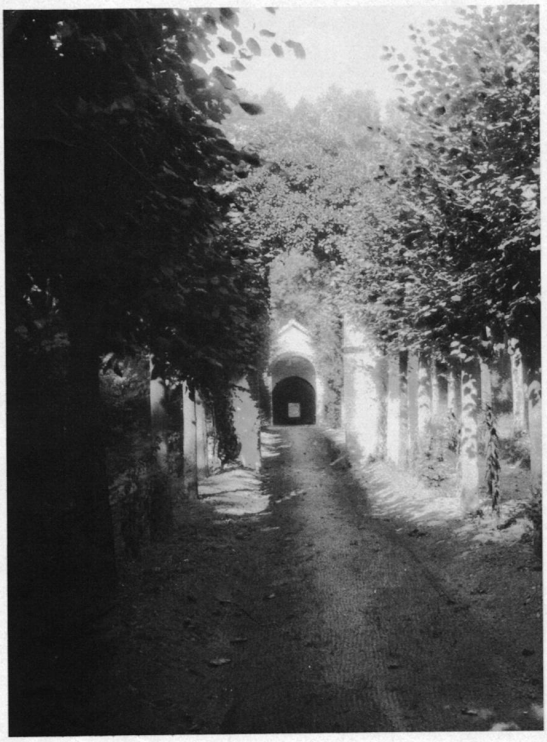
Cible en croix ; au centre, le Marmot.

Catégories de cibles utilisées pour le tir à l'arc.



Jeu sur paillassons mobiles, installé sur les pelouses du château des Dames, au Châtelet-en-Brie.





Jeu couvert de la Compagnie de Dammartin-en-Goële.

A gauche : au premier plan, le toit de la butte maîtresse ; au fond, la butte d'attaque. — *A droite* : la butte d'attaque et sa cible, vues de la butte maîtresse.

LES DEUX TYPES D'INSTALLATION DE TIR A L'ARC