

## Quel est le rôle de l'archer effectuant une garde ?

En plus d'être le gardien de la sécurité et du bon déroulement du tir, l'homme de garde aura pour rôle de préparer le logis, le jeu d'arc et la butte d'échauffement extérieure, d'accueillir les archers et de veiller à leur confort, tenir le bar, la caisse et le registre des inscriptions, annoncer les douleurs, relever et piger les noirs, et rendre en fin de tir ce qui revient aux archers.

Une garde est effectuée sur une demi-journée. Les horaires de présence des hommes de garde sont [8h-13h et 13h-18h30](#). Il est demandé de veiller à ce que les hommes de garde du matin et ceux de l'après-midi puissent se transmettre les éléments en milieu de journée, afin que la compagnie soit présente à toute heure pour la réception des archers. A chaque garde doivent être présents [au minimum deux hommes de garde](#), dont un expérimenté qui pourra accompagner le débutant et agir en cas de situation particulière.

## Avant le tir

La préparation des infrastructures se déroule ainsi :

- Logis : nettoyer un minimum le logis si nécessaire et vérifier la propreté des toilettes, préparer le café, mettre en place le registre, les urnes et la caisse
- Jeu d'arc : allumer les lumières, vérifier les cartes et placer les marmots, placer les compteurs de haltes et les boîtes à marmot, vérifier que les barrières et chaînes sont fermées et fonctionnelles. Et en dernier lieu s'il y a besoin, s'assurer de la propreté des lieux (feuilles mortes, toile d'araignée,...) et que la végétation ne gêne pas les tireurs.



L'accueil des tireurs se fait de 8h30 à 12h le matin, et de 13h30 à 18h l'après-midi. L'expérience montre que certains archers peuvent arriver jusqu'à une demi-heure plus tôt, puis parfois tout au long de la matinée et de l'après-midi. Par soucis d'organisation, les mises ne sont plus acceptées à partir de 11h pour le matin, et de 17h l'après-midi. De plus, [les pelotons sont limités à 5 tireurs par jeu](#), soit 10 personnes pour l'ensemble des deux jeux. Les pelotons peuvent éventuellement être étendus si le nombre d'archers est plus important, à la seule condition néanmoins que l'ensemble des archers l'accepte.



L'accueil des tireurs se déroule ainsi :

- Accueil des tireurs au sein du logis
- Un café ou un thé gratuit est proposé aux archers, et ce durant tout le tir. Des viennoiseries, payantes, peuvent être proposées si les hommes de garde ont souhaité en acheter le matin
- Il est demandé aux archers ce qu'ils souhaitent miser

- La *carte bleue* (feuille des prix généraux, image ci-dessous) de l'archer est demandée et conservée durant le tir
- L'homme de garde encaisse les mises et inscrit les tireurs sur le registre du prix général
- L'archer peut monter son arc à l'intérieur du logis, ou à l'extérieur



En cas de montage de l'arc au sein du logis, l'archer devra demander la « permission » de bander son arc, permission qui lui sera « accordée ». **Cette tradition est une règle de sécurité**, permettant de s'assurer que la présence d'une arme en état de fonctionnement au sein du logis, est prise en compte par les personnes présentes.

Il sera préféré une tenue blanche ou de club aux archers venant tirer le prix général de la compagnie, bien que cela ne soit pas une obligation.

## Durant le tir

Il convient alors de former les pelotons de tir. Les pelotons sont limités à 5 archers sauf accord de l'ensemble des participants. Si peu de participants sont présents, on les groupera en général sur un seul jeu, afin de ne pas ouvrir un second jeu. A partir de 3 voire 4 archers, on pourra décider d'ouvrir le second jeu afin que les 30 haltes puissent être réalisées plus rapidement. **On veillera alors à équilibrer le nombre de participants entre les deux jeux.**

D'autres archers pourront se joindre aux pelotons présents pour les compléter, dans la limite des horaires de 11h et 17h. **Il doit entrer à l'avant dernière place du peloton**, pour que les archers initiaux aient toujours en mémoire que la fin de la halte se termine avec un archer identifié et éviter ainsi tous risques d'entrée intempestive dans la butte cible. Afin de gérer sans risque les modifications de pelotons (arrivées tardives, remise à 40 flèches...), il sera demandé à chaque archer :

- De comptabiliser lui-même le nombre de flèches qu'il aura tiré (60 ou 40).
- De valider avec l'homme de garde à quelle halte commence un entrant.
- D'annoncer aux autres tireurs la fin de son tir par l'expression : « Un sortant ! ». **Cette annonce est en particulier une règle de tradition et est censée être connue et respectée des archers.**

**Il est à noter qu'il n'y a pas de flèche d'essai. Le prix général peut être tiré deux flèches par deux flèches, uniquement dans le cas d'une personne seule dans le jeu.**

Durant le tir, les flèches des archers atteindront la cible, de la paille jusqu'à la zone « 4 ». Deux cas de figure particulier peuvent se produire :

- La flèche atteint en totalité la zone 3 : **on dit que l'archer a fait une « douleur »**. L'homme de garde est alors invité à annoncer « Douleur ! » afin que l'archer en ait connaissance.
- La flèche atteint en partie ou en totalité la zone 4 : **on dit que l'archer a fait un « noir »**. L'homme de garde est alors invité à annoncer « Elle est bonne ! » afin que l'archer en ait connaissance.

Dans les deux cas, si doute il y a, l'homme de garde est invité à attendre la fin des tirs pour pouvoir ensuite vérifier si une douleur ou un noir a été réalisé.

Réaliser un noir est un élément important du Prix Général : en fonction de la distance de la flèche par rapport au centre de la cible, dépendront les gains finaux des archers.



Si moins de la moitié de la flèche est présente dans la zone « 4 », la flèche est annoncée « bonne » mais le noir n'est pas relevé. Le tir peut alors continuer. **Si plus de la moitié de la flèche est présente dans la zone « 4 », le noir est dit « franc » et il est alors relevé.** Le règlement de la famille stipule que pour être valables, les noirs doivent être inférieurs à 20 mm.

## Relevé d'un noir

Si le noir est franc et doit être relevé, la flèche est de suite annoncée « bonne » et le tir sur le jeu est suspendu. On s'assure que les tireurs ont arrêté le tir, et **la barrière est alors fermée.**

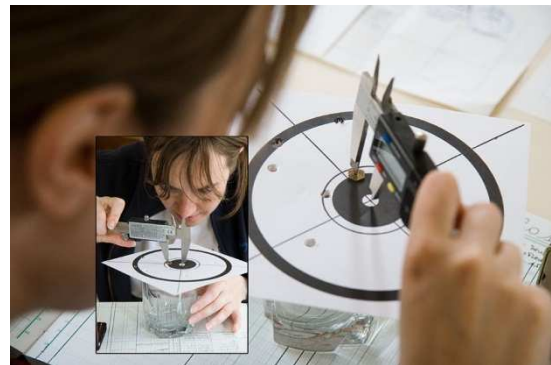
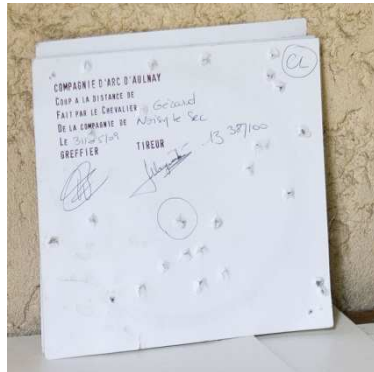
L'homme de garde peut alors rentrer sur le pas de tir, **en contrôlant dans les miroirs qu'aucun tireur ne s'apprête à tirer une flèche.** Nous attirons l'attention de chacun que rentrer sur un pas de tir est un acte risqué et que **toutes les précautions sont à prendre afin de s'assurer que la sécurité est absolue.**

Il convient alors, dans l'ordre :

- De retirer les autres flèches pouvant empêcher d'extraction du marmot
- De retirer le marmot, en conservant la flèche du noir plantée dans le marmot
- De poser le marmot avec la flèche et d'installer un nouveau marmot. Une fois le marmot placé par l'homme de garde, celui-ci relève la barrière puis « présente » le marmot aux archers en le pointant du doigt et en annonçant « **Mesdames, Messieurs, Il est là !** ». Durant cette opération, il convient de se tenir entre le marmot et l'allée centrale, afin de ne pas repasser ensuite devant le marmot (voir image ci-dessous). Il s'agit encore une fois d'une règle traditionnelle de sécurité.
- L'homme de garde ressort du pas de tir, remet la chaîne, et relève la barrière afin que le tir puisse reprendre.
- Le marmot et la flèche du noir sont alors présentés à l'archer, le point d'impact étant caché par les mains. L'homme de garde félicite l'archer : « **Félicitations, chevalier !** », que l'archer soit effectivement chevalier ou non. L'archer extrait alors sa flèche, et répond « **Merci chevalier !** » (voir image ci-dessous).



Le marmot est alors pigé dans le logis, afin de mesurer avec précision la distance entre le point d'impact de la flèche, et le centre du marmot. Une pige est disponible, et accompagnée d'un ensemble de cylindres à insérer dans le trou du marmot afin que la mesure soit la plus précise possible. Par sécurité, tous les marmots sont à nouveau pigés en fin de Prix Général pour confirmer les mesures effectuées.



Une fois la mesure effectuée, elle est renseignée au dos du marmot. Ceux-ci seront signés par l'homme de garde ainsi que l'archer à la fin du tir.

Il est à noter qu'une buvette payante est proposée durant toute la durée du prix général. Les tarifs sont précisés au sein du logis de la compagnie.

Au-delà des règles et attitudes à respecter indiquées ci-dessus, sachez que la courtoisie et la convivialité sont de rigueur entre archers des compagnies. **Aussi ne faut-il pas hésiter, en cas de doute, à se référer aux archers tirant le prix général.** Ceux-ci bénéficient en général de l'expérience et de notre confiance pour aider les hommes de garde non expérimentés à prendre les bonnes décisions et adopter le comportement le plus adapté.

## En cas d'incident de tir

Un incident de tir que l'on peut rencontrer est la **présence d'un "corps mort"**. Il s'agit d'une flèche ayant été tirée, mais n'ayant atteint ni la cible, ni la paille, ni le liège entourant la paille. En général, la flèche est alors plantée dans une garde. En cas de corps mort, il est demandé que celui-ci soit retiré de suite. Le tir est alors aussitôt interrompu sur le jeu concerné, idéalement les barrières sont fermées. **Une fois que la sécurité est assurée,** l'homme de garde demande "permission" de rentrer dans l'allée, puis va chercher la flèche afin de la retirer. Le corps mort ôté, les barrières peuvent être relevées et le tir peut reprendre. L'archer ayant fait un corps mort ne peut pas retirer sa flèche : celle-ci est considérée comme étant tirée.

Nous précisons que **d'autres compagnies préfèrent attendre la fin du tir en cours,** avant d'aller retirer le corps mort, pour des raisons de sécurité. Certains archers pourront donc noter cette différence.

## En fin de tir

Sauf cas de force majeure laissée à l'appréciation de l'homme de garde, le tir ne peut être interrompu et repris ultérieurement et en tout état de cause l'Archer concerné ne pourra pas tirer dans le jeu avant la reprise qui se fera sans flèche d'essai. Il est en revanche possible que les archers d'un peloton se « [vident les mains](#) » (l'ensemble des tireurs tirent sur la butte d'attaque et laissent leur flèche en cible) pour venir faire une pause et se rafraîchir.

Traditionnellement à la fin des 30 haltes, les archers « salut les buttes » (une halte supplémentaire est effectuée sur la carte Beursault). Il convient donc durant cette dernière halte que l'homme de garde retire les marmots. Les tireurs peuvent tirer la halte deux par deux. Il est clair qu'en cas d'un ou de plusieurs entrants, il est préférable, pour le bon déroulement du tir, que les sortants en soient dispensés.

## Après le tir

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

A la fin de son tir, l'archer vient au logis pour ranger son arc. Il est alors invité à [récupérer sa carte bleue](#) sur laquelle une case aura été tamponnée, et les noirs éventuellement réalisés auront été marqués.

L'archer récupérera également le remboursement de ses noirs. Traditionnellement, les archers font don à la compagnie de ce remboursement, et placent alors celui-ci au sein du tronc. L'homme de garde remercie alors l'archer : « [Merci chevalier](#) ». Notez que certains archers préfèrent conserver leur remboursement.



[Enfin, une urne est disponible : celle-ci permet de conserver les marmots avec un noir](#). Une urne est réservée aux L'archer est invité à y insérer ses marmots, [après les avoir signés](#).

En fin de garde matinale, les greffiers doivent attendre l'arrivée des hommes de garde suivants. En fin de garde l'après-midi, il est nécessaire de réaliser un [compte de caisse](#) afin d'en vérifier la cohérence.

Le logis peut alors être fermé, ainsi que le jeu d'arc.

Il est en particulier demandé aux hommes de gardes de [conserver la caisse](#) afin de la transmettre en mains propres aux hommes de garde suivants.