

Règlement de Tournoi d'Arbalestrie



SOMMAIRE

PRÉAMBULE :	4
ARTICLE 1 : DÉFINITIONS	5
1.1 L'ARBALÈTE À CROC	5
1.2 L'ARBALÈTE À PIED DE BICHE	5
1.3 L'ARBALÈTE À MOUFLE	5
1.4 L'ARBALÈTE À CRANEQUIN	5
1.5 CIBLE OU PAILLON	5
1.6 TOURNOI	5
1.7 ÉPREUVE	6
1.8 MANCHE	6
1.9 RENCONTRE	6
1.10 PAS DE TIR	6
1.11 ARBALÉTRIER	6
1.12 PAVESIER	6
1.13 GRAND MAÎTRE DES ARBALÉTRIERS (ou ROY D'ARMES)	6
1.14 MAÎTRE ARBALÉTRIER (ou MARÉCHAL)	6
1.15 JUGE	7
1.16 SCRIBE	7
1.17 MAÎTRE ARBALÉTRIER DE LANCE	7
1.18 MARÉCHAL DE MÊLÉE	7
ARTICLE 2 : ARBALESTRIE DE MÊLÉE	7
2.1 DÉROULEMENT	7
2.2 LE LIEU	8
2.3 LES PROTECTIONS	8
2.4 LES ARBALÈTES ET LES CARREAUX	8
2.5 GÉRER LES «MORTS»	8
2.6 CONTRÔLE DU MATÉRIEL	9
2.7 TYPE DE TIRS	9
2.8 TIR SUR LES CAVALIERS	9
2.9 ÉTAT PHYSIQUE	9
ARTICLE 3 : TOURNOI D'ARBALESTRIE	9
3.1 CONDITIONS STRICTES DE PARTICIPATION	9
3.2 RÉGLEMENTATION GÉNÉRALE EN COMPÉTITION	10
3.3 LES ARBALÈTES ET LES CARREAUX	10
ARTICLE 4 : ARBITRAGE	11
4.1 FONCTIONS DU JUGE	11
4.2 FONCTIONS DU MAÎTRE ARBALÉTRIER	11
4.3 FONCTIONS DES JUGES	12
4.4 PROTESTATIONS ET APPELS	12
4.5 ABANDON D'UNE RENCONTRE	12
4.6 INFRACTIONS	12
ARTICLE 5 : CLASSEMENTS	13

ARTICLE 6 : LES ÉPREUVES.....	13
6.1 TIR AU CIBLE	13
6.2 TIR DE RAPIDITÉ	13
6.3 TIR DE RÉGULARITÉ OU TIR À LA FICELLE.....	14
6.4 TIR SUR UN OBJET	14
6.5 TIR À LA CHANDELLE.....	14
6.6 TIR D'ÉLIMINATION	14
6.7 TIR À TRAVERS UNE «ARCHÈRE».....	15
6.8 TIR AU DRAPEAU	15
6.9 TIR DU BALANCIER.....	15
6.10 TIR DU ANIMAUX 3D.....	15
6.11 «LA FÊTE DE LA SAINT SÉBASTIEN».....	16
6.12 «L'ABAT OISEAU».....	16
6.13 «LE TIR BEURSAULT».....	16

Rappel Important

Le non-respect de tout ou partie d'un article de ce règlement par un membre le mettrait de-facto devant ses responsabilités.

En cas d'accident, et après instruction du Bureau de la Fédération, si un manquement était avéré le(s) responsable(s) se verrai(en)t immédiatement radié(s) de la Fédération Française Médiévale & Renaissance.

PRÉAMBULE :

L'arbalétrier est un soldat de l'armée féodale muni d'une **arbalète**. Il fut très largement utilisé par les Français, lors des Croisades et de la guerre de Cent Ans, souvent comme mercenaire principalement génois.

Son emploi en rase-campagne était médiocre, dû essentiellement à la lenteur du rechargement de l'arbalète et s'avérait donc plus efficace lors des sièges. **Richard Cœur de Lion** mourut ainsi au siège de Châlus et **Jeanne d'Arc** fut blessée d'un carreau en assiégeant Paris.

Le cranequinier est **un arbalétrier** muni d'une arme dont l'arc (composite ou en acier) nécessite un appareil puissant et mobile pour le tendre. Les *cranequiniers* servaient à pied ou à cheval selon le moyen de tension utilisé. Les cranequiniers à cheval tiraient et retendaient leur arme depuis leur selle, comme en atteste notamment la bataille de Montlhéry en 1465.

Le pavesier est un valet muni de grands boucliers (terges, pavois) protégeant **les arbalétriers**, **Maître arbalétrier** : L'office de **Maître des arbalétriers** était considérable en France dès le temps de **Saint Louis**. Il avait le commandement sur les gens de pied. **Du Tillet** dans son *Recueil des Rois de France et de leur couronne, chapitre des Connétables, sur le fin*, et **Pasquier** dans ses *Recherches*, disent qu'il était ainsi nommé, parce que **les arbalétriers** étaient les plus estimés entre les gens de pied, les principales forces des armées françaises constituant en **archers** et **arbalétriers**. Le premier de ces auteurs ajoute que c'était un office et non une commission, et que le colonel de l'infanterie lui a succédé. Il avait encore la surintendance sur tous les offices qui avaient charge pour les machines de guerre avant l'invention et usage de la poudre et de l'artillerie. Il est difficile d'établir plus précisément en quoi consistaient ses fonctions et son autorité et dans quel temps il a été connu sous le titre de «**Grand Maître des Arbalétriers**». Ce que l'on a de plus certain est que sur un débat entre le **Maréchal de Boucicault** et **Jean sire de Hangest**, dans lequel **les arbalétriers**, **archers** et **canonniers** soutenaient qu'ayant pour supérieurs **les Maîtres des arbalétriers** et de l'artillerie, ils n'étaient point dépendants des maréchaux de France. C'est le 22 avril 1411, que **le roi Charles VI de France** jugea qu'ils étaient et demeurerait à toujours sous la charge des maréchaux au fait de la guerre ; une des premières références d'un **Maître arbalétrier** sous **Saint Louis** remonte à février 1233, dans un acte en latin confirmant une rente pour les héritiers de feu «**Illustre Maître des arbalétriers Jean de Surie**», originaire de Lorris-en-Gâtinais (Loiret).

On parle pour la première fois de la milice **des arbalétriers** en France sous **Louis le Gros**. Le deuxième concile de Latran interdit l'arbalète comme une invention trop meurtrière. **Richard Cœur de Lion** et **Philippe-Auguste** ne tinrent pas compte : **les arbalétriers** rendirent de grands services à la bataille de Bouvines (1214). Bientôt ils eurent un Grand-Maître (voir ci-dessus).

Les compagnies **d'arbalétriers** de Rouen, Tournai et Paris, servirent de modèle à celles qui se formèrent dans les villes du Nord de la France, à Laon, Beauvais, Compiègne, Béthune, etc...

On tenait à honneur d'entrer dans ces compagnies. **Du Guesclin** était de celle de Rennes.

Les changements introduits au XV^{ème} siècle dans l'organisation militaire ne firent pas complètement disparaître **les arbalétriers**. Une compagnie fit merveille à Marignan sous **François Ier de France** ; d'autres aidèrent **Bayard** à défendre Mézières contre les Impériaux ; **les arbalétriers** de Crépy combattirent à Saint-Quentin avec **Coligny** ; ceux de Montdidier repoussèrent le grand Condé en 1653 ; les compagnies de Picardie prirent part, sous **Louis XIV**, aux sièges de Saint-Omer, d'Arras et de Dunkerque. Mais, en général, jusqu'à la fin du XVIII^{ème} siècle, **les arbalétriers** ne servirent qu'à maintenir le bon ordre dans les villes

ARTICLE 1 : DÉFINITIONS

Toutes les disciplines d'arbalètrie sont accessibles aux hommes et aux femmes sans distinctions.

Les présentes règles admettent deux catégories en fonction des équipements et des épreuves :

- La catégorie arbalètrie de mêlée.
- La catégorie TOURNOI d'arbalètrie.

1.1 L'ARBALÈTE À CROC

L'ARBALÈTE À CROC est faite de telle manière que tout en maintenant l'arbalète des deux mains, le soldat engage son pied dans un étrier et tend la corde en poussant l'arme.

1.2 L'ARBALÈTE À PIED DE BICHE

L'ARBALÈTE À PIED DE BICHE est constituée d'un levier à deux branches. Lorsqu'on le bascule, il ramène deux crochets vers l'arrière qui bandent l'arc. Elle est beaucoup utilisée par les arbalétriers à cheval.

1.3 L'ARBALÈTE À MOUFLE

Pour le fonctionnement de l'ARBALÈTE À MOUFLE, une corde attachée à un treuil est placée, à l'aide d'un crochet, sur la ceinture du soldat qui en tirant dessus rabaisse le treuil et bande l'arc. C'est la plus puissante des arbalètes.

1.4 L'ARBALÈTE À CRANEQUIN

L'ARBALÈTE À CRANEQUIN est constituée d'un tambour rotatif qui sous l'effet d'une manivelle se déplace sur une roue dentée à crémaillère.

Un stratège chinois a inventé au III^{ème} siècle une arbalète à répétition qui pouvait tirer dix traits en quinze secondes.

1.5 CIBLE OU PAILLON

La CIBLE ou PAILLON se dit d'une cible ronde en paille tressée, variant de 85 à 125 cm de diamètre.

1.6 TOURNOI

Le terme TOURNOI désigne toutes compétitions organisées par un groupe de personnes qui appliquent pleinement au moins une ÉPREUVE selon les règles strictes énoncées dans le présent document.

1.7 ÉPREUVE

On désigne par ÉPREUVE une tradition de tir telle que décrite dans le présent règlement. Toute ÉPREUVE ne respectant pas tout ou partie du présent document ne pourra être comptabilisée dans un classement qui lui est associé.

1.8 MANCHE

On désigne par MANCHE d'un TOURNOI, l'ensemble des RENCONTRES disputées la même journée ou en plusieurs journées consécutives, sur un même site pour une même ÉPREUVE. Une MANCHE doit obligatoirement comporter la présence de deux ARBALÉTRIERS pour pouvoir être validée pour le classement.

1.9 RENCONTRE

On désigne par RENCONTRE, un combat selon les règles de la présente réglementation entre les participants d'une même ÉPREUVE.

1.10 PAS DE TIR

On désigne par PAS DE TIR, l'emplacement spécifiquement aménagé pour le déroulement d'un TOURNOI d'arbalestrie.

1.11 ARBALÉTRIER

On désigne par ARBALÉTRIER, n'importe quel inscrit au classement à une ou plusieurs ÉPREUVES.

1.12 PAVESIER

On désigne par PAVESIER, le valet qui, à l'aide d'un bouclier, assure la protection d'un ARBALÉTRIER pendant le TOURNOI. Chaque ARBALÉTRIER sera accompagné d'un PAVESIER qui sera chargé de le protéger.

1.13 GRAND MAÎTRE DES ARBALÉTRIERS (ou ROY D'ARMES)

Par GRAND MAÎTRE DES ARBALÉTRIERS, on entend le responsable de l'ordre et de la discipline lors d'une compétition. Il est instruit des traditions au nom desquelles, il prend des mesures. Il a pour rôle de vérifier l'impartialité et l'application des règles dans le respect des valeurs courtoises et conseille l'équipe d'arbitrage.

Le GRAND MAÎTRE DES ARBALÉTRIERS n'est pas participant de ces TOURNOIS, ni d'aucun autre se déroulant en même temps. Le GRAND MAÎTRE DES ARBALÉTRIERS des TOURNOIS est désigné et choisi par le MAÎTRE ARBALÉTRIER.

1.14 MAÎTRE ARBALÉTRIER (ou MARÉCHAL)

Par MAÎTRE ARBALÉTRIER, on désigne l'ARBALÉTRIER qui dirige une compagnie de tirs à l'arbalète.

Lors d'un TOURNOI, il s'agit de l'ARBALÉTRIER organisateur et garant du règlement du TOURNOI. Il a pour rôle d'ordonner, gérer et juger les RENCONTRES. Pour le bon déroulement et l'organisation du TOURNOI, le MAÎTRE ARBALÉTRIER est aidé par un SCRIBE et des CHEVALIERS.

1.15 JUGE

Par JUGE, on entend tous les arbitres désignés pour le déroulement d'un TOURNOI. Ils sont désignés par le MAÎTRE ARBALÉTRIER et ont pour rôle de l'assister.

1.16 SCRIBE

Le SCRIBE enregistre les résultats et annonce au MAÎTRE ARBALÉTRIER les participants qui doivent se présenter sur le PAS DE TIR.

1.17 MAÎTRE ARBALÉTRIER DE LANCE

Par MAÎTRE ARBALÉTRIER DE LANCE, on entend le responsable sur le champ de bataille d'un rassemblement de cinq à vingt combattants, faisant généralement partie d'une même troupe.

1.18 MARÉCHAL DE MÊLÉE

Par MARÉCHAL DE MÊLÉE, on entend l'arbitre désigné pour le déroulement d'une mêlée. Celui-ci fait partie des organisateurs et, bien que présent sur la mêlée, est un non-combattant (il sera identifié par l'utilisation d'un grand bâton pourvu d'un foulard blanc).

Son rôle est de faciliter le déroulement de la bataille en faisant manœuvrer ses troupes suivant le scénario prévu. Il a également un rôle d'arbitre et a le pouvoir d'expulser toute personne jugée dangereuse ou de faire intervenir les secours.

Le MARÉCHAL sera choisi parmi les organisateurs de préférence «armé» d'une forte stature, d'une voix portant bien et d'un fort charisme. Il faudra prévoir au minimum un MARÉCHAL par bataille et plus suivant le nombre de participants.

ARTICLE 2 : ARBALESTRIE DE MÊLÉE

Ce règlement de combat complète le Règlement de Mêlée général.

2.1 DÉROULEMENT

Les ARBALÉTRIERS devront tirer sous les ordres de tirs de leurs MAÎTRES ARBALÉTRIERS DE LANCE.

Des MARÉCHAUX DE MÊLÉE, nommés par l'organisateur, seront garants du respect des règles de sécurité.

L'organisateur devra veiller à ce que tous les ARBALÉTRIERS comprennent les ordres et consignes (prévoir des traducteurs, si langues multiples).

2.2 LE LIEU

Les tirs devront se dérouler sur le lieu de la mêlée, appelé Lice, et devront respecter les distances de sécurité fixées par l'organisateur.

2.3 LES PROTECTIONS

Les MARÉCHAUX seront responsables de la sécurité et devront vérifier la conformité des équipements de chaque participant.

Ils ne devront pas hésiter à demander à une personne jugée insuffisamment protégée de revoir son équipement pour entrer en Lice.

Les ARBALÉTRIERS devront porter au minimum :

- Un cale gambisonné,
- Un camail,
- Un casque d'acier : un chapel,
- Un gambison ou broigne d'ARBALÉTRIER : sans manches.

Les organisateurs pourront, bien entendu, demander un niveau de protection plus lourd, s'ils jugent celui-ci insuffisant.

2.4 LES ARBALÈTES ET LES CARREAUX

La puissance maximum d'une arbalète ne devra pas excéder les 80 £.

Il est conseillé aux débutants d'utiliser des arbalètes de puissance inférieure.

Type d'arbalètes :

Les arbalètes devront se rapprocher des modèles ayant existés durant les époques que nous restituons.

Elles devront être exclusivement en bois pour le corps et l'arc en métal.

- Arbalètes tolérées : toutes les arbalètes avec un arc en métal et une noix en métal.

Les carreaux :

Les fûts devront être obligatoirement en bois, l'empennage en plumes, cuir ou bois, équipés de pointes blutées (embouts caoutchouc du commerce).

Les fûts des carreaux devront impérativement être prévus à cet effet.

Il est absolument interdit de monter des blunts sur des fûts endommagés, pointus ou pourvus de pointes métalliques.

2.5 GÉRER LES «MORTS»

Les règles des «morts» seront définies par l'organisateur, en fonction du type de mêlée qu'il souhaite organiser (spectacle, libre, etc...), mais pour le visuel, il est demandé aux combattants touchés par des carreaux de tomber (puis de se relever si les règles le permettent).

Les ARBALÉTRIERS ne peuvent être touchés par les combattants lors de la mêlée.

2.6 CONTRÔLE DU MATÉRIEL

La puissance des arbalètes, ainsi que l'équipement des carreaux seront contrôlés, en amont de la mêlée, par les MARÉCHAUX DE MÊLÉE.

Autant que possible, l'organisateur devra mettre en place un système qui facilite ce contrôle (vérification plusieurs heures avant la mêlée, puis stockage des carreaux dans un lieu fermé par exemple).

Tous les carreaux récupérés après un tir devront être vérifiés avant d'être réutilisés (carreaux identifiés au marqueur avec le nom de l'arbalétrier et le nom de sa troupe).

Les arbalètes pourront, en cas de doute, être contrôlées par un «peson» : appareil qui sert à mesurer la puissance de l'arc.

2.7 TYPE DE TIRS

Les tirs devront se faire en cloche (angle supérieur à 45°), sous l'ordre des MAÎTRE ARBALÉTRIERS DE LANCE.

Si les tirs tendus sont autorisés par l'organisateur, ils devront répondre aux exigences suivantes :

- Tir tendu uniquement sur ordre des MAÎTRES ARBALÉTRIERS DE LANCE et uniquement par salve (pas de tir direct isolé de la part d'un ARBALÉTRIER),
- Uniquement sur une unité constituée de «lourds» avec casques fermés,
- Obligation pour les «cibles» de baisser la tête lors du tir,
- Interdiction de tir si la cible est trop proche d'une «cible» non valide (exemple : un porteur d'eau qui n'a pas eu le temps de s'éloigner),
- Pas de tir à moins de 30 mètres,
- Uniquement si les combattants sont protégés d'un bouclier et des équipements adéquats.

2.8 TIR SUR LES CAVALIERS

Tous tirs sur les chevaux sont formellement interdits.

2.9 ÉTAT PHYSIQUE

Les ARBALÉTRIERS devront être en état de tir ; ceci est laissé à l'appréciation des MARÉCHAUX DE MÊLÉE (alcool, produits illicites, ... sont formellement interdits).

ARTICLE 3 : TOURNOI D'ARBALESTRIE

3.1 CONDITIONS STRICTES DE PARTICIPATION

Chaque ARBALÉTRIER qui prétend à la validation de ses résultats lors d'un TOURNOI doit être inscrit auprès du collègue qui régit la compétition.

Les seules exigences requises pour participer à un TOURNOI sont de :

- Respecter les règles et de s'y conformer en tout point,
- Être couvert par l'assurance Responsabilité Civile fédérale souscrite lors de l'adhésion à la Fédération Française Médiévale,

- Avoir l'approbation, par le MARÉCHAL DE MÊLÉE, de la conformité de son arbalète et de ses carreaux.

Tout le monde doit porter une attention particulière sur son attitude. Le respect des officiels et une tenue correcte sont exigés durant toute compétition.

Des sanctions peuvent être prises immédiatement, par le GRAND MAÎTRE désigné, ou ultérieurement par le collègue. Les responsables sont également soumis à cette règle.

Les participants sont tenus de respecter les règles élémentaires de courtoisie envers les autres concurrents, les JUGES et les spectateurs.

Pendant la compétition, aucun concurrent ne peut être trouvé sous influence d'une substance affectant la conscience ou le jugement. Les organisateurs se réservent le droit d'engager des poursuites judiciaires.

3.2 RÈGLEMENTATION GÉNÉRALE EN COMPÉTITION

Le PAS DE TIR doit être physiquement délimité. Il doit avoir une surface minimale de 4 m × 10 m. Au bout de ces 10 mètres, le PAILLON sera positionné devant une butte ou un mur pour arrêter les flèches (un filet de protection en supplément pour assurer la sécurité).

Afin de préserver la concentration des ARBALÉTRIERS et de leur faciliter l'audition des ordres et instruction du MAÎTRE ARBALÉTRIER et des JUGES, il convient qu'un éventuel fond sonore soit réduit pendant les ÉPREUVES.

3.3 LES ARBALÈTES ET LES CARREAUX

La puissance des arbalètes n'est pas limitée.

Type d'arbalètes :

Les arbalètes devront se rapprocher de l'arbalète existante durant les époques que nous reconstituons. Ils devront être exclusivement le corps en bois, l'arc en bois ou en métal, mais avec une noix exclusivement en métal pour tous risques de casse.

- Arbalètes tolérées : toutes les arbalètes avec une noix en métal exclusivement.

Les carreaux :

Les fûts devront être obligatoirement en bois, empennage en plumes, bois ou cuir équipés de pointes historiques industrielles ou forgées. Il est impératif que les pointes soient bien collées.

ARTICLE 4 : ARBITRAGE

Pour toute MANCHE de TOURNOI, un MAÎTRE ARBALÉTRIER devra être présent sous la bienveillance du GRAND MAÎTRE, celui-ci gèrera l'arbitrage de cette MANCHE (vérifications des règles de jeu, etc...).

4.1 FONCTIONS DU JUGE

Le JUGE est chargé de faire respecter les règles et l'évaluation des sanctions au cours du TOURNOI. Il est en charge de la gestion du MAÎTRE ARBALÉTRIER et des concurrents dans le meilleur intérêt du TOURNOI. Il prend la responsabilité de toutes les décisions du MAÎTRE ARBALÉTRIER. En cas de doute, il peut demander conseil aux JUGES. Il est chargé de l'inspection des armes avant le début de la compétition. Il contrôle tout simplement que les exigences du MAÎTRE ARBALÉTRIER soient remplies. Les concurrents sont responsables de la maintenance des équipements.

Il est en charge de l'exécution des sanctions : les sanctions vont de l'avertissement à la disqualification de l'événement. Une récidive entraînera automatiquement une pénalité supérieure.

Il est chargé, en fin de TOURNOI, de collecter tous les résultats et les remettre aux collègues concernés pour mettre à jour les classements.

En toutes circonstances, il ne doit pas participer à l'ÉPREUVE, ni dans aucune autre se déroulant en même temps. En toutes circonstances, les JUGES ne doivent pas être participants dans le déroulement en cours.

Dans le cas où les règles de la courtoisie ne seraient pas respectées par les ARBALETRIERS durant une MANCHE, le GRAND MAÎTRE pourra intervenir auprès du MAÎTRE ARBALÉTRIER, afin que celui-ci prenne les sanctions appropriées. Seul le MAÎTRE ARBALÉTRIER valide les jugements et tranche en cas de nécessité ou de doute.

4.2 FONCTIONS DU MAÎTRE ARBALÉTRIER

Le MAÎTRE ARBALÉTRIER assure ses fonctions, positionné sur le PAS DE TIR d'où il a une vision ininterrompue de la zone de l'ÉPREUVE.

Le MAÎTRE ARBALÉTRIER est responsable de :

- Tous les aspects et la conduite globale des RENCONTRES,
- Informer les ARBALÉTRIERS qui s'affrontent sur les conditions particulières de la RENCONTRE,
- Donner les signaux de départ et d'arrêt de la RENCONTRE,
- Observer toutes les infractions aux règles et à la sécurité et attribuer les pénalités appropriées aux fautifs,
- Arrêter et redémarrer la RENCONTRE,
- Entériner les indications des JUGES.

Le MAÎTRE ARBALÉTRIER doit être facilement reconnaissable sur le PAS DE TIR.

4.3 FONCTIONS DES JUGES

Les JUGES assurent leurs fonctions à distance de sécurité de la RENCONTRE et avec du recul sur le PAS DE TIR. Tout JUGE du TOURNOI peut saisir le GRAND MAÎTRE s'il constate une infraction grave quel que soit le moment du TOURNOI.

Ils sont conjointement responsables de :

- Inspecter l'équipement personnel de tous les ARBALÉTRIERS avant la RENCONTRE,
- Faire respecter les règles à tout moment.

Les décisions des JUGES ne sont pas contestables, aucune réclamation ne sera prise en compte lors de l'ÉPREUVE.

Les JUGES devront faire preuve d'intégrité envers tous les participants, et aucun favoritisme ne sera toléré.

Chaque intervention des JUGES devra être énoncée à haute et intelligible voix.

4.4 PROTESTATIONS ET APPELS

Les décisions du MAÎTRE ARBALÉTRIER et des JUGES ne sont pas contestables ; aucune réclamation ne sera prise en compte lors du déroulement de l'ÉPREUVE.

Si une protestation est émise à la suite de l'ÉPREUVE par un ARBALÉTRIER à propos de la conduite de la RENCONTRE durant son déroulement, le MAÎTRE ARBALÉTRIER consulte les JUGES et autant de personnes qu'il est nécessaire, analyse les faits relatés et annonce sa décision à tous.

Si un ARBALÉTRIER refuse de quitter le PAS DE TIR à la demande du MAÎTRE ARBALÉTRIER ou de l'un des JUGES, ceci constitue un refus d'accepter une décision des officiels. L'ARBALÉTRIER doit quitter immédiatement l'enceinte du PAS DE TIR.

Un appel peut être déposé après la RENCONTRE, si nécessaire.

4.5 ABANDON D'UNE RENCONTRE

Au cas où une RENCONTRE doive être abandonnée, le MAÎTRE ARBALÉTRIER décide des mesures qui doivent être prises. La décision du MAÎTRE ARBALÉTRIER est définitive.

4.6 INFRACTIONS

Les ARBALÉTRIERS peuvent être pénalisés pour les infractions aux règles suivantes :

- Démarrer la RENCONTRE incorrectement selon ces règles,
- Se comporter ou se conduire d'une façon qui, de l'avis du MAÎTRE ARBALÉTRIER et des JUGES, peut être non respectueuse ou dangereuse, considérée comme étant contraire aux règles de courtoisie d'une RENCONTRE,

- Insulter par des mots ou par des gestes d'autres ARBALÉTRIERS, le MAÎTRE ARBALÉTRIER ou les JUGES,
- Refuser d'accepter une décision quelconque du MAÎTRE ARBALÉTRIER et des JUGES.

ARTICLE 5 : CLASSEMENTS

Les résultats sont établis par le MAÎTRE ARBALÉTRIER et communiqués au GRAND MAÎTRE qui les valide et les diffuse.

Les résultats de MANCHES seront énumérés ÉPREUVE par ÉPREUVE.

ARTICLE 6 : LES ÉPREUVES

6.1 TIR AU CIBLE

Les ARBALÉTRIERS tirent à tour de rôle :

- 2 volées de 6 carreaux sur un PAILLON à 25 mètres de distance,
- 2 volées de 6 carreaux sur un PAILLON à 50 mètres de distance,
- 2 volées de 6 carreaux sur un PAILLON à 70 mètres de distance.

Un petit rond de papier de 20 cm de diamètre est placé au centre de la CIBLE.

Quand le carreau est dans la paille = 1 point.

Quand le carreau est dans le petit rond de papier = 3 points.

Cette ÉPREUVE peut demander plusieurs cibles.

S'il y a vingt ou trente tireurs, il faut faire des pelotons de tir (pas plus de six à sept tireurs par peloton). Il faut donc 1 CIBLE par peloton. De cette manière, plusieurs ARBALÉTRIERS peuvent tirer en même temps sur des CIBLES différentes. Par contre, il est nécessaire de disposer d'un terrain assez long et large.

Il y a deux manières d'organiser ce tir :

- Soit chaque ARBALÉTRIER tire ses six carreaux à la suite l'une de l'autre,
- Soit chaque ARBALÉTRIER tire un carreau, puis laisse sa place à un autre ARBALÉTRIER, et ce six fois de suite.

Une fois que les JUGES ont comptabilisés les points, les ARBALÉTRIERS doivent aller chercher leurs carreaux en CIBLE après que tous les tireurs de chaque peloton aient tiré 1 volée de 6 carreaux.

6.2 TIR DE RAPIDITÉ

Un maximum de carreaux doit être tiré en une minute sur un PAILLON situé à 25 ou 30 mètres.

Les carreaux peuvent être fichés dans le sol devant l'ARBALÉTRIER ou placés dans un carquois.

Il est également possible de placer un petit rond de papier au centre de la CIBLE.

Quand le carreau est dans la paille = 1 point.

Quand le carreau est dans le milieu du petit rond de papier = 3 points.

6.3 TIR DE RÉGULARITÉ OU TIR À LA FICELLE

Pour ce tir, une ficelle de 3 mètres est indispensable.

L'ARBALÉTRIER tire trois carreaux, à la suite l'une de l'autre, dans un PAILLON situé à 25 mètres. Quand le tir est terminé, les JUGES vont comptabiliser le tir en procédant de la sorte : ils se rendent vers la CIBLE et entourent avec la ficelle les trois points d'impact des trois carreaux. Ils font donc un rond avec la ficelle autour des trois impacts. Le bout de la ficelle qui a servi à faire le tour est ensuite coupé et conservé.

Une fois fait, les JUGES retournent sur le PAS DE TIR et l'ARBALÉTRIER recommence. L'ARBALÉTRIER continue ainsi de suite tant que la ficelle restante peut entourer ses carreaux (à la condition qu'elle soit raccourcie à chaque fois).

C'est l'ARBALÉTRIER qui reste le plus longtemps qui gagne l'ÉPREUVE.

Attention : si un carreau se trouve en dehors de la CIBLE : la ficelle est raccourcie d'un mètre et il faut tirer un quatrième carreau, afin qu'il y en ait toujours trois dans la CIBLE.

6.4 TIR SUR UN OBJET

Ce tir est pour le plaisir. Il se pratique uniquement avec des blunts.

Le but est de toucher un objet médiéval (vieux casque, écu, etc...) placé à 20 ou 25 mètres.

6.5 TIR À LA CHANDELLE

L'ARBALÉTRIER doit tirer sur une bougie allumée, placée à 10 ou 15 mètres. Le but est d'éteindre la flamme avec le carreau sans toucher la bougie.

3 carreaux = 1 point par flamme éteinte.

6.6 TIR D'ÉLIMINATION

Tous les ARBALÉTRIERS tirent un carreau sur un PAILLON situé à 30 mètres. L'ARBALÉTRIER le plus éloigné ou qui a raté la CIBLE est éliminé.

Si les ARBALÉTRIERS sont trop nombreux, on élimine un pourcentage des plus éloignés dans les premières volées (par exemple s'il y a cinquante ARBALÉTRIERS sur le premier tir, les dix plus éloignés sont éliminés. Sur les quarante ARBALÉTRIERS restants pour la deuxième volée, les sept plus éloignés sont éliminés et ainsi de suite.).

Lorsqu'il ne reste que dix ARBALÉTRIERS, ils sont éliminés un par un selon le plus éloigné.

6.7 TIR À TRAVERS UNE «ARCHÈRE»

Avec un panneau d'un matériau solide, un mur de château est imité, en pratiquant une «archère» à l'intérieur (ouverture pratiquée dans une muraille, par laquelle on tirait à l'arbalète) à hauteur du visage.

Un PAILLON est placé à 25 ou 30 mètres de distance.

Le but est de tirer à travers l'archère sur la CIBLE.

Il est également possible de décaler légèrement la CIBLE pour ajouter à la difficulté. Deux CIBLES peuvent aussi être placées à distances différentes. Un petit rond de papier au centre de la CIBLE peut être utilisé.

L'ARBALÉTRIER tire une volée de 6 carreaux.

Quand le carreau est dans le PAILLON = 1 point.

Quand le carreau est dans le milieu du petit rond de papier = 3 points.

6.8 TIR AU DRAPEAU

Ce tir nécessite un grand terrain. Une bannière doit être plantée.

Les ARBALÉTRIERS doivent se placer à 100 mètres de la bannière et tirer en cloche sur cette dernière. Le plus près du pied de la bannière gagne l'ÉPREUVE.

Par mesure de sécurité, il est conseillé d'employer des blunts.

6.9 TIR DU BALANCIER

Tous les ARBALÉTRIERS peuvent tirer sur le balancier. Le but est de faire tomber la «planche» qui déclenche le balancier, puis de tirer sur un point du balancier généralement représenté par un blason.

L'ARBALÉTRIER tire une volée de 3 carreaux blunts pour déclencher le balancier. Puis, 3 carreaux à pointes pour toucher le blason.

Quand le carreau est dans le balancier = 1 point.

Quand le carreau est dans le blason = 2 points.

6.10 TIR DU ANIMAUX 3D

Le but est de toucher le ou les animaux.

Pour chaque animal touché = 5 points.

Pour la 1^{ère} zone vitale touchée = 8 points.

Pour la 2^{ème} zone vitale touchée = 10 points.

Pour la dernière zone vitale touchée = 10 points.

Zone vitale : zone d'environ 5 cm de diamètre, également appelée zone tuée.

6.11 «LA FÊTE DE LA SAINT SÉBASTIEN»

Le tir consiste à tirer 3 carreaux (1 carreau par 1 carreau aller-retour, mais nombre d'aller-retour illimité, sauf pour une durée) sur une CIBLE à 50 mètres, mais une seule flèche à tour de rôle. Chaque fois que tous les participants ont tiré, les JUGES et le MAÎTRE ARBALÉTRIER vont constater quel est le carreau le plus proche du centre ; on note alors le nom de l'ARBALÉTRIER dont le carreau est le plus proche du centre. Chacun reprend son carreau et retourne attendre son tour sur le PAS DE TIR pour une volée suivante (on appelle ça une HALTE). C'est l'ARBALÉTRIER dont le carreau a été le plus proche qui est déclaré vainqueur.

6.12 «L'ABAT OISEAU»

Ce tir se fait soit à la perche (hauteur 15 à 20 m) soit, plus généralement, à la CIBLE à 50 mètres. L'oiseau est fabriqué en bois dur et la zone à toucher doit représenter une face plate mesurant 26 mm sur 52 mm. Le tir se fait en un seul carreau à tour de rôle. Chaque fois que les participants ont tiré, les JUGES et le MAÎTRE ARBALÉTRIER vont constater l'endroit de l'impact et en prennent note, en précisant le nom de l'ARBALÉTRIER. L'ARBALÉTRIER le plus près du centre est déclaré vainqueur.

6.13 «LE TIR BEURSAULT»

Ce tir se pratique dans un « Jeu d'arc » ou jardin d'arc, mais peut éventuellement être organisé sur un terrain plat. Celui-ci se compose de deux buttes (CIBLES) opposées et distantes de 50 mètres. Ces buttes s'appellent butte d'attaque et butte maîtresse. La surface entre les deux buttes est une allée centrale dénommée «l'allée du Roy». De part et d'autre de l'allée centrale se situent deux allées de dégagements aussi appelées «allées des chevaliers». La sécurité est assurée par des panneaux de bois d'environ 4 m de hauts appelés «gardes», placés de part et d'autre et tout au long de l'allée du Roy. Les centres des blasons sont placés à un mètre du sol.

Les tireurs sont regroupés par pelotons de cinq à six ARBALÉTRIERS maximum. Au début du concours, chaque ARBALÉTRIER tire un carreau de la butte maîtresse vers la butte d'attaque. Ensuite il emprunte l'allée de dégagement pour rejoindre la butte d'attaque. Une fois tous les ARBALÉTRIERS regroupés, les JUGES viennent comptabiliser les points. Le décompte terminé, les ARBALÉTRIERS se retournent et tirent un carreau de la butte d'attaque vers la butte maîtresse. Le jeu s'arrête après vingt «haltes» (tirs), soit quarante carreaux.