

## CHAPITRE II

### *Du Tir à l'Oiseau*

127. - Le tir à l'Oiseau a pour objet la désignation du roi de l'année. Il a lieu de préférence avant le 1<sup>er</sup> mai.

Le jour, l'heure et la durée du tir sont fixés par la Compagnie dans l'assemblée trimestrielle de janvier et indiqués par une affiche qui, placée dans la salle après celle assemblée, y reste jusqu'au moment du tir (voir l'Art. 77).

128. - Une Assemblée générale obligatoire est convoquée pour un des jours de la semaine qui précède le tir.

Dans celle Assemblée sont réglés tous les différends, s'il en existe, entre les membres de la Compagnie et tous les frais ainsi que les amendes arriérés sont payés, car nul ne peut prendre part au tir s'il a conservé une dette envers sa Compagnie ou s'il a un grief contre quelqu'un de ses camarades.

On y décide aussi la valeur du prix qui sera offert au Roi, et chaque membre, quel que soit son rang, y contribue pour une part égale au paiement de laquelle il est tenu, sauf le cas de maladie bien et dûment constaté, soit qu'il tire ou non, soit qu'il ait ou non voté la somme accordée pour le prix, soit qu'il ait ou non assisté à l'assemblée. Celle somme se paie immédiatement sous peine de ne pouvoir tirer aucun des prix de Compagnie.

Le Tir à l'Oiseau se fait dans l'ordre suivant :

Le ou les Empereurs, le Roi, le Connétable, le Capitaine honoraire, le Capitaine, les Officiers, puis les Chevaliers, Archers et Aspirants dans l'ordre du tirage au sort.

129. - Au jour et à l'heure indiqués, les Officiers, Chevaliers. Archers et Aspirants doivent se trouver dans le jardin du tir avec tambour et drapeau, les Officiers revêtus des insignes de leurs grades. Toutefois, il n'est pas nécessaire que la majorité de la Compagnie soit réunie pour que le tir commence : il suffit pour cela, à l'heure indiquée, de la présence de trois Chevaliers ou Archers.

130. - Nul ne peut tirer hors de son tour sous peine de nullité du coup. Pour éviter les discussions, la liste du tour est affichée.

Le secrétaire fait l'appel à la première halte seulement et, à ce coup, de même qu'à tous les autres ensuite, le Chevalier ou Archer absent au moment où le numéro qui précède immédiatement le sien vient de tirer perd son tour, sans pouvoir le reprendre si ce n'est à la halte suivante.

131. - L'oiseau, du volume du pouce à peu près, les ailes et les pattes serrées contre le corps et ne faisant aucun relief, est placé devant le noir de chaque carte, à l'aide d'une lige à collet enfoncee dans la carte, tige sur laquelle il est fixé par la queue, au moyen d'un collage solide, mais sans fil de fer ou de laiton.

132. - L'oiseau peut se tirer à la perche, si les localités le permettent.

La Compagnie décide du règlement dans sa réunion préparatoire.

133.- Il faut, pour que l'abat de l'oiseau soit bon et valable, que le corps de l'animal, et non pas une de ses parties, soit abattu, et qu'il ait été touché de la pointe de la flèche, ce qui se vérifie par la marque que laisse le coup.

134.- Si l'oiseau n'est pas abattu ci la fin de la première journée, on désigne, avant de se séparer, un autre jour pour continuer le tir en indiquant l'heure à laquelle il doit commencer et celle où il doit finir. Le tir a lieu le second jour ou les jours suivants dans le même ordre et suivent les mêmes règles que le premier jour.

135.- Lorsque l'oiseau a été abattu, celui qui a fait le coup reste sur le pas tandis que les Chevaliers présents vont relever l'oiseau et constater si l'abattage est bon et valable. Dans le cas de décision négative, l'oiseau est remplacé par un autre et le tir continue. Dans le cas de décision affirmative, l'oiseau est apporté à celui qui l'a abattu par le capitaine ou par l'officier du plus haut grade, à la tête de la Compagnie, qui s'avance avec tambour et drapeau, par l'allée centrale du jeu qu'on appelle pour cette raison allée du Roi. Le Capitaine donne l'accolade au vainqueur, le proclame Roi, lui passe au cou la banderole insigne de sa dignité et lui remet immédiatement le prix voté par la Compagnie.

136.- Le Roi proclamé, il n'y a plus d'officiers et ceux de l'année précédente se dépouillent de leurs insignes qu'ils déposent entre les mains du nouveau Roi.

137.- Une assemblée se forme, aussitôt après, pour procéder à la nomination des officiers. C'est le Roi qui préside et les élections se font en la forme et sous les conditions prescrites par l'article 48.

137 bis.- Si le Roi est un Junior ou un Pupille, il délègue immédiatement sa présidence au Capitaine sortant qui fait procéder aux élections.

138.- L'assemblée ne peut toutefois se former qu'autant qu'il y a plus de la moitié des Chevaliers de la Compagnie présents. Si l'on n'est pas en nombre, l'assemblée pour la nomination des officiers est remise au dimanche suivant ou une autre date très rapprochée à déterminer.

139.- Dès que 1a nomination des Officiers est achevée, le Roi déclare la Compagnie constituée pour l'année et remet la présidence au Capitaine. Celui-ci se fait immédiatement dresser par le secrétaire un contrôle de la Compagnie qui indique les noms et adresses du Roi, des Officiers, des Chevaliers, des Archers, des Aspirants et Honoraires, rangés par ordre d'ancienneté réception, et qui reste affiché dans la salle de réunion.

140.- En échange du prix qu'il a reçu de la Compagnie, il est d'usage que le Roi offre à son tour à ses camarades un prix dont les conditions seront indiquées par lui.

Ce prix est facultatif.

*Règlements généraux des chevaliers de l'arc et archers de France - Paris, 21 décembre 1934*