

GLOSSAIRE NON EXHAUSTIF DU VOCABULAIRE EN USAGE DANS LES JEUX D'ARC

SOURCES : Revues et bibliographies diverses concernant l'histoire de l'archerie - Encyclopédie Larousse (20 volumes) - Publications diverses de la F.F.T.A.

Glossaire réalisé par Claude et Christiane BOUJU de la Compagnie d'Archers de PONTOISE, avec l'aimable concours de Jean-Pierre BOUFFON, Thierry DE FRANCE DE TERSANT, Francis BERTON et Jean SOUTY.

ADMISSION : Terme employé pour l'accueil d'un nouveau tireur.

ALLEE : Allée du Roy : espace de tir entre les gardes de sécurité située d'une butte à l'autre. Personne ne doit l'emprunter ou la traverser sauf le Roy, l'Empereur ou les archers débutants devant tirer à 30 mètres ou pour l'entretien.

Allée des Chevaliers : allée sécurisée empruntée par les archers pour se rendre d'une butte à l'autre. Elle peut être centrale ou latérale selon l'importance du Jeu d'Arc.

AMALGAMÉE : une partie de tir est dite amalgamée quand tous les archers qui se présentent au jour et à l'heure indiqués peuvent y prendre part quel que soit leur nombre, la Compagnie, la Famille ou la Ronde à laquelle ils appartiennent. Les parties d'installation, de jardin, de deuil sont amalgamées. Un peloton est dit « amalgamé » quand les tireurs qui le composent appartiennent à des Compagnies différentes. Un tir est dit amalgamé quand les flèches tirées comptent pour deux Prix à la fois. Les Samedi et Dimanche, les tirs des Grands Prix et des Prix Généraux des Bouquets Provinciaux sont obligatoirement amalgamés.

ASPIRANT : archer débutant, jeune mineur ou adulte, qui n'a pas encore un an de Compagnie.

ASSIETTE : depuis le Bouquet Provincial de Longueval (Somme) en 1949, chaque Compagnie organisatrice édite une assiette-souvenir. Il en existe à l'heure actuelle pas loin de 200. Des assiettes sont souvent éditées à l'occasion de « Fleurs cantonales » (ex. Oulchy le Château) ou tout évènement marquant de la vie d'une Compagnie.

AVANTAGE : on dit que les points sont comptés « à l'avantage » quand, dans le cas d'un coup brûlé (impact touchant 2 zones), c'est la zone de valeur supérieure qui est considérée comme touchée. Il n'y a guère qu'en tir beursault que les points ne sont pas comptés à l'avantage.

BAGUE : cercle entourant le « Noir »

BALADE : se dit des 2 dernières haltes d'un concours Beursault.

BANNIERE : Emblème de Compagnie ou de club fixé sur une potence (voir drapeau).

BEAT : se dit de l'archer qui tire alternativement avec les 2 pelotons lorsque dans une partie, il y a un nombre impair de tireurs.

BEURSAULT : altération du mot « BERCEAU » (tir au Berceaux, par opposition au tir à la perche). Mot ancien qui désigne, couramment, le tir en Jeu ou Jardin d'Arc. En vieux français les mots berseil, bersaire, bersage, bercer, berser signifient tirer à l'arc (XIIème siècle). Le mot beursault découle de ces mots anciens. En langue italienne, le mot beursault a laissé celui de bersaglière qui signifie tirer, bersaglièri qui signifie tirailleurs et bersaglio qui signifie cible.

BLASON : terme héraldique qui signifie écu armoirié. Ce mot est employé ainsi que le mot carte, en Jeu d'Arc, pour désigner « la cible » utilisée en tir beursault. C'est la zone de la carte où l'on compte les points (voir carte)

BONNE : l'expression « elle est bonne » est utilisée pour signifier qu'une flèche s'est plantée dans le cercle noir central.

BOUQUET : Bouquet Provincial : grande parade annuelle des archers ayant lieu au mois de mai, organisée en pays d'arc depuis plusieurs siècles au cours de laquelle il est procédé à l'échange de bouquets de fleurs en signe de fraternité et d'amitié. Le Bouquet donne lieu ensuite chaque week end, de Mai à Septembre à des tirs spécifiques nécessaires pour avoir le droit de participer au Championnat de France Beursault.

BRASSES : Ce sont 3 zones dans lesquelles on marque les points sur les cartes beursault. La grande brasses se situant près du Grand Cordon et la petite dans le Chapelet.

BROCHE : fiche autrefois en bois, de nos jours le plus souvent en métal, servant à fixer les cartes sur les buttes. On utilise actuellement 4 fiches pour une carte. Auparavant, on n'en utilisait qu'une au centre, c'est la raison pour laquelle un coup central était dit « coup de broche ».

BRULE : impact de flèche touchant deux zones et désigné par la zone de valeur supérieure. Seul le noir bénéficie de cette notation de nos jours. On dit aussi « Bagué ».

BUTTE : Au Moyen Age, les archers s'entraînaient sur des monticules de terre (des buttes de terre) sur lesquels étaient fixées des cibles en paille. Le mot « butte » est resté pour désigner l'endroit sur lequel on envoie une flèche. Butte Maîtresse ou Maîtresse Butte : c'est la butte principale, c'est de celle-ci que l'on tire la première flèche. C'est la butte située le plus près du logis ou de la salle d'armes des archers. Butte d'attaque : elle est située en face de la butte maîtresse à une distance de 54 mètres environ. L'archer tire sa première flèche de la butte maîtresse sur la butte d'attaque. La butte est le support de la carte et la carte est le support du blason.

CARTE : carte de tir beursault, carte beursault, blason ou cible de couleur blanche sur laquelle on tire en Jeu d'Arc. Elle mesure 0,65 m x 0,52 m. Elle comporte 8 cercles concentriques. Elle est constituée :

- d'un cercle noir (couronne de 15 mm) d'un diamètre intérieur de 450 mm.
- de 3 zones délimitées de cercles concentriques décroissant en diamètre et numérotés de 1, 2, 3. La zone 3 est appelée chapelet, elle est limitée également par un cercle noir (couronne de 12 mm) de diamètre extérieur de 147 mm et d'un diamètre intérieur de 123 mm.
- d'un cercle noir de 42 mm de diamètre (55 mm pour les cartes de Bouquet) appelé « le noir » et d'une pastille blanche centrale de 10 mm de diamètre appelée « la mouche ». Etabli au Moyen Age, le diamètre intérieur de la carte correspondait à peu près à la largeur de la poitrine d'un homme. Deux cordons perpendiculaires divisent la carte en 4 secteurs de 90° « entre les coups égaux, le dessus gagnera le dessous, le dessous la droite et la droite, la gauche » (XVIIIème siècle) - article XXII des statuts et ordonnances rédigés par H.C. Arnaud de POMPONNE, en 1722. La carte du Bouquet est d'un type particulier. Elle est décorée et le grand cordon est doré à côté duquel se trouvent 2 pastilles afin d'obtenir une assiette si l'on touche la pastille.

CENSEUR : Chevalier élu, chargé de faire respecter la discipline et le règlement dans une Compagnie, surtout, dans un Jeu d'Arc, pour des raisons de sécurité. Il est dépositaire du tronc.

CHAPELET : en ancien français : petit chapeau. Zone située entre le cercle noir et le cordon noir de 123 mm de diamètre intérieur. Tous les impacts situés dans cette zone comptent 3 points (2 points en tir de Bouquet). (Voir douleur)

CHEVALERIE DE L'ARC : couvre l'ensemble des « traditions » (voir le mot) dont les Chevaliers de l'arc sont les gardiens indivisibles.

CHEVALIER : de l'arc ou du noble jeu de l'arc, archer d'une Compagnie ayant prêté le serment traditionnel en Chevalerie d'arc.

COMPAGNIE D'ARC : société, association (club) où l'on pratique le tir à l'arc dans le respect des coutumes spécifiquement françaises de tir à l'arc Beurseault, dont l'essentiel figure dans les Règlements Généraux des Chevaliers de l'arc et des Archers de France (édition guide fédéral

1975) qui doivent être mis à la disposition de tous les archers. Des Compagnies ont la chance éminente d'être propriétaires de leurs installations (terrain et logis). Les Chevaliers de l'arc sont les principaux dirigeants (piliers) et animateurs des Compagnies d'arc.

CONNETABLE : en vieux français, contraction de la phrase « comte de l'étable ». Distinction honorifique octroyée à une personnalité, archer ou non, pour services éminemment substantiels rendus à une Compagnie.

CORDON : le grand cordon ou cordon noir, quelquefois appelé « grand noir » délimite la cible, c'est un cercle de 15 mm d'épaisseur et de 450 mm de diamètre. Toute flèche touchant le grand cordon, même sur le bord interne est mauvaise ou « brûlée » car on pouvait considérer qu'elle ne faisait qu'érafler la poitrine de l'adversaire et ne pouvait occire celui-ci. Toutes les flèches qui sont placées à l'intérieur de ce grand cordon comptent pour un « honneur ». Le petit cordon, appelé autrefois cordon rouge ou cordon de petit prix ou chapelet, est un cercle de 125 mm de diamètre et de 10 mm d'épaisseur, les flèches qui sont placées à l'intérieur, sans toucher au cercle noir comptent pour 3 points (2 points en tir de Bouquet). Grand cordon doré : couronne de 15 mm d'épaisseur servant à réduire le diamètre intérieur du grand cordon noir pour les tirs des Bouquets.

COUP : une bonne flèche située dans la carte compte pour un coup, un coup d'honneur, un beau coup, un coup franc au chapelet (un coup qui ne touche pas les cercles noirs) un coup au noir.

COUVREZ (sous entendu le pas de tir) : cet ordre est donné par le garde penton pour dire aux archers du peloton ayant arrêté le tir qu'ils peuvent le reprendre immédiatement en toute sécurité, par exemple après le remplacement d'un marmot.

DOULEUR : coup au chapelet, le mot « douleur » vient du fait que ce coup au chapelet est considéré comme un noir manqué et le mot douleur est exprimé par l'archer estimant avoir raté son coup. Faire une douleur de charpentier signifie avoir envoyé sa flèche dans une garde. On peut considérer que le fait, au Moyen Age, de recevoir une flèche en plein centre de la poitrine constituait une douleur atroce et exprimait l'angoisse imminente de la mort.

DRAPEAU : emblème d'une Compagnie d'archers ou d'un Club de tir à l'arc. Il est présent à toutes les cérémonies pour lesquelles la Compagnie ou le Club est représenté.(voir Bannière)

ECHARPE : large ruban porté en sautoir indiquant que son porteur est titulaire d'un grade, d'une distinction ou d'un titre de champion. Il est de couleurs différentes qui sont :

- Vert, pour les Empereurs
- Rouge, pour les Rois
- Bleu, pour les Capitaines
- Violet, pour les Connétables
- Bleu, Blanc, Rouge, pour les Champions de France
- aux couleurs de la Famille ou de la Ronde, pour leurs Présidents
- Blanche avec liseré Bleu, Blanc, Rouge, pour le Président de la F.F.T.A.

ECHANTILLONNER : mesurer la distance qui sépare le centre d'un impact par rapport au centre de la carte. Aujourd'hui, piger.

EMPEREUR : l'archer qui a été proclamé Roi trois années de suite, dans la même Compagnie est Empereur. Il garde ce titre aussi longtemps qu'il appartient à la Compagnie dans laquelle il a été proclamé. Au cas où il la quitterait, il perdrait ses honneurs et ses prérogatives sans pouvoir les reprendre même s'il devait revenir dans sa Compagnie. La dignité d'Empereur donne à celui qui l'a acquise le « pas » partout et sur tous : le Roy, les Officiers, les Chevaliers, les Archers et les Aspirants. Dans le cas où la Compagnie aurait plusieurs Empereurs, ils prendraient rang par ordre d'ancienneté (article 48 des règlements généraux des Chevaliers de l'arc et des Archers de France - Edition guide fédéral - 1975)

FAMILLE : en Ile-de-France, groupement régional de Chevaliers de Compagnies ayant des affinités particulières. Avant la fondation de la F.F.T.A., en 1899, les Compagnies étaient groupées régionalement en Famille. Actuellement, il existe 7 Familles de Chevaliers des Compagnies d'Ile-de-France qui sont :

- de Beauté
- de la Brie
- de l'Essonne
- de Noisy le Sec
- des Parisii
- Du Pays de France
- des Yvelines.
- (voir Ronde)

FAUTE : manquement au règlement de fonctionnement du Jeu d'Arc ou de la Compagnie, librement accepté par ses Membres.

FICHE : ustensile pointu servant à fixer les cartes ou blasons (cibles) et les marmots sur les buttes de paille.

FLEUR : fleur cantonale : petite fête locale regroupant des Compagnies à l'échelon d'un canton du Pays d'arc, mais, de ce fait, de moindre importance que le Bouquet Provincial. (exemple : canton d'Oulchy le Château)

GARDES : panneaux de sécurité servant de protection des archers contre les flèches qui peuvent être déviées de leur trajectoire originelle. Elles sont en bois et mesurent de 2 à 4 mètres de hauteur, selon leur emplacement de chaque côté des allées du Jeu d'Arc. Elles forment une arche ou un portique devant les buttes et autrefois il n'y avait qu'une seule arche au milieu du Jeu d'Arc

GARDE PENTON : archer arbitre de tir, responsable de la sécurité, de l'inscription des archers par peloton, du décompte des honneurs et des points. Il signale les coups à l'aide d'une sonnette, autrefois par une trompe beaucoup plus bruyante.

GARE : terme de sécurité avertissant les archers d'un peloton qu'il y a un danger quelconque à tirer et dans ce cas, on ne tire jamais sa flèche sans crier « GARE »

HALTE - DEMI-HALTE : l'action de prendre place sur le pas de tir (placet) et de tirer une flèche s'appelle une « demi-halte ». le tir beursault en Jeu d'Arc se tire en 40 flèches, 20 dans un sens (20 demi-haltes) et 20 dans l'autre (20 demi-haltes). Une halte constitue un aller et un retour, soit le tir de 2 flèches.

HONNEUR : toutes les flèches jugées bonnes à l'intérieur du grand cordon de la carte beursault comptent pour un honneur. Lorsqu'une flèche est bonne, on dit, j'ai fait un coup d'honneur ou j'ai fait un honneur. Un honneur compte pour 1 - 2 - 3 ou 4 points. En tir beursault normal (type championnat), le score minimum pour 40 honneurs est de 40 points. Le score maximum est de 160 points, le noir comptant pour 4 points. En tir de Bouquet, le score maximum est alors de 120 points, chaque noir ne comptant que pour 3 points. Les marmots sont différents pour les 3 disciplines (Championnat de France - Bouquet - Prix Généraux). Lorsqu'une flèche est à l'intérieur du grand cordon, on dit qu'elle est dans le prix

IF : arbuste à croissance très lente vivant très vieux (plus de mille ans) dont le bois sert depuis très longtemps à confectionner des arcs de grande qualité. Symboliquement, 4 ifs ont été plantés dans le Jeu d'Arc de la Compagnie de Pontoise.

IL EST LA : se dit par le garde penton lorsque le marmot vient d'être remplacé après la mesure (pigeage) d'un coup au noir, les archers du peloton doivent répondre : « merci Chevalier », et le tir reprend, éventuellement, précédé du mot « Gare »

INITIATEUR : archer breveté qui enseigne le tir à l'arc aux débutants.

INSTALLATION : partie de jardin ou de vin de jardin qui se tire lors de l'installation d'une Compagnie d'arc dans son Jeu d'Arc. « Cette partie » est obligatoirement amalgamée. Elle se tire en 12 points sans revanche. L'une des cartes dans laquelle a été tirée cette partie reste comme souvenir dans le Logis ou la salle d'armes de la Compagnie. L'autre carte peut être accordée à l'archer ayant fait le plus beau coup (extrait des règlements généraux des Chevaliers de l'arc et des Archers de France -1960).

JARDIN D'ARC - JEU D'ARC : termes anciens issus du Moyen Age. Le lieu de tir à l'arc beursault est entretenu, planté d'arbres, d'arbustes et de plantes odorantes à fleurs décoratives, voire de légumes, donc, on peut dire que ce lieu constitue un jardin. Les différents Rois de France qui ont constitué, établi et encouragé les Compagnies d'archers ont mentionné dans leurs Edits et Ordonnances que les hommes valides et adroits à l'arc devaient s'entraîner au « Noble Jeu de l'Arc », plutôt que participer à de « vils jeux » dans les tavernes. Cette notion traditionnelle très ancienne de « jeu », pour désigner la pratique du tir à l'arc, est restée ; par conséquent, il est toujours d'usage pour les archers de tirer au beursault dans un Jeu d'Arc. Ils existent depuis longtemps, plusieurs siècles, en Pays d'arc, c'est-à-dire, dans les départements de l'Aisne, Oise, Somme et Ile-de-France. Traditionnellement, le terme Jardin d'arc constitue l'ensemble d'une installation de tir à l'arc qui peut comprendre un ou plusieurs Jeux d'Arc pour le tir « beursault », le Logis, la Salle d'armes et le terrain aux autres distances.

LOGIS : salle contiguë à la butte maîtresse ou non loin de celle-ci qui sert de lieu de réunions, de rencontres, pour les archers. Il peut comprendre une salle d'armes séparée.

MARMOT : petit carton superposé recouvrant exactement la partie centrale de la carte qui sert à mesurer les coups (impacts) faits au noir par rapport au centre de la carte. Ceci afin d'établir un classement pour la remise des récompenses prévues lors d'un concours. Le marmot est amovible, il est remplacé et remis à l'archer, auteur du coup selon un rituel précis, à chaque fois qu'un beau coup au noir est fait. Il est ensuite mesuré (pigé) au 20ème de m/m à l'aide d'un palmer et de mandrins (Piges) autrefois avec un compas à pointe sèche muni d'un cadran. Ensuite le marmot est mis dans une boîte spéciale dans l'attente du classement définitif.

MARQUE : feuille de marque spécifique qui est remplie par le garde penton dans les concours, prix généraux et championnats, beursault officiels pour établir le classement

MIROIR : (glace - rétroviseur) dispositif permettant que le garde penton puisse voir, en toute sécurité, le pas de tir de la butte opposée.

MORT : « faire un mort » se dit lorsque la flèche tirée n'atteint pas la butte ou la carte fixée sur celle-ci et que la flèche de l'archer s'est fixée dans la terre ou dans le bois d'une garde. On ne doit jamais « tirer sur un mort ». Les flèches ainsi appelées doivent toujours être retirées avant de continuer le tir. Un arc à terre est également appelé « un mort » que l'on enjambe jamais.

OISEAU : en vieux français OISEAULT ou encore PAPEGUAY qui veut dire perroquet. Oiseau de bois symbolique d'un pouce de large (25,4 mm) et 2 pouces de haut (les mesures étaient autrefois désignées en lignes avant le système métrique), placé à 50 mètres sur la carte devant le cercle noir sur lequel tirent les archers pour désigner le Roy de l'année.

PAILLE : se dit couramment d'une flèche plantée hors de la carte, dans la paille.

PARTIE : se dit des différentes sortes de tir pratiquées dans un Jeu d'Arc.

- Partie de Jardin ou Partie de Vin de Jardin, dite à la Rognette en 12 ou 15 points, 2 pelotons de 5 tireurs sont adversaires. Chaque archer tire 2 flèches et seul les 2 flèches les plus près du centre comptent pour 1 point chacune et ainsi de suite jusqu'à ce que le total de 12 ou 15 soit atteint.

- Partie de Deuil : tir de souvenir effectué en l'honneur de la mémoire d'un Chevalier ou d'un archer, membre de la Compagnie, décédé. La carte souvenir, dite « de deuil » est conservée dans l'abri de la butte maîtresse, le Logis ou la salle d'armes.
- Partie d'amusement : mariages, anniversaires, naissances
- Partie d'installation : (voir ce mot)

PENTON : du grec Penta qui signifie cinq. Les cartes beursault sont constituées de 5 zones.

PAS DE TIR ou PLACET : endroit matérialisé au sol, souvent par un marmot, où se place l'archer pour tirer sa flèche. Cet endroit se situe à environ 2 mètres devant la butte. La distance du pas de tir ou placet est de 50 mètres par rapport à la butte située en face. Autrefois, cette distance était de 25 toises, soit 48,725 mètres, une toise valant 1,949 mètre.

PALMER : palmer d'archer : il s'agit en fait d'un pied à coulisse au 20ème destiné à mesurer la distance de l'impact de la flèche par rapport au centre du marmot.

PERMISSION : se demande lorsqu'un archer veut rentrer dans le Logis ou la salle d'armes avec un arc bandé, ou à poulies. On demande également la permission pour bander l'arc pour remplacer ou rectifier, par exemple, le repère d'encoche. Dans ces 2 cas, on doit lui répondre « Accordé ».

PIGES : pièces en métal (mandrins) le plus souvent en laiton, calibrées aux différents diamètres des flèches pour mesurer les coups « au noir ».

PORTE-DRAPEAU : 2ème Lieutenant ou sous-lieutenant - Porte-drapeau. Officier dirigeant de la Compagnie, il suppléé les 2 premiers officiers (Capitaine et 1er Lieutenant) absents ou empêchés. C'est lui qui porte le drapeau et qui en a la garde. (article 53 des règlements généraux des Chevaliers de l'arc et des Archers de France - Edition guide fédéral - 1975)

PRIX : Prix généraux : concours de tir en Jeu d'Arc organisés par les Compagnies pendant une période bien précise. Chaque archer désirant participer paie une mise. L'argent récolté est ensuite redistribué sous forme de récompenses aux gagnants, au nombre d'honneurs et aux points.

- Prix individuel : pour récompenser les archers ayant fait un bon score ou un beau noir.
- Prix particulier : concours organisé en Jeu d'Arc avec récompense au nombre de noirs, en général couplé avec les prix généraux.

REFUS : se dit d'une flèche ayant fait un impact dans la carte et qui est retombée à terre.

RONDES : groupements régionaux de Compagnies d'arcs spécifiques à la Picardie et aux départements de l'Aisne, de la Somme et de l'Oise. Les Rondes ont conservé leurs appellations et leurs dirigeants, elles constituaient jusqu'à ces dernières années ce que sont devenues les Liges. En Ile-de-France, le terme employé est « Familles » et elles constituent la Ronde des Familles d'Ile-de-France. (voir Famille).

ROULEZ : Cet ordre est donné par le garde penton quand les archers du peloton, en place sur le pas de tir opposé, peuvent commencer ou continuer le tir en toute sécurité. Ce terme souvent employé est pourtant incorrect. Même sens que « Couvrez ».

ROY : archer qui abat l'oiseau. Il devient le 1er dignitaire de la Compagnie pour un an. Il décide et préside, s'il est majeur, de la tenue de l'assemblée générale des membres de la Compagnie qui élira son bureau pour 1 an, Capitaine, lieutenant, secrétaire, trésorier, porte-drapeau, censeur, etc...

SAINT-SEBASTIEN : Saint Patron des archers. Centurion romain chrétien martyrisé à coup de flèches sous Dioclétien (3ème siècle) parce qu'il s'élevait contre les cruautés de l'Empereur. Saint-Sébastien a été aussi invoqué au cours des siècles contre la grande peste. Fête le 20 janvier. C'est le Saint le plus représenté dans le monde en sculpture, tableaux, gravures.

SALUT : « Mesdames et Messieurs, je vous salue ». Cette phrase célèbre se doit d'être obligatoirement prononcée par les archers avant qu'ils ne tirent leur première flèche. Le salut doit se faire tête couverte.

- Salut aux buttes : dans les tirs traditionnels, les archers des pelotons peuvent saluer les buttes du Jeu d'Arc en tirant une flèche supplémentaire sur chacune d'elles avant de partir.

SONNETTE : dispositif actionné par le garde penton pour avertir l'archer qui vient de tirer si sa flèche compte pour 1 - 2 -3 ou 4 points.

TIRS TRADITIONNELS : Tirs en usage dans les Compagnies possédant un Jeu d'Arc en général à l'automne :

- Beursault
- Saint-Sébastien
- Tir à l'Abat l'Oiseault
- Prix du Roy
- Partie de Deuil d'un Chevalier, etc... (voir Parties)
- et autres,

TRADITION : du latin « tradèré » : transmettre. Ensemble de légendes, de faits, de doctrines, d'opinions, de coutumes, d'usages, etc... transmis oralement sur un long espace de temps. Manière d'agir ou de penser transmise depuis des générations à l'intérieur d'un groupe. On dit couramment, « la tradition du noble Jeu de l'Arc » et également que ce glossaire concerne la tradition en usage dans les Compagnies d'Arc. Il s'agit de la transmission du patrimoine matériel, moral et coutumier.

TRONC : boîte ou urne en métal, en porcelaine ou autre, dont se sert le censeur de la Compagnie pour recueillir le versement des amendes pour les « fautes » commises par les membres de la Compagnie dans son fonctionnement. Quelques exemples : ne pas saluer sur le pas de tir - traverser l'allée du Roy - oublier ses flèches en cible - préférer des paroles malhonnêtes, etc...

VIDER : se vider les mains : cette expression est utilisée lorsqu'un archer a fait un beau coup dans le noir central et que les autres archers décident d'arroser ce coup et de boire quelque chose au bar de la Compagnie. On « se vide les mains » ce qui signifie que les archers du peloton tirent leurs flèches restant à tirer, posent leurs arcs sous la butte et rejoignent le Logis en laissant leurs flèches plantées dans la butte, le tir reprendra ensuite.

VIGNE : les archers comme les soldats et les guerriers des anciens temps ne perdaient pas une occasion de « faire ripaille » dans des repas et beuveries pantagruéliques. Et comme disait Rabelais, au XVIème siècle « le bon vin réjouit le cœur des hommes » et « Beuvez toujours, mourez jamais ». La vigne était autrefois source de revenus pour les Compagnies d'arc qui étaient autorisées à produire leur vin et le vendre à condition qu'il soit débité en pichets. Cela faisait partie des privilèges accordés aux Compagnies d'archers de l'Epoque. Pour cette raison, symboliquement une vigne se doit d'être plantée dans l'enceinte d'un Jeu d'Arc. A défaut d'en faire du vin, le raisin peut toujours être mangé si les merles ne le font pas avant les archers...