

Vade-Mecum de l'Archerie Médiévale



SOMMAIRE

PRÉAMBULE :	4
ARTICLE 1 : LES TYPES D'ARCS	5
1.1 GRAND ARC OU LONG BOW	5
1.2 ARC BOURGUIGNON	5
1.3 FLATBOW	5
1.4 ARC COMPOSITE (TURQUOI)	5
ARTICLE 2 : DÉFINITIONS	5
2.1 ARCHER	6
2.2 SALUT	6
2.3 PAS DE TIR	6
2.4 PAILLON	6
2.5 CIBLE	6
2.6 TOURNOI	6
2.7 CAPITAINE d'ARCHERIE	6
2.8 CHEVALIER	6
2.9 JUGE	7
2.10 SCRIBE DE TABLE	7
2.11 SCRIBE DE LICE	7
2.12 CAPITAINE DE LANCE	7
2.13 MARÉCHAL DE MÊLÉE	7
2.14 PRÉVÔT	8
ARTICLE 3 : ARCHERIE DE MÊLÉE	8
3.1 DÉROULEMENT	8
3.2 LE LIEU	8
3.3 LES PROTECTIONS	8
3.4 LES ARCS ET LES FLÈCHES	9
3.5 GÉRER LES «MORTS»	9
3.6 CONTRÔLE DU MATÉRIEL	9
3.7 TYPE DE TIRS	10
3.8 TIR SUR LES CAVALIERS	10
3.9 ÉTAT PHYSIQUE	10
ARTICLE 4 : TOURNOI D'ARCHERIE	10
4.1 RÈGLEMENTATION GÉNÉRALE EN COMPÉTITION	10
4.2 ARCHERS (à prendre au sens large Féminin comme Masculin)	11
4.3 LES ARCS ET LES FLÈCHES	11
4.4 ARBITRAGE	11
4.4.1 LE CAPITAINE DU TOURNOI	11
4.4.2 LES JUGES	12
4.4.3 LE SCRIBE DE TABLE	12
4.4.4 LES SCRIBES DE LICE	12
4.4.5 LE COLLÈGE	12
4.5 INFRACTIONS	12
4.6 SANCTIONS	13
4.7 PROTESTATIONS ET APPELS	13
4.8 ABANDON D'UNE ÉPREUVE OU D'UNE RENCONTRE	13

4.9	CLASSEMENTS	13
ARTICLE 5 : EXEMPLES D'ÉPREUVES		14
5.1	LES TRADITIONNELLES	14
5.1.1	«LA FÊTE DE LA SAINT SÉBASTIEN».....	14
5.1.2	«L'ABAT OISEAU»	14
5.1.3	«LE TIR BEURSAULT».....	14
5.1.4	«LE TIR AUX MARQUES»	15
5.2	LES AUTRES ÉPREUVES.....	17
5.2.1	TIR AUX CIBLES.....	17
5.2.2	TIR DE RAPIDITÉ.....	17
5.2.3	TIR DE RÉGULARITÉ OU TIR À LA FICELLE	18
5.2.4	TIR SUR UN OBJET.....	18
5.2.5	TIR À LA CHANDELLE.....	18
5.2.6	TIR D'ÉLIMINATION	18
5.2.7	TIR À TRAVERS UNE «ARCHÈRE»	18
5.2.8	TIR AU DRAPEAU	19
5.2.9	TIR DU BALANCIER	19
5.2.10	TIR SUR ANIMAUX 3D	19
ARTICLE 6 : TIRS DÉCOUVERTE ET DE DÉMONSTRATION		20
6.1	TIR DÉCOUVERTE AVEC DU PUBLIC.....	20
6.2	TIR DE DÉMONSTRATION DEVANT LE PUBLIC.....	21
6.2.1	TYPE D'ARCS	21
6.2.2	FLÈCHES	21

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'archerie est présente en Europe durant tout le Moyen Âge.

Les ARCHERS, et par la suite les ARBALÉTRIERS, ont toujours fait partie des armées.

L'arc a été adopté peu avant Clovis (465), par les Francs à la guerre, bien que son utilisation n'ait pas été généralisée avant la fin du VIII^{ème} siècle. Mais contrairement à ce que disent certains mythes populaires, les ARCHERS n'étaient pas aussi prédominants à la guerre. Les ARCHERS étaient souvent les soldats les moins payés d'une armée, ou étaient recrutés parmi les paysans. Ceci était dû à la nature bon marché de l'arc, comparée aux dépenses effectuées pour équiper un homme d'arme professionnel avec une bonne armure et une bonne épée. Les ARCHERS professionnels passaient une vie entière à s'entraîner, et utilisaient des arcs coûteux pour être efficaces, et ainsi étaient relativement rares en Europe. L'arc était rarement utilisé pour décider de l'issue d'une bataille, et était souvent vu comme une arme de classe inférieure ou comme un jouet par la noblesse. Cependant, parmi les Vikings, même les rois tels que Magnus Berfjott utilisaient l'arc, ainsi que les Arabes, y compris lors de leurs nombreux raids sur les côtes Européennes lors des IX^{ème} et X^{ème} siècles.

Charlemagne exigeait de ses soldats qu'ils soient équipés, en plus de leurs armes habituelles, «d'un arc avec deux cordes et douze flèches».

À sa mort en 814, ces ordonnances qui régissent l'équipement tombent en désuétude, mais les invasions des Normands qui excellent au tir à l'arc redonnent vie à cette arme. Ce sont aussi les Normands qui vulgarisent l'usage de l'arc en Angleterre.

L'arbalète est devenue assez populaire pendant le Moyen Âge. Cependant, sa capacité à percer les armures effrayait la noblesse, et l'arbalète a été interdite en 1139 par le II^{ème} concile de Latran, son emploi n'étant autorisé que pour combattre les infidèles.

Lors de la Guerre de Cent Ans, les Anglais ont appris à utiliser l'archerie comme élément de domination tactique avec leurs arcs droits.

Des tournois, avec des récompenses pour les vainqueurs, étaient organisés pour encourager les ARCHERS. Il y avait ainsi énormément de motivation pour devenir un archer expérimenté, et les rois Anglais pouvaient ainsi recruter des milliers d'ARCHERS chaque année.

En 1346, à la bataille de Crécy, et en 1356, à la bataille de Poitiers, les ARCHERS anglais défont les armées françaises. Ce ne fut qu'à la fin de la guerre de Cent Ans qu'on songea en France à revenir à la pratique de l'arc. Charles V réorganisa et encouragea les compagnies et s'efforça de renouveler leurs privilèges. Malheureusement, à sa mort en 1380, l'aristocratie persuada Charles VI de limiter la puissance des compagnies en limitant le nombre d'ARCHERS dans chaque ville.

En 1415, à Azincourt, les ARCHERS anglais montrèrent encore une fois leur supériorité en décimant la chevalerie française.

Les Picards et les Bourguignons, alors alliés des Anglais, se perfectionnent en tir à l'arc.

Au cours du XV^{ème} siècle puis pendant la Renaissance, se développe en France et dans le reste de l'Europe, le tir à l'arc sous forme de jeu d'adresse. Les villes organisent chaque année, au printemps, les jeux du papegai ou papegault, qui consistent à atteindre une cible, représentée sous la forme d'un oiseau, le papegai ou papegault, accroché en haut d'un mât ou au sommet d'une tour. Le vainqueur est désigné «Roy du papegay» pendant une année entière.

ARTICLE 1 : LES TYPES D'ARCS

1.1 GRAND ARC OU LONG BOW

Le GRAND ARC ou LONG BOW est né au Pays de Galles et s'est largement répandu en Angleterre. Il s'agit d'une arme d'une seule pièce de bois, le plus souvent du bois d'if, qui peut mesurer jusqu'à 2 mètres, et peut atteindre des puissances de 100 à 180 livres.

Il faut, pour manier le GRAND ARC, un entraînement et une pratique de longue haleine

Le GRAND ARC est une arme à longue portée et son utilisation s'apparente à ce que l'on appellera plus tard l'artillerie.

1.2 ARC BOURGUIGNON

L'ARC BOURGUIGNON est plus court, environ 1 mètre 60 à 1 mètre 80, et se tire donc avec une plus petite allonge que le LONG BOW. Il est contre-courbé, et a une plus grande précision que le LONG BOW ; sa destination initiale étant la chasse ou la défense des châteaux.

1.3 FLATBOW

Un FLATBOW est un arc plus plat que le LONG BOW, et de section rectangulaire.

Il peut être fabriqué comme le LONG BOW : soit d'un seul bois ou bien en lamellé-collé.

(Cet arc n'est pas historique lorsqu'il est en lamellé, mais il peut être toléré sur les rassemblements médiévaux).

1.4 ARC COMPOSITE (TURQUOI)

L'ARC COMPOSITE, d'origine orientale, est fait de baguettes de bois ou d'os qui sont liées entre elles. Ce système de lames superposées confère une force supplémentaire à l'arc, mais en contrepartie, celui-ci exige une force et un entraînement plus importants qu'un arc courant. D'assez petite taille, ce type d'arc est l'arme favorite des ARCHERS de la cavalerie, et tout particulièrement des Mongols et des autres peuples cavaliers d'Asie.

ARTICLE 2 : DÉFINITIONS

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

L'archerie médiévale s'exprime de 4 manières différentes :

- ARCHERIE DE MÊLÉE (combats scénarisés mêlant des hommes d'arme et des ARCHERS).
- TOURNOI D'ARCHERIE.
- TIRS DÉCOUVERTE AVEC DU PUBLIC.
- TIRS DE DÉMONSTRATION DEVANT LE PUBLIC.

2.1 ARCHER

On désigne par ARCHER, toute personne qui, pratiquant régulièrement le tir à l'arc, a acquis l'autonomie et la conscience de chacun de ses tirs. Selon son niveau de formation et de compétence, il peut être aussi, Maître Archer (BFM Archer), Mentor d'Archerie (BF Mentor d'Archerie) ou Prévôt (Patente de Prévôt).

2.2 SALUT

Le terme SALUT correspond à la première des traditions des tireurs à l'arc de saluer l'assistance avant de lâcher sa première flèche en disant «Archers, je vous salue», ce à quoi, les autres ARCHERS répondent par «Salut». Même s'il est seul, le tireur se doit de saluer.

(Il s'agit d'un terme de sécurité en prévenant ainsi du début de son tir, mais également d'un hommage aux ARCHERS tombés au combat).

2.3 PAS DE TIR

On désigne par PAS DE TIR, l'emplacement spécifiquement aménagé et sécurisé permettant les tirs d'archerie.

2.4 PAILLON

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

2.5 CIBLE

Ce dit de la chose désignée à atteindre avec une flèche.

2.6 TOURNOI

Le terme TOURNOI désigne toute rencontre organisée par un collège d'au minimum trois personnes, annoncée par mandat officiel et comportant au moins trois ÉPREUVES quantifiées, soit par l'accès à un tour supplémentaire aboutissant à une finale, soit par un décompte de points permettant le classement.

Pour la validité d'un TOURNOI, il faut la participation minimum de trois ARCHERS de compagnies différentes.

2.7 CAPITAINE d'ARCHERIE

Par CAPITAINE, on désigne : soit l'ARCHER qui dirige une compagnie d'ARCHERS, soit l'organisateur responsable d'un TOURNOI. Il peut être assisté d'un ou plusieurs LIEUTENANTS. CAPITAINE ou LIEUTENANT doit posséder le **Brevet Fédéral de Mentor d'Archerie**.

2.8 CHEVALIER

Un CHEVALIER d'Archerie de la Fédération Française Médiévale & Renaissance est une femme ou un homme ARCHER, ayant pris l'engagement d'honneur devant ses pairs de pratiquer en toute circonstance :

Loyauté, Courtoisie, Honneur, Bravoure et Respect.

(La Chevalerie d'Arc est présente au sein de notre Fédération depuis le 2 Mai 2015).

2.9 JUGE

Nommés par le CAPITAINE du TOURNOI, les JUGES doivent au moins posséder le **Brevet Fédéral de Maître Archer** ; ils sont ses représentants directs sur les ÉPREUVES du TOURNOI qui leur sont confiées. Ils sont au minimum en nombre identique au nombre d'ÉPREUVES qui se dérouleront en simultané. Ils gèrent et arbitrent les différentes ÉPREUVES du TOURNOI. Ils vérifient à chaque ÉPREUVE la conformité du matériel par rapport à la feuille de marque de l'ARCHER. Chaque JUGE est assisté d'un SCRIBE DE LICE.

2.10 SCRIBE DE TABLE

Le SCRIBE DE TABLE est positionné à un endroit stratégique, facilement repérable par l'ensemble des participants, représentant le point central de l'organisation.

Il gère les inscriptions des participants.

Après contrôle et accord du CAPITAINE, il distribue les feuilles de marque.

Tout au long du TOURNOI, il enregistre les différentes décisions des JUGES, ainsi que les différents résultats qui lui sont communiqués par les SCRIBES DE LICE.

2.11 SCRIBE DE LICE

Les SCRIBES DE LICE appellent les participants sur le PAS DE TIR.

Ils enregistrent et consignent par écrit toutes les décisions que serait amené à prendre le JUGE.

Ils enregistrent les résultats des participants.

Ils transmettent à chaque fin d'ÉPREUVE leurs écrits au SCRIBE DE TABLE.

Les SCRIBES DE LICE enregistrent les résultats et annoncent au CAPITAINE les participants qui doivent se présenter sur le PAS DE TIR.

2.12 CAPITAINE DE LANCE

Par CAPITAINE 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. Comme tout CAPITAINE d'Archerie, il doit être en possession du **Brevet Fédéral de Mentor d'Archerie**.

2.13 MARÉCHAL DE MÊLÉE

Le MARÉCHAL DE MÊLÉE 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.

2.14 PRÉVÔT

Le PRÉVÔT, est instruit des traditions au nom desquelles, il prend des mesures. Il a pour rôle de vérifier l'impartialité des arbitrages, l'application des règles de sécurité et règlements de la Fédération Française Médiévale & Renaissance dans le respect des valeurs courtoises propre à l'Archerie de tradition.

Il se doit de répondre avec bienveillance aux questions et demandes des Compagnies, CAPITAINES, JUGES ou ARCHERS de la Fédération Française Médiévale & Renaissance qui feraient appel à lui.

Un PRÉVÔT NATIONAL, présenté par ses pairs et nommé par un vote à l'Assemblée Générale de la Fédération Française Médiévale & Renaissance est le référent de l'Archerie auprès de celle-ci. De fait, il est le responsable de la Ligue Nationale d'Archerie Médiévale ; à ce titre, il recevra tous les résultats des différents tournois affiliés et devra établir et publier le classement national des ARCHERS sur les périodes définies.

ARTICLE 3 : ARCHERIE DE MÊLÉE

Ce règlement de combat complète le Règlement de Mêlée général.

Seuls les ARCHERS d'au moins 16 ans, et encadrés par un Maître Archer s'ils sont débutants, pourront participer.

3.1 DÉROULEMENT

Les ARCHERS devront tirer sous les ordres de tirs et la responsabilité de leurs CAPITAINES DE LANCE.

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

Les MARÉCHAUX devront veiller à ce que tous les ARCHERS comprennent les ordres et consignes (prévoir des traducteurs, si langues multiples).

3.2 LE LIEU

Les tirs devront se dérouler sur le lieu de la mêlée, appelé Lice, et devront respecter les distances de sécurité au minimum 20 mètres, libres de toute personne derrière la ou les cibles à atteindre.

3.3 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.

En plus des protections : gants d'ARCHERS et protège-bras (logiquement portés par tout ARCHER conscient), les ARCHERS devront porter au minimum :

- Un cale gambisonné,
- Un gambison d'ARCHER (éventuellement sans manches),

- Le casque, chapel ou cervelière de fer et le camail sont conseillés, mais facultatifs s'il n'y a qu'une ligne d'ARCHERS. Ils deviennent impératifs si des ARCHERS se font face et sont susceptibles de se tirer dessus.

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

3.4 LES ARCS ET LES FLÈCHES

La puissance préconisée pour un arc utilisé en mêlée est d'environ 30 £ et ne devra en aucun cas excéder les 40 £. Il est conseillé aux débutants d'utiliser des arcs de puissance inférieure.

Type d'arcs :

Les arcs devront se rapprocher des arcs existants durant les époques que nous restituons.

Ils devront être exclusivement en bois non démontables et, de préférence, sans fenêtres.

- Arcs préconisés : LONGBOW, FLATBOW, BOURGUIGNON Monoxyde.
- Arcs tolérés : TURQUOI ou arcs droits lamellés.

Sont interdits les arcs contemporains, de chasse et/ou démontables.

Les flèches :

Elles seront exclusivement en bois avec les encoches taillées dans le fût, et plumes naturelles.

Elles devront être équipées de Blunt et de plumes dites flu-flu (4 grandes plumes).

Les fûts de flèches devront impérativement être prévus à cet effet (exemple : tourillons interdits).

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

Le Blunt est un embout caoutchouc collé au bout du fût en bois de la flèche.

Seuls les Blunts homologués «spécial Médiéval» sont autorisés.

3.5 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 flèches de tomber (puis de se relever si les règles le permettent).

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

3.6 CONTRÔLE DU MATÉRIEL

La puissance des arcs, ainsi que l'équipement des flèches seront contrôlés, en amont de la mêlée, par les MARÉCHAUX DES ARCHERS.

À chaque entrée sur la Lice, les CAPITAINES DE LANCE devront vérifier, dans tous les carquois, la conformité des flèches qu'ils contiennent et sortir de l'enceinte de la Lice toute flèche ou matériel non conforme.

De même, un ARCHER refusant d'obtempérer ne pourra en aucun cas participer à la mêlée.

Toutes les flèches récupérées après un tir devront être vérifiées avant d'être réutilisées.

Les arcs pourront, en cas de doute, être contrôlés par un «peson» : appareil qui sert à mesurer la puissance de l'arc en fonction de l'allonge de l'ARCHER.

3.7 TYPE DE TIRS

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

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

- Seuls des Maîtres Archers âgés d'au minimum 16 ans pourront participer.
- Tir tendu uniquement scénarisé sur ordre des CAPITAINES DE LANCE et uniquement par salve (pas de tir direct isolé de la part d'un ARCHER),
- Uniquement sur une unité constituée de «lourds» avec casques fermés ou visage protégé par des boucliers,
- Obligation pour les «cibles» de baisser la tête lors du tir (ne pas regarder les flèches arriver),
- 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, MARÉCHAL DE MÉLÉE et bien sûr spectateur),
- Obligation de cesser les tirs si :
 - o Mézail ouvert et/ou visage visible,
 - o La cible se trouve à moins de 20 mètres.

3.8 TIR SUR LES CAVALIERS

Tous tirs sur les chevaux sont formellement interdits.

3.9 ÉTAT PHYSIQUE

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

ARTICLE 4 : TOURNOI D'ARCHERIE

4.1 RÈGLEMENTATION GÉNÉRALE EN COMPÉTITION

Les surfaces des aires de tir doivent permettre le bon déroulement de chaque ÉPREUVE :

Les moyens de protection :

Quelle que soit l'orientation du terrain, son périmètre doit être protégé. Ne permettre qu'un seul accès et supprimer le risque de flèches perdues.

Protection latérale :

Elle doit comporter une zone latérale de sécurité vide de tout obstacle, de 5 mètres de large de chaque côté du PAS DE TIR, ainsi qu'une zone tampon de 10 mètres, délimitée à l'extérieur par des barrières, des cordes, des haies, qui présentent tout une invitation sans équivoque pour le public à rester à l'extérieur de la zone.

Protection derrière les CIBLES :

La protection arrière doit être assurée par des obstacles naturels, butte de terre ou à l'aide de filets homologués et disposés selon les recommandations de protection spécifiques au Tir à l'Arc. De 2,50 mètres au moins de haut, sur toute la largeur du terrain, situés à environ 1 mètre derrière les CIBLES.

Dans le cas d'un terrain dégagé et sans filet, c'est une zone minimum de 50 mètres derrière la ligne des CIBLES qu'il faut prévoir.

Protection du PAS DE TIR :

Un seul PAS DE TIR (ce sont les CIBLES qui peuvent être à plusieurs distances).

Une zone d'attente d'au minimum 3 mètres en arrière du PAS DE TIR devra être aménagée pour les ARCJERS. Elle-même séparée du public par une ligne matérialisée par des cordes ou des barrières.

4.2 ARCHERS (à prendre au sens large Féminin comme Masculin)

Chaque ARCHER qui sait tirer à l'arc ne pourra devenir participant que si :

- Il s'acquitte d'un éventuel droit de participation d'un montant fixé par l'organisateur et figurant sur le Mandat.
- Il est en tenue médiévale et son matériel est conforme au règlement ; et qu'après vérification d'un JUGE ou du CAPITAINE, il est dûment inscrit par le SCRIBE DE TABLE.
- Il est couvert par une assurance Responsabilité Civile spécifiant la pratique du tir à l'arc (incluse dans l'adhésion «Combattant/Archer» à la Fédération Française Médiévale & Renaissance).

Chaque ARCHER est responsable de l'état de son matériel tout au long du TOURNOI.

Pour toutes les ÉPREUVES, les décomptes se feront toujours à l'avantage de l'ARCHER.

Les participants devront respecter les règles élémentaires de courtoisie envers les autres concurrents, les membres du Collège et les spectateurs.

De plus, pendant les ÉPREUVES du TOURNOI, les participants prennent l'engagement formel de ne pas se trouver sous l'influence d'une substance affectant la conscience ou le jugement. Tout manquement constaté par le CAPITAINE entraînant de facto l'exclusion du TOURNOI.

4.3 LES ARCS ET LES FLÈCHES

Les Arcs : LONGBOW, FLATBOW, BOURGUIGNON ou TURQUOI, visuellement histocompatibles, en bois non démontables, de préférence sans fenêtre. Le même arc devant servir tout au long du TOURNOI.

Les Flèches : obligatoirement fût bois avec encoche bois ou corne ou os (**plastique interdit**).

6 flèches (minimum) avec 3 plumes naturelles (pas de couleur fluo) et pointes collées noires de type field ou historiques, qu'elles soient industrielles ou forgées et,

6 flèches (minimum) avec 4 grandes plumes naturelles et pointes Blunt.

4.4 ARBITRAGE

4.4.1 LE CAPITAINE DU TOURNOI

Il est garant du règlement du TOURNOI qui se déroule sous sa responsabilité.

Il gère les différentes phases de la rencontre.

Il informe les participants sur les conditions et les aspects du TOURNOI.

Il annonce le début du TOURNOI qu'il arrête ou redémarre en fonction des besoins de l'organisation.
Il clôt le TOURNOI en proclamant les résultats.

Il est assisté dans ses fonctions par des JUGES, un SCRIBE DE TABLE et des SCRIBES DE LICE qui seront dûment présentés au début du TOURNOI.

4.4.2 LES JUGES

Ils sont au minimum en nombre identique que le nombre d'ÉPREUVES qui se dérouleront en simultané.

Ils gèrent et arbitrent les différentes épreuves du TOURNOI.

Ils vérifient à chaque ÉPREUVE la conformité du matériel par rapport à la feuille de marque de l'ARCHER.

Chaque JUGE est assisté d'un SCRIBE DE LICE.

4.4.3 LE SCRIBE DE TABLE

Il est positionné à un endroit stratégique, facilement repérable par l'ensemble des participants représentant le point central de l'organisation.

Il gère les inscriptions des participants.

Après contrôle et accord du CAPITAINE il distribue les feuilles de marque.

Tout au long du TOURNOI, il enregistre les différentes décisions des JUGES, ainsi que les différents résultats qui lui sont communiqué par les SCRIBES DE LICE.

4.4.4 LES SCRIBES DE LICE

Ils appellent les participants sur le PAS DE TIR.

Ils enregistrent et consignent par écrit toutes les décisions que seraient amenés à prendre le JUGE.

Ils enregistrent les résultats des participants.

Ils transmettent à chaque fin d'ÉPREUVE leurs écrits au SCRIBE DE TABLE.

4.4.5 LE COLLÈGE

Le CAPITAINE du TOURNOI, les JUGES, le SCRIBE DE TABLE, ainsi que les SCRIBES DE LICE forment le COLLÈGE du TOURNOI.

Il est présidé par le CAPITAINE.

En cas d'égalité lors des votes du COLLÈGE, la Voie du CAPITAINE est prépondérante.

Leurs décisions prises à la majorité sont sans appel.

EN AUCUN CAS, UN MEMBRE DU COLLÈGE NE POURRA PARTICIPER AU TOURNOI.

4.5 INFRACTIONS

Les ARCHERS peuvent être sanctionnés pour les infractions aux règles suivantes :

- Non-respect d'un ou plusieurs points du règlement du TOURNOI,
- Comportement ou attitude qui, de l'avis des membres du COLLÈGE, peut être non respectueuse, dangereuse ou considérée comme étant contraire aux règles de courtoisie d'une rencontre d'archerie,

- Insulte(s) par des mots ou par des gestes à l'encontre de toute personne participant, jugeant ou assistant au TOURNOI,
- Refus d'accepter ou d'obtempérer à une décision quelconque du CAPITAINE et des JUGES le représentant.

4.6 SANCTIONS

Les sanctions devront être justifiées et à la hauteur de l'infraction commise, le CAPITAINE du TOURNOI étant responsable de leur application.

- 1^{er} avertissement : Le Rappel à l'ordre.
- Carton jaune ou 2^{ème} avertissement : Exclusion de l'ÉPREUVE.
- Carton Rouge ou 3^{ème} avertissement : Exclusion du TOURNOI avec inscription sur palmarès.

4.7 PROTESTATIONS ET APPELS

Aucune protestation ne sera prise en compte lors du déroulement de l'ÉPREUVE.

Si une réclamation est émise par un ARCHER à la fin d'une ÉPREUVE, le CAPITAINE ou le JUGE en charge de l'ÉPREUVE entend la ou les personnes concernées, prend s'il le souhaite l'avis de toute personne de son choix, analyse les faits et annonce sa décision à tous.

Les décisions du CAPITAINE et des JUGES sont directement applicables et non contestables.

Si nécessaire, un appel à une réclamation ou à une sanction peut être déposé auprès du COLLÈGE du TOURNOI au terme de la rencontre.

Les décisions rendues par le COLLÈGE seront sans appel.

4.8 ABANDON D'UNE ÉPREUVE OU D'UNE RENCONTRE

Si pour une raison ou une autre le déroulement d'une rencontre était perturbé par des conditions météo inappropriées ou par des conditions telles que la sécurité des participants ou des spectateurs ne puisse être assurée, il est du devoir du CAPITAINE et de son COLLÈGE de décider des mesures qui doivent être prises.

- Suppression ou remplacement d'une ÉPREUVE.
- Abandon pur et simple de la rencontre.

La décision du COLLÈGE est alors définitive.

4.9 CLASSEMENTS

Les résultats sont établis par le SCRIBE DE TABLE et énumérés par le CAPITAINE du TOURNOI, qui est, dans le cas d'un TOURNOI affilié, responsable de leur transmission à la Ligue Nationale d'Archerie Médiévale pour classement national des ARCHERS de la Ligue.

**LES ORGANISATEURS SONT LIBRES DE CHOISIR OU DE CRÉER LES ÉPREUVES
QU'ILS SOUHAITENT POUR LEUR TOURNOI.**

ARTICLE 5 : EXEMPLES D'ÉPREUVES

5.1 LES TRADITIONNELLES

Ces épreuves sont issues de la Chevalerie de l'Arc ; institution aussi ancienne que respectable, dont les membres sont les descendants des ARCHERS du Moyen Âge, auxquels, dès le IX^{ème} siècle, l'abbé de Saint-Médard-lès-Soissons avait confié la garde des reliques de Saint Sébastien.

5.1.1 «LA FÊTE DE LA SAINT SÉBASTIEN»

Le tir consiste à tirer 3 flèches (1 flèche par 1 flèche aller-retour, mais nombre d'aller-retour illimité, sauf pour une durée) sur une CIBLE Beursault, ou de nos jours sur une CIBLE à 50 mètres, mais 1 seule flèche à tour de rôle. Chaque fois que tous les participants ont tiré, les CHEVALIERS et le CAPITAINES vont constater quelle est la flèche la plus proche du centre ; on note alors le nom de l'ARCHER dont la flèche est la plus proche du centre.

Chacun reprend sa flèche et retourne attendre son tour sur le PAS DE TIR pour une volée suivante (on appelle ça une HALTE). C'est l'ARCHER dont la flèche a été la plus proche qui est déclaré vainqueur.

5.1.2 «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 1 seule flèche à tour de rôle. Chaque fois que tous les participants ont tiré, le CAPITAINES et les ARCHERS vont constater l'endroit des impacts et en prennent note, l'épreuve ne finissant normalement que lorsqu'un ARCHER touche l'oiseau. Il est alors déclaré «Roy de l'Oiseau». Si les participants décident d'arrêter l'ÉPREUVE avant qu'un Roy n'ait été désigné, celui dont l'impact a été marqué le plus proche est déclaré Vainqueur (sans prendre le titre de Roy).

5.1.3 «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 dégagement 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 1 mètre du sol, ce qui correspondait à la faille dans l'armure des Chevaliers.

Les tireurs sont regroupés par pelotons de cinq à six ARCHERS maximum. Au début du concours, chaque ARCHER tire 1 flèche 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 ARCHERS regroupés, les CHEVALIERS viennent comptabiliser les points. Le décompte terminé, les ARCHERS se retournent et tirent 1 flèche de la butte d'attaque vers la butte maîtresse. Le jeu s'arrête après vingt «haltes» (tirs), soit 40 flèches.

Ces tirs sont des tirs traditionnels qui se déroulent encore dans les Compagnies d'Arc.

5.1.4 «LE TIR AUX MARQUES»

Le tir aux marques est issu directement de la tradition des ARCHERS anglais pour leur entraînement, obligatoirement chaque dimanche.

Dans tous les villages, les ARCHERS avaient pour habitude, sur le chemin de l'église, de tirer sur des repères ou des marques à des distances très variables.

Le tir aux marques, tel qu'il est pratiqué aujourd'hui, est la subsistance de cet entraînement hebdomadaire. Traditionnellement, c'est une discipline que l'on pratique plus pour la convivialité du tir en groupe que pour marquer des points (ce qui n'empêche pas de le faire !).

Les marques :

Elles sont constituées d'un piquet supportant un petit panneau représentant un symbole. Le symbole peut être peint de couleurs vives, afin d'être bien vu ou au contraire de couleurs qui lui permettront de se fondre dans le paysage. Il est de coutume que chaque symbole soit accompagné de sa petite histoire, permettant à l'officier de tir de présenter la marque.

Elles sont placées à des distances comprises entre 50 et 250 mètres du PAS DE TIR. Ces distances ne sont jamais indiquées et aucune mesure préalable au tir, sous quelque forme que ce soit, n'est autorisée.

Il ne faut pas perdre de vue qu'un des objectifs était d'apprendre à évaluer la distance et l'angle de tir nécessaire.

Nombre de marques :

Il est laissé à la discrétion de chaque organisateur, suivant que le tir aux marques soit un TOURNOI à part entière ou soit inclus, avec d'autres ÉPREUVES, dans un autre TOURNOI. Il n'est pas rare qu'un tir aux marques traditionnel anglais se fasse sur un week-end avec une trentaine de marques chaque jour.

Le terrain :

Le tir aux marques se déroule sur des terrains variés avec des alternances de plats, de montées, de descentes, de terrains ondulés ou vallonnés. L'espace de tir peut être entrecoupé d'obstacles plus ou moins gros (haies, arbres) ou plus ou moins longs (étang, rivière, ravin...).

L'organisation des tirs :

Le groupe d'ARCHERS (pouvant aller jusqu'à une centaine en Angleterre) se déplace de marque en marque sous la responsabilité d'un officier de tir qui délimite, pour chaque marque, le PAS DE TIR. Suivant l'importance du groupe et la configuration du terrain, l'officier de tir peut organiser le tir en plusieurs salves, afin que les ARCHERS ne se gênent pas.

Afin que les tirs soient accessibles aux plus jeunes et aux arcs dit «faibles» (en dessous de 25 ou 30 livres), l'officier annonce, avant le tir des marques les plus éloignées, que les jeunes et/ou les arcs faibles avanceront de x pas.

Certaines marques, qui auront été montrées à l'avance, ne sont plus visibles au moment du tir. Aux ARCHERS de se remémorer l'emplacement et d'évaluer la distance !

Dans ce cas précis, l'officier de tir délimite un espace duquel personne ne peut sortir et il veille particulièrement à ce que chaque ARCHER reste bien dans l'espace délimité du PAS DE TIR.

Tout ARCHER tenté de sortir des espaces ainsi délimités afin de voir la marque, sera disqualifié de cette marque.

Les tirs :

Pour chaque marque, les ARCHERS feront une volée de 3 flèches. Les tirs peuvent être organisés de plusieurs façons, à la discrétion de l'officier de tir :

- 3 tirs aux ordres,
- Le premier tir aux ordres et les suivants «à volonté»,
- 3 tirs «à volonté».

Les tirs se font suivant un angle d'arc et une élévation de flèche en fonction de l'évaluation que chaque ARCHER se fait de la distance, en tenant compte des obstacles éventuels, de la configuration du terrain, du vent, etc.

Le tir aux marques est avant tout un tir d'artillerie ; bien entendu les tirs tendus sont strictement interdits ! On ne quitte le PAS DE TIR qu'après que l'officier en ait donné l'autorisation. Au préalable, il vérifie que tous les ARCHERS aient fini de tirer.

Quand l'officier de tir annonce : «aux flèches», le groupe se déplace vers les résultats, dans le calme.

Le comptage des points :

Le groupe se déplace, sans précipitation, jusqu'à une distance indiquée par l'officier de tir et ne touche pas aux flèches avant d'en avoir reçu l'autorisation.

L'officier de tir, aidé de deux personnes, va alors procéder au relevé des flèches et au comptage des points.

Il dispose d'une corde où 3 distances sont repérées. Traditionnellement, ces distances étaient de $\frac{1}{2}$ arc, 1 arc et 1 arc $\frac{3}{4}$. On pourra plus facilement prendre 1 mètre, 2 mètres et 3 mètres. La corde est tenue contre la marque et un aide à l'autre bout décrira un cercle complet en tendant la corde. Les flèches sont ramassées et stockées suivant qu'elles étaient dans le cercle de 1 mètre, 2 mètres ou 3 mètres. La mesure est prise à la pointe de la flèche. Les flèches doivent impérativement être plantées. Celles posées à plat sont éliminées.

Ce n'est qu'une fois que les flèches qui marquent des points aient été toutes ramassées, que l'officier de tir autorise les ARCHERS à ramasser les autres flèches.

Traditionnellement, et pour permettre d'évaluer ses tirs, chaque ARCHER ramasse ses propres flèches. S'il trouve une flèche non plantée ne lui appartenant pas, il la relève et la plante afin que personne ne marche dessus.

Quand toutes les flèches ont été ramassées, l'officier de tir invite le groupe à se déplacer vers la marque suivante après avoir procédé au marquage des points.

Les arcs et les flèches :

Passons rapidement sur les flèches qui doivent correspondre à celles autorisées dans les TOURNOIS organisés par la Fédération Française Médiévale & Renaissance, c'est-à-dire fûts bois, plumes naturelles, encoches traditionnelles en bois ou corne, renforcées ou non, pointes de forme et couleur histocompatibles.

Pour faciliter le marquage des points, il est recommandé de marquer ses flèches de son nom ou pseudo médiéval sur le fût, entre deux plumes.

Le tir aux marques étant de tradition anglaise et s'inspirant des ARCHERS de la guerre de Cent Ans, l'arc privilégié est le Longbow anglais, c'est-à-dire un arc droit, sans fenêtre et dont la section est en forme de D.

Normalement, seuls ces arcs devraient être utilisés, mais afin de favoriser le plus grand nombre, les autres arcs peuvent être admis. Ils feront l'objet d'un classement distinct. Il est souhaitable qu'afin de respecter la tradition du tir aux marques, seuls les résultats Longbow comptent pour le classement fédéral.

Sécurité :

Comme pour tous les tirs, chaque ARCHER est responsable des flèches qu'il décoche.

L'officier de tir veille à la sécurité du groupe sur le PAS DE TIR. Il est particulièrement vigilant pour les tirs sur les marques cachées qui ne devront être effectués que sur des terrains sécurisés.

L'organisateur doit prendre toutes les mesures préalables afin de sécuriser le terrain par tous les moyens à sa disposition (clôtures, panneaux d'information, guetteurs, etc.).

(Rédaction : Serge Dussans (Taillefer l'Esquelier), Prévôt Fédéral FFM&R – Novembre 2017)

5.2 LES AUTRES ÉPREUVES

5.2.1 TIR AUX CIBLES

Les ARCHERS tirent à tour de rôle :

- 2 volées de 6 flèches sur un PAILLON à 25 mètres de distance,
- 2 volées de 6 flèches sur un PAILLON à 50 mètres de distance,
- 2 volées de 6 flèches 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 la flèche est dans la paille = 1 point.

Quand la flèche 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 ARCHERS 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 ARCHER tire ses 6 flèches à la suite l'une de l'autre,
- Soit chaque ARCHER tire 1 flèche, puis laisse sa place à un autre ARCHER, et ce, six fois de suite.

Une fois que les CHEVALIERS ont comptabilisé les points, les ARCHERS doivent aller chercher leurs flèches en CIBLE après que tous les tireurs de chaque peloton aient tiré 1 volée de 6 flèches.

5.2.2 TIR DE RAPIDITÉ

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

Les flèches peuvent être fichées dans le sol devant l'ARCHER ou placées dans un carquois.

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

Quand la flèche est dans la paille = 1 point.

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

5.2.3 TIR DE RÉGULARITÉ OU TIR À LA FICELLE

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

L'ARCHER tire 3 flèches, à la suite l'une de l'autre, dans un PAILLON situé à 25 mètres. Quand le tir est terminé, les CHEVALIERS 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 3 flèches. Le bout de la ficelle qui a servi à faire le tour est ensuite coupé et conservé.

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

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

Attention : si 1 flèche se trouve en dehors de la CIBLE : la ficelle est raccourcie d'un mètre et il faut tirer une quatrième flèche, afin qu'il y en ait toujours 3 dans la CIBLE.

5.2.4 TIR SUR UN OBJET

Il se pratique uniquement avec des Blunt.

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

5.2.5 TIR À LA CHANDELLE

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

3 flèches = 1 point par flamme éteinte.

5.2.6 TIR D'ÉLIMINATION

Tous les ARCHERS tirent 1 flèche sur un PAILLON situé à 30 mètres. L'ARCHER le plus éloigné ou qui a raté la CIBLE est éliminé.

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

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

5.2.7 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'arc) 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'ARCHER tire une volée de 6 flèches.

Quand la flèche est dans le PAILLON = 1 point.

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

5.2.8 TIR AU DRAPEAU

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

Les ARCHERS doivent se placer à au moins 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 Blunt.

5.2.9 TIR DU BALANCIER

Tous les ARCHERS 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'ARCHER tire une volée de 3 flèches Blunt pour déclencher le balancier. Puis, 3 flèches à pointes pour toucher le blason.

Quand la flèche est dans le balancier = 1 point.

Quand la flèche est dans le blason = 2 points.

5.2.10 TIR SUR 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.

L'ensemble de ces ÉPREUVES remémorent les entraînements réalisés par les ARCHERS, que ce soient les tirs de guerre ou les tirs de chasse.

Les décomptes de points donnés ne sont qu'à titre d'exemple, chaque organisateur décidant de sa propre attribution des points.

ARTICLE 6 : TIRS DÉCOUVERTE ET DE DÉMONSTRATION

- Définition de l'aire de tir - ceci étant valable pour les deux pratiques - :
 - Son emplacement : à proximité de la compagnie organisatrice.
 - Son orientation : si possible face au nord, ce qui évite les perturbations du soleil de face.
 - Son accessibilité : à la fois accessible, mais suffisamment démarquée pour que le public sache tout de suite qu'il se trouve dans une zone de tir où il doit, non seulement respecter des règles, mais surtout être vigilant.
 - Surfaces aire de tir :
 - Longueur : de 15 à 25 mètres maximum pour l'initiation, jusqu'à 90 mètres (distance de tir) pour les démonstrations.
 - Largeur : le couloir de tir d'une largeur de 2 mètres par CIBLE installée.
- Les moyens de protection :

Quelle que soit l'orientation du terrain, son périmètre doit être protégé. Ne permettre qu'un seul accès et supprimer le risque de flèches perdues.

 - Protection latérale :
 - Une zone latérale de sécurité vide de tout obstacle, de 5 mètres de large de chaque côté du PAS DE TIR.
 - Une zone tampon de 10 mètres, délimitée à l'extérieur par des barrières, des cordes, des haies, qui présentent avant tout une invitation sans équivoque pour le public à rester à l'extérieur de la zone.
 - Protection derrière les CIBLES :
 - Par des obstacles naturels, butte de terre ou à l'aide de filets homologués et disposés selon les recommandations de protection spécifiques au Tir à l'Arc. De 2,50 mètres au moins de haut, sur toute la largeur du terrain, situés à environ 1 mètre derrière les CIBLES.
 - Dans le cas d'un terrain dégagé et sans filet, une zone minimum de 50 mètres derrière la ligne des CIBLES.
 - Protection du PAS DE TIR :
 - Un seul PAS DE TIR (ce sont les CIBLES qui peuvent être à plusieurs distances).
 - Une zone d'attente d'au minimum 3 mètres en arrière du PAS DE TIR. Elle-même séparée du public par une ligne matérialisée par des cordes ou des barrières.

6.1 TIR DÉCOUVERTE AVEC DU PUBLIC

Le but étant de faire tirer quelques flèches à des néophytes pour leur faire percevoir les sensations du tir à l'arc, et découvrir ainsi une discipline attrayante.

- Le choix du matériel :
 - Arcs (homologués pour découverte) :
 - De 18 à 25 livres en 66/68 pouces pour les adultes.
 - De 14 livres en 60/62 pouces pour les enfants.
 - Flèches (pour découverte) :
 - Un minimum de 4 flèches par personne.
 - Plumes naturelles et pointes adaptées.
 - Choix de la ciblerie :
 - Une CIBLE pour 4 personnes au maximum.
 - Ne pas utiliser une ciblerie moderne semble un minimum en médiéval.

- CAPITAINE des tirs : Au minimum un **Maître Archer** (BFM Archer).
 - Pour toute activité sur le PAS DE TIR, sa présence est obligatoire. Il s'assure du respect de la sécurité des biens et des personnes, et des consignes qu'il a lui-même clairement exposées avant le début des tirs.
 - Il a le devoir de faire cesser les tirs si la sécurité n'est pas assurée.
 - Il a le devoir de faire quitter le PAS DE TIR à toute personne ne respectant pas les consignes ou n'étant pas en parfaite possession de ses moyens.
 - 2 novices par encadrant en même temps est un maximum.

6.2 TIR DE DÉMONSTRATION DEVANT LE PUBLIC

Chaque ARCHER est responsable, non seulement de son matériel, mais aussi de son tir. Il doit être vigilant à ce qui l'entoure, ne doit jamais présumer de ses capacités et respecter scrupuleusement les consignes données par le CAPITAINE des tirs.

6.2.1 TYPE D'ARCS

Les arcs devront se rapprocher des arcs existants durant les époques que nous restituons. Ils devront être exclusivement en bois non démontables et, de préférence sans fenêtres.

6.2.2 FLÈCHES

Fût bois avec encoche bois ou corne ou os.
(Plastique difficilement justifiable en démonstration médiévale).

Flèches avec 3 plumes naturelles (pas de couleur fluo) et pointes collées noires de type field ou historiques, qu'elles soient industrielles ou forgées.

Ou flèches avec 3 ou 4 plumes naturelles et pointes Blunt (selon les types de démonstrations).