

STATUTS

ET

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

DE LA
CHEVALERIE DE L'ARG,

PUBLIÉS PAR LES SOINS ET AUX FRAIS

DE LA
FAMILLE DE PARIS.



PARIS

IMPRIMERIE DE W. REMQUET, GOUPY ET C^{te},
Rue Garncière, 5.

—
1863

STATUTS ET RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

DE LA CHEVALERIE DE L'ARC.

ORGANISATION GÉNÉRALE

DE LA CHEVALERIE DE L'ARC EN FRANCE.

ART. 1^{er}. L'organisation de la Chevalerie de l'Arc, en France, a pour base la division en Compagnies et en Familles.

2. La Compagnie est la réunion en société d'un certain nombre de Chevaliers, appartenant à une même commune, dans le but de se livrer ensemble à l'exercice du tir de l'arc.

3. La Famille est la réunion d'un certain nombre de Compagnies, placées à proximité les unes des autres, dans le but de resserrer par cette alliance les liens de la confraternité, d'assurer la discipline et le bon ordre, et de maintenir les règlements.

4. Chaque Famille a son Conseil supérieur.

PREMIÈRE PARTIE

De la Compagnie.

CHAPITRE PREMIER.

CONSTITUTION DE LA COMPAGNIE.

5. Toutes les Compagnies actuellement existantes, et régies par les Statuts et règlements de 1733, sont reconnues comme régulièrement établies.

6. Il peut se former et s'établir dans une seule commune plusieurs Compagnies ou Sociétés de l'Arc; mais chacune, alors, doit avoir son jardin particulier et adopter un nom qui la distingue.

7. La formation et l'établissement d'une Compagnie nouvelle exigent les conditions suivantes: 1° que des Chevaliers de l'Arc, reçus suivant les formes consacrées, s'associent, au nombre de six au moins, pour s'assurer d'un jardin et y faire construire un tir; 2° qu'ils notifient aux Compagnies voisines l'existence, le nom, et l'adresse de la Compagnie nouvelle, et les invitent en même temps à une partie d'installation (*Voir art. 182 et suivants*); 3° qu'ils sollicitent l'admission de la Compagnie nouvelle dans une des Familles dont elle se trouve le plus rapprochée.

8. Dans le cas où les fondateurs d'une Compagnie n'appartiendraient pas encore à la Chevalerie de l'Arc, ils s'adresseraient, pour se faire initier, au Conseil

supérieur de la Famille dans laquelle ils se proposent d'entrer ; et celui-ci, après s'être assuré de leur moralité, procéderait directement à leur réception ou leur enverrait des délégués, au nombre de trois au moins, chargés de leur conférer la Chevalerie.



CHAPITRE II.

COMPOSITION ET RENOUVELLEMENT DE LA COMPAGNIE.

9. Une Compagnie se compose de Chevaliers, d'Aspirants et, dans certaines circonstances, de membres honoraires.

10. Le nombre des membres d'une Compagnie est indéterminé. Toute Compagnie est libre cependant d'imposer, par une délibération spéciale, des limites au nombre de ses sociétaires.

Le nombre des Aspirants ne doit jamais s'élever au-dessus du quart de celui des Chevaliers.

Une Compagnie ne peut pas compter plus de deux membres honoraires.

Section I. — Des Chevaliers.

11. Les Chevaliers sont les membres essentiels des Compagnies. Ils prennent une part active aux délibérations, fournissent les officiers, jouissent de tous les avantages et participent à toutes les charges.

12. Pour devenir Chevalier de l'Arc, il faut : 1° être âgé de vingt et un ans au moins ; 2° ne pas appartenir à une Compagnie autre que celle dans laquelle on sollicite son admission ; 3° avoir fait une

demande écrite à l'une des Compagnies régulièrement instituées, et avoir été présenté par trois membres de cette Compagnie, qui se portent garants de l'honorabilité du candidat; 4° se soumettre à une enquête, dont le but est de s'assurer que le candidat est un homme irréprochable et qu'il n'a été refusé par aucune autre Compagnie; 5° avoir fréquenté le tir pendant au moins un mois; 6° s'engager à obéir aux règlements de la Chevalerie, après en avoir pris connaissance, ainsi qu'à participer aux frais et charges de la Compagnie.

13. La demande écrite du candidat, comprenant la mention de ses noms, âge, profession et domicile, et la présentation, également écrite et signée des trois parrains, doivent rester affichées dans la salle du tir pendant tout le mois, pour que nul n'en ignore ou n'en puisse prétexter ignorance.

14. Une assemblée est convoquée pour examiner la demande du candidat. Dans cette assemblée, celui-ci est proposé et présenté par ses parrains. Il lui est demandé par le président s'il persiste dans sa résolution, s'il a pris connaissance des règlements, des baux et des charges, s'il consent à se soumettre aux uns et à acquitter les autres, enfin, s'il se présente pour la première fois comme candidat devant une Compagnie d'Arc. Sur sa réponse affirmative, on le fait retirer; la délibération commence, et, après discussion, il est procédé au vote sur la question de savoir s'il sera admis à la réception. Le vote est-il favorable, le candidat en est prévenu et introduit de nouveau dans la salle du tir, pour être immédiate-

ment initié à la Chevalerie de l'Arc suivant les règles consacrées et relatées dans le formulaire de la réception. Le vote est-il défavorable, le candidat ne peut se représenter devant la même Compagnie avant un an. Un second refus serait définitif, et le candidat ne pourrait plus solliciter son admission dans la même Compagnie.

15. Le vote pour l'admission d'un nouveau Chevalier a lieu au scrutin secret, et, pour qu'il soit valable, il faut : 1° que deux officiers au moins soient présents ; 2° que les deux tiers de la Compagnie soient également présents ; 3° que le chiffre des votes affirmatifs soit supérieur à celui de la moitié des membres de la Compagnie.

Les Honoraires votent, dans cette circonstance, comme les Chevaliers, et leur voix a la même valeur.

16. Si l'assemblée n'était pas en nombre, on ferait une seconde convocation pour la semaine suivante, en énonçant les circonstances, et, à la suite de celle-ci, on procéderait à l'admission et à la réception, quel que fût le nombre des membres qui eussent répondu à l'appel. La majorité absolue des membres présents suffirait alors pour que le scrutin fût valable ; mais, s'il y avait partage égal des voix, le résultat du scrutin serait considéré comme négatif. Dans ce cas, on devrait, si le candidat le réclamait, renvoyer le vote à une nouvelle assemblée, convoquée dans le délai de quinze jours.

17. Si le candidat avait déjà essuyé un refus de la part d'une autre Compagnie, on ne pourrait procéder au vote touchant son admission, avant d'en avoir

référé au Conseil supérieur de la Famille, qui serait alors chargé de faire une enquête et de décider si l'on peut passer outre.

18. Le nouveau membre signe son adhésion au règlement, au bail et aux autres engagements collectifs, et paye de suite, pour sa réception, une somme dont la quotité est déterminée par chaque Compagnie. Il doit, de plus, fournir, dans le courant du mois qui suit sa réception, une paire de cartes et un prix, d'une valeur également déterminée par la Compagnie, prix qui est tiré dans le courant de l'hiver, ainsi qu'il est dit plus loin (art. 223, 225, 226, 227), et au tirage duquel il prend part, mais sans pouvoir lui-même être un des gagnants.

19. Les fils et petit-fils de Chevaliers ne payent que la moitié des frais de réception.

20. Les Chevaliers qui se présentent pour entrer dans une Compagnie après en avoir quitté une autre sont tenus de présenter : 1° un certificat de démission, délivré suivant les règles par la Compagnie à laquelle ils appartenaient en dernier lieu, et témoignant qu'ils s'y sont conduits honorablement et en bons camarades; 2° une quittance en règle, attestant qu'ils se sont libérés envers ladite Compagnie. Sur le vu de ces pièces, ils peuvent être affiliés à la Compagnie près de laquelle ils sont en instance, suivant les formes et avec les garanties indiquées plus haut (art. 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18), mais sans être soumis ni aux cérémonies ni aux épreuves de la réception. Ils doivent, en conséquence, fournir, ainsi que les autres, une paire de cartes et un prix, et

payer, comme droit d'entrée, une certaine somme, qui pourra être inférieure à celle que la Compagnie exige des Chevaliers de création nouvelle.

21. Si le Chevalier qui sollicite son admission dans une Compagnie avait été déjà exclu d'une autre Compagnie ou s'il avait appartenu à une Compagnie qui aurait été elle-même exclue de sa Famille par décision du Conseil supérieur, il ne pourrait être admis qu'après délibération et avis favorable du Conseil de la Famille dans laquelle il veut entrer.

Quant au Chevalier personnellement exclu d'une Famille par décision du Conseil supérieur, il ne peut rentrer dans aucune des Compagnies de la Famille dont il a été exclu ; mais il peut être admis dans une Compagnie dépendant d'une autre Famille, pourvu toutefois que le Conseil supérieur de cette Famille ait, après examen, rendu une décision favorable.

Section II. — Des Aspirants.

22. Les Aspirants diffèrent des Chevaliers en ce qu'ils ne sont pas initiés à la Chevalerie, mais seulement admis dans la Compagnie.

Ils n'ont, dans les assemblées, que voix consultative, excepté toutefois les questions de finances, dans lesquelles ils ont le droit de voter, attendu qu'ils participent aux dépenses dans les mêmes proportions que les Chevaliers, et la nomination des Officiers et des Délégués, à laquelle ils prennent également part.

Ils peuvent tirer dans tous les prix, de Compagnie, de Famille, généraux ou autres, comme les Chevaliers, et gagner les prix. Ils peuvent aussi tirer

l'oiseau et obtenir les dignités de Roi et d'Empereur.

23. Pour devenir Aspirant, il faut être âgé de 18 ans au moins; toutefois, les fils, petits-fils, ou neveux de Chevaliers peuvent être admis dès l'âge de 16 ans révolus. Le titre d'Aspirant ne peut être conservé que jusqu'à l'âge de 21 ans, époque où l'Aspirant est tenu de se faire recevoir Chevalier, sous peine de perdre tous ses droits dans sa Compagnie ainsi que dans toutes les Compagnies où il se présente pour tirer les prix.

24. L'admission des Aspirants se fait suivant les règles indiquées plus haut. (Art. 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19.)

25. A l'époque où ils sont reçus Chevaliers, c'est-à-dire quand ils ont atteint l'âge de 21 ans, ils doivent de nouveau offrir une paire de cartes et un prix à la Compagnie qui les reçoit.

26. Parmi les trois Chevaliers présentateurs, la Compagnie en choisit un qui sert de répondant et de garant en toutes circonstances à l'Aspirant jusqu'au moment où celui-ci a atteint l'âge de 21 ans.

27. Si l'Aspirant change de Compagnie, cette mutation s'opère suivant les règles observées pour les Chevaliers et précédemment exposées. (Art. 20 et 21.)

Section III — Des Honoraires.

28. Les Honoraires jouissent de l'avantage de rester membres de la Compagnie sans participer à l'acquittement des frais généraux et sans payer de cotisation, ni ordinaire, ni extraordinaire.

Ils peuvent voter, dans les assemblées, sur toutes

les questions, excepté celles de finance, pour lesquelles ils ont seulement voix consultative.

Ils ont le droit, en leur qualité de membres de la Compagnie, d'être admis journellement au tirage des parties et de se présenter dans les prix généraux.

Ils peuvent même : 1^o tirer le prix de Famille, à la condition de payer la cotisation annuelle ; 2^o tirer les prix de Compagnie, à la condition de fournir un prix dans le courant de l'année ; 3^o tirer le prix de la Saint-Sébastien, à la condition de participer, comme les autres, aux frais de ce prix ; 4^o enfin, prendre part au tirage de l'oiseau et devenir Roi, en se soumettant, à cet égard, aux mêmes conditions.

29. Pour devenir Honoraire, il faut appartenir à la Chevalerie de l'Arc depuis au moins 25 ans, ou avoir rendu à sa Compagnie de grands services.

30. Le titre d'Honoraire est accordé, en assemblée générale de la Compagnie convoquée spécialement pour cet objet, en observant dans le vote les règles indiquées aux art. 15 et 16.

31. Si un Honoraire désire rentrer dans sa Compagnie comme membre actif, il le peut, avec l'agrément de la Compagnie, sans avoir à supporter d'autres frais qu'une paire de cartes et un prix d'admission, de la valeur ordinairement attribuée à ces sortes de prix.

Section IV. — Des congés.

32. Tout Chevalier ou Aspirant, qui désire s'absenter pour plus d'un mois, prévient par lettre le capitaine et sollicite un congé, dont il indique la durée, et qui ne peut être accordé que par la Compagnie.

33. Le Chevalier ou l'Aspirant qui s'absente avec un congé régulier n'en est pas moins tenu de payer sa cotisation et sa part contributive dans les prix de l'oiseau, de la Saint-Sébastien, général, ou de Famille, à moins qu'il n'ait été dispensé, par délibération spéciale, de tout ou partie de ces dépenses.

34. Absent sans congé, il paye de plus toutes les amendes encourues pour absence dans les assemblées ordinaires ou extraordinaires, pour retard de paiement de sa cotisation, etc.

35. Absent sans congé depuis un an, il est rayé des contrôles et exclu de la Compagnie, qui se réserve le droit de réclamer de lui le montant de sa dette.

Il peut toutefois, après avoir acquitté sa dette et fait des excuses écrites, être, sur sa demande, réintégré dans sa Compagnie, pourvu que celle-ci y ait consenti à la suite d'une délibération en assemblée générale.

Section V. — Des démissions.

36. Tout membre qui veut quitter sa Compagnie adresse, par lettre, sa démission motivée au capitaine. Une assemblée est convoquée, dans le délai d'un mois au plus tard, pour délibérer et statuer sur la demande du démissionnaire, et celui-ci continue à supporter les charges communes jusqu'au moment où sa démission est acceptée.

37. En se retirant, le membre démissionnaire est tenu : 1° d'acquitter ses dettes envers la Compagnie, à moins que celle-ci ne lui fasse remise de tout ou partie ; 2° de payer une somme, qui est réglée

par chaque Compagnie suivant ses convenances.

38. S'il ne s'élève aucune plainte contre le membre démissionnaire, et après qu'il a soldé ses comptes avec la Compagnie, il lui est délivré un certificat de démission, scellé du sceau de la Compagnie, et signé du capitaine, du secrétaire, et du trésorier.

En cas de refus de ce certificat, le membre lésé peut porter l'affaire devant le Conseil supérieur de la Famille dont sa Compagnie dépend.

39. Le membre démissionnaire perd, par le fait de sa démission, tout droit à sa part dans les propriétés mobilières ou immobilières de la Compagnie qu'il quitte, à moins de conventions contraires établies par ladite Compagnie.

40. Le membre démissionnaire ne peut rentrer qu'au bout d'une année entière dans la Compagnie dont il s'est séparé.

Section VI. — De l'exclusion.

41. Lorsqu'un Chevalier ou un Aspirant est exclu de sa Compagnie, il ne lui est pas délivré de certificat de démission. Son exclusion lui est signifiée à domicile par lettre signée du capitaine et du secrétaire, et elle est, en outre, notifiée, dans le délai de quinze jours, à toutes les Compagnies de la Famille et aux Conseils supérieurs des Familles les plus voisines, qui doivent eux-mêmes les faire connaître aux Compagnies qu'ils représentent.

42. La position pécuniaire d'un membre exclu à l'égard de sa Compagnie est réglée par le Conseil supérieur de la Famille.

43. L'exclusion n'est pas toujours absolue, et l'exclu peut en être relevé lorsqu'elle a été prononcée pour des faits qui ne touchent pas à l'honneur.

C'est aux frais de l'exclu que sont prévenues de sa réhabilitation les Compagnies de la Famille et les Familles auxquelles avait été signifiée l'exclusion.

44. De quelque manière qu'un Chevalier ou un Aspirant quitte sa Compagnie, le fait doit être mentionné, avec tous ses détails, au registre des délibérations, qui fait foi en pareille matière.



CHAPITRE III.

ORGANISATION DE LA COMPAGNIE.

Section I. — Des dignités et des grades.

45. Dans chaque Compagnie, il y a un état-major, composé d'un Roi et de six Officiers, portant les titres suivants : capitaine, lieutenant, sous-lieutenant porte-drapeau, secrétaire, trésorier, censeur.

Si les besoins du service l'exigent, la Compagnie peut adjoindre au secrétaire et au trésorier un vice-secrétaire et un vice-trésorier.

Ces grades et dignités n'ont qu'un an de durée.

La Compagnie peut, en outre, avoir un ou plusieurs Empereurs.

46. Les Chevaliers seuls peuvent être nommés Officiers.

Les Aspirants peuvent, ainsi que les Chevaliers, gagner par leur adresse, les dignités de Roi et d'Empereur.

47. Est *Roi* celui qui abat l'oiseau, de la manière et dans les formes qui seront ci-après indiquées. (Art. 168.)

La royauté de l'Arc est un titre purement honorifique. Les prérogatives du Roi sont d'avoir le pas sur tous les Officiers et Chevaliers, et de tirer partout avant eux. Tous les Chevaliers lui doivent respect et déférence. Il peut être capitaine, mais il lui est interdit d'accepter un autre grade.

En cas de mort, le Roi n'est pas remplacé avant le tirage régulier de l'oiseau.

48. Est *Empereur* celui qui abat l'oiseau trois années de suite dans la même Compagnie, et c'est un titre qu'il conserve toujours tant qu'il demeure dans cette Compagnie : s'il la quitte, il perd ses honneurs et prérogatives, sans pouvoir les reprendre, même s'il venait à y rentrer.

Cette dignité donne à celui qui l'a acquise le pas partout et sur tous, sur le Roi, les Officiers, les Chevaliers et les Aspirants.

L'Empereur peut prendre part au tirage de l'oiseau et devenir, le cas échéant, à la fois Empereur et Roi. Il peut aussi être nommé capitaine.

Dans le cas où la Compagnie aurait plusieurs Empereurs, ils prendraient rang par ordre d'ancienneté.

49. Les *Officiers* sont nommés par la voie de l'élection, au scrutin secret. Les Aspirants concourent à l'élection, mais ne peuvent eux-mêmes être élus. La majorité doit réunir au moins la moitié, plus un, des membres présents.

Il y a deux tours de scrutin libre, après lesquels,

s'il ne s'est pas formé de majorité suffisante, un scrutin de ballottage s'établit entre les deux Chevaliers qui ont obtenu le plus grand nombre de suffrages. S'il y en a trois, ou plus, qui aient obtenu le même nombre de voix, on vote successivement pour savoir quels seront les deux qui devront être opposés l'un à l'autre. En cas de partage égal des suffrages entre deux candidats opposés l'un à l'autre, la voix du capitaine, ou, en son absence, celle du Chevalier le plus élevé en dignité, devient prépondérante et départage.

50. En cas de vacance d'un des grades, par suite de mort, démission acceptée, exclusion du titulaire, ou par toute autre cause, il est procédé au remplacement de l'officier qui manque suivant les formes qui viennent d'être indiquées et dans une assemblée convoquée, pour cet objet, dans le délai d'un mois.

51. Le *Capitaine* est le chef et l'organe de la Compagnie. Il est chargé de la direction et de l'administration générale de celle-ci. C'est lui qui ordonnance les dépenses, qui convoque et préside les assemblées, qui dirige les discussions, recueille les votes, et proclame les résultats. En cas de partage, il a double voix. Il veille au bon entretien du tir, ordonne les petites réparations, reçoit les étrangers et leur fait les honneurs du jardin.

Il peut prendre, dans les circonstances urgentes, des dispositions provisoires, sauf à en référer dans la huitaine au Conseil d'administration, si la chose est importante.

Il peut aussi suspendre l'exécution d'une mesure

votée par la Compagnie, mais avec le consentement et la signature des membres du Conseil d'administration et seulement pendant quinze jours : au bout de ce temps, il est tenu de convoquer une assemblée nouvelle, dont le vote devient obligatoire.

52. Le *Lieutenant* a les mêmes fonctions que le capitaine, en l'absence de celui-ci.

53. Le *Sous-Lieutenant porte-drapeau* supplée les deux premiers officiers, absents ou empêchés ; de plus, c'est lui qui porte le drapeau et qui en a la garde.

54. Le *Secrétaire* rédige les procès-verbaux des séances, qu'il signe, et dont il donne lecture à la séance suivante. Il fait également les convocations, à la requête du capitaine, notifie les exclusions, est chargé, en un mot, de toute la correspondance. Il tient registre des actes, jugements et délibérations de la Compagnie, en donne expédition à qui de droit. Il garde le sceau, les archives, titres et papiers de la Compagnie, dans un coffre ou une armoire à deux clefs, dont l'une pour lui, l'autre pour le capitaine.

55. Pour que le secrétaire puisse convenablement remplir ses fonctions, il est mis à sa disposition : 1° un registre des procès-verbaux, coté et paraphé à chaque page par le capitaine, et 2° un registre de contrôle, également coté et paraphé par le capitaine. Dans ce dernier registre, le secrétaire doit tenir un état de la Compagnie, portant le nom, l'âge, la profession, la demeure de chaque Chevalier, l'indication des Compagnies auxquelles il peut avoir appartenu avant son entrée dans la Compagnie, la date de cette entrée et celle de sa réception comme Che-

valier, si la chose est possible, enfin la date de son départ, s'il vient à quitter Compagnie.

56. Le *Trésorier* dresse un inventaire de tous les objets appartenant à la Compagnie, et doit toujours tenir cet inventaire à jour. Il tient aussi registre exact des recettes et dépenses, et a les fonds en dépôt, pourvu qu'ils n'excèdent pas une certaine somme réglée par la Compagnie, auquel cas ils sont mis sous la garde du capitaine et du Conseil d'administration. Il solde, sur quittances, les dépenses ordonnées par le capitaine. Il fait connaître l'état de la caisse, tous les trois mois, dans l'assemblée ordinaire qui a lieu à cette époque, et présente, au moyen de ses bordereaux trimestriels, son compte annuel et général, aussitôt après l'abatage de l'oiseau, ou le jour qui, au moment de cet abatage, est fixé pour une assemblée générale.

57. Dans les Compagnies où il y a *Vice-Secrétaire* et *Vice-Trésorier*, ces officiers sont chargés d'aider les titulaires et de les suppléer en cas de maladie, d'absence forcée, ou de tout autre empêchement jugé légitime par le capitaine, si la durée de cet empêchement ne dépasse pas un mois, et par la Compagnie, si elle doit être plus longue.

58. Le *Censeur* est chargé spécialement de tout ce qui concerne la discipline et la police du jeu. Il rappelle, en toutes circonstances, les Officiers, Chevaliers et Aspirants, à l'observation de leurs devoirs, veille à ce que les décisions de la Compagnie soient exécutées, et fait, sous sa responsabilité personnelle, rentrer les amendes dans le tronc.

Dans tous les cas où il y a eu quelque infraction grave au règlement, à la discipline ou aux convenances, querelle ou dispute entre les membres de la Compagnie, dans le jeu ou à l'occasion du jeu, c'est lui qui fait les rapports, soutient l'accusation, remplit en un mot l'office du ministère public.

59. Si les Officiers mettent de la négligence dans l'exercice de leurs fonctions, ils peuvent, en assemblée trimestrielle, être soumis à des amendes dont la quotité est fixée à l'avance par la Compagnie.

60. Les Chevaliers qui ont accepté les grades ci-dessus indiqués et les fonctions qui en dépendent ne peuvent donner la démission de leur grade dans l'année, si ce n'est pour cause de maladie, d'absence forcée, ou pour quelque autre motif grave dont la Compagnie apprécie la valeur. Si un officier persiste dans sa démission malgré la volonté de la majorité, il est soumis à une amende d'une valeur déterminée par la Compagnie.

Section II. — Du rang des membres de la compagnie.

61. Le rang des membres de la Compagnie est ainsi fixé : 1° l'Empereur, s'il y en a un, ou les Empereurs par rang d'ancienneté, s'il y en a plusieurs; 2° le Roi; 3° les Officiers; 4° les Chevaliers titulaires et honoraires; 5° les Aspirants.

62. Le rang des Officiers est déterminé par leur grade. Le capitaine est le premier, puis les autres suivent dans l'ordre indiqué, savoir : le lieutenant, le sous-lieutenant, le secrétaire, le trésorier, le censeur, le vice-secrétaire, et le vice-trésorier.

63. Le rang des Chevaliers et Aspirants est déterminé par leur ancienneté de réception, et, en cas d'égalité de date de réception, par leur ancienneté d'âge.

64. En quelque occasion que ce soit, quand la Compagnie est assemblée, les membres qui la composent prennent leur rang dans l'ordre qui vient d'être fixé.

Section III. — De l'uniforme et des insignes.

65. Chaque Compagnie a son drapeau particulier.

Tous les membres d'une même Compagnie doivent porter un costume uniforme ou tout au moins se distinguer par quelque pièce particulière du costume, telle qu'une coiffure, une veste, une ceinture, de même couleur.

66. Les grades s'indiquent au moyen de rubans, plus ou moins larges, aux couleurs de la Compagnie, et portés : en écharpe, pour l'Empereur ; en sautoir, pour le Roi ; en bracelet, à l'un des bras, pour les Officiers. Il peut être ajouté aux rubans de l'Empereur et du Roi une médaille ou une croix, et à ceux des Officiers des franges ou des broderies, dont la couleur ou la forme sert à préciser leur grade.

67. Il est interdit à toute Compagnie de prendre les couleurs, rubans, ou marques distinctives d'une autre Compagnie. C'est le Conseil supérieur de la Famille qui est chargé de veiller à l'exécution de cet article.

68. Il est bien entendu que ces costumes et ces insignes ne peuvent être portés que dans l'enceinte du tir ou dans les cérémonies de la Chevalerie, après avoir obtenu l'agrément de l'autorité.

Section IV. — Des devoirs des membres de la Compagnie les uns envers les autres.

69. Les membres de la Compagnie doivent, en tous lieux et en toute circonstance, pour ce qui concerne le tir de l'arc, déférence et obéissance à leurs dignitaires et officiers ainsi qu'à leurs anciens de réception ou d'âge.

70. Les Chevaliers en général, et, en particulier, les membres d'une même Compagnie, se doivent les uns aux autres consolation, aide et assistance, dans leurs maladies et leurs chagrins.

Des secours, pris sur la caisse de la Compagnie, peuvent même être votés en faveur des malades.

71. Lors du décès d'un membre de la Compagnie, ses camarades sont tenus, à moins d'empêchement légitime, d'assister au convoi, et toutes les Compagnies de la Famille y sont invitées.

Il est tiré, en l'honneur du mort, soit le jour même du convoi, soit le dimanche suivant, une partie de deuil, suivant les formes indiquées aux articles 188 et 189.



CHAPITRE IV.

ADMINISTRATION DE LA COMPAGNIE.

Section I. — Du Conseil d'administration.

72. La Compagnie a un Conseil d'administration, composé de ses Officiers.

73. Le Conseil est permanent. Il a pour mission d'assister le capitaine, dans l'intervalle des assem-

blées, pour l'expédition des affaires courantes, et doit se réunir, sur l'ordre du chef de la Compagnie, toutes les fois que celui-ci le juge nécessaire.

Section II. — Des assemblées de la Compagnie.

74. La Compagnie a, tous les trois mois, des réunions ou assemblées ordinaires, dont l'époque et le jour sont fixés à l'avance pour toute l'année, et, de plus, en cas de besoin, des assemblées extraordinaires convoquées par le capitaine.

75. Les convocations pour les assemblées se font par voie d'affiches posées dans le tir ou par lettres individuelles, suivant la convenance de la Compagnie. Les affiches doivent être placées au moins quinze jours avant l'époque de l'assemblée, et les lettres individuelles doivent précéder celle-ci de huit jours au moins, sauf les cas d'urgence.

76. Les assemblées sont générales et obligatoires, même pour les Aspirants, sauf le cas d'excuse jugée légitime par la Compagnie et de lettre adressée d'avance au capitaine pour lui faire connaître le motif de l'absence.

77. L'absence est punie d'une amende, dont la quotité est fixée par le règlement particulier de chaque Compagnie.

78. Dans les assemblées ordinaires, on ouvre le tronc et on en donne le produit en compte au trésorier; on reçoit du Capitaine la communication de ce qui s'est passé dans la Compagnie pendant les trois mois précédents; on apure les comptes du trésorier; on expédie les affaires courantes; on décide les

dépenses de la société ; on s'impose, s'il y a lieu, des contributions extraordinaires ; enfin, on juge les différends entre Chevaliers, les fautes contre la discipline, etc.

79. Dans l'assemblée de janvier devront être fixés le jour, l'heure, et la durée du tirage de l'oiseau, ainsi que l'époque et les conditions du tirage des prix de la Saint-Sébastien. (Voir l'art. 161.)

C'est dans la même assemblée qu'on nomme, suivant les circonstances, un seul ou deux Délégués, chargés de représenter la Compagnie dans le Conseil supérieur de la Famille. (Voir l'art. 105.)

80. Les assemblées extraordinaires ont pour objet des sujets qu'il est impossible de prévoir, et elles se réunissent sur l'initiative et l'ordre du capitaine.

Elles peuvent être provoquées par six membres, qui en font la demande écrite au capitaine, en indiquant le sujet qu'ils se proposent de soumettre à la Compagnie, à moins cependant que le Conseil d'administration, consulté par le capitaine, ne juge la demande mal fondée. Dans le cas où cette circonstance restrictive ne se présenterait pas, le capitaine serait tenu de convoquer la Compagnie dans la huitaine.

81. Toutes les assemblées, tant ordinaires qu'extraordinaires, sont présidées par le capitaine, ou, en son absence, par le lieutenant ou le sous-lieutenant, et, à défaut de ceux-ci, par un Chevalier que désignent les membres présents.

82. Les Aspirants ont voix consultative et ne prennent point part au vote, excepté pour ce qui est

relatif aux recettes et dépenses de la Compagnie et à la nomination des Officiers et des Délégués.

83. Nulle délibération ne peut avoir lieu si le nombre des membres présents ne dépasse la moitié des membres de la Compagnie et s'il ne se trouve parmi eux au moins deux Officiers. Cependant, lorsque, le nombre des membres présents n'ayant pas atteint ce chiffre, une convocation nouvelle a eu lieu, on délibère et on vote, à cette seconde assemblée, quels que soient le nombre et la qualité des membres présents.

84. Les questions sont votées au scrutin public ou secret, selon leur importance, et à la majorité absolue pour les questions ordinaires : pour les choses plus graves, telles que l'admission de nouveaux membres, les punitions, dépenses ou cotisations considérables, la majorité n'est valable qu'autant qu'elle ne descend pas au-dessous de la moitié, plus un, des membres de la Compagnie ayant droit de vote.

85. Il est tenu par le secrétaire un procès-verbal de chaque séance, dans lequel sont mentionnés les noms des membres absents et ceux des membres présents, et qui est signé par ces derniers : ce procès-verbal est inscrit dans le registre des délibérations de la Compagnie.

86. Dans les assemblées, depuis le moment de l'ouverture jusqu'à celui de la clôture de la séance, tous les membres présents doivent avoir la tête découverte, sous peine d'une amende, à moins de permission spéciale accordée, pour cause de santé, par le président.

87. Aucun des assistants ne doit prendre la parole

sans l'avoir demandée et obtenue du président. Les conversations particulières sont interdites.

88. Au président appartiennent la direction des débats et la police de la séance. Il a le droit de rappeler à l'ordre les membres qui s'en écartent et même de solliciter contre eux, en cas de besoin, une amende, sur laquelle l'assemblée se prononce immédiatement et qui est acquittée séance tenante.

**Section III. — Des recettes et des dépenses
de la Compagnie.**

89. Les recettes ordinaires comprennent : 1° les droits de réception, d'affiliation, et de démission ; 2° le produit des amendes ; 3° le bénéfice sur la vente des rafraîchissements ; 4° l'enjeu des parties, lorsqu'il n'a pas été dépensé en consommation sur place, ou la portion de cet enjeu qui dépasse la valeur de la consommation ; 5° une cotisation mensuelle, dont la quotité, l'époque et le mode de paiement, sont fixés par chaque Compagnie en assemblée générale.

La Compagnie peut, en outre, en cas de nécessité, s'imposer une contribution extraordinaire, qui se répartit d'une manière égale entre tous les membres.

90. Les dépenses ordinaires sont les frais de cartes, de marmots, le loyer, le chauffage, l'entretien et l'embellissement du tir, l'achat du vin, les frais de bureau et de publication, la cotisation pour la caisse centrale de la Famille, et celle pour le prix de Famille.

91. Les dépenses relatives au tirage de l'oiseau et au prix de la Saint-Sébastien sont obligatoires et prélevées sur la caisse de la Compagnie, si elle est assez

riche, ou acquittées, en cas d'insuffisance de celle-ci, au moyen d'une contribution spéciale, également répartie entre tous les membres et votée en assemblée générale.

92. Les dépenses sont décidées par le capitaine ou votées par la Compagnie assemblée, suivant qu'elles dépassent ou non une limite que chaque Compagnie est libre de fixer. Qui que ce soit qui les ait décidées, elles sont toujours ordonnancées par le capitaine.

93. Les dépenses relatives aux banquets, réjouissances, visites aux Compagnies voisines, ne sont jamais acquittées avec les fonds de la Compagnie : elles se payent au moyen d'une contribution particulière, également répartie entre tous ceux qui prennent part à la fête et librement consentie par chacun d'eux.

94. Tout membre qui a laissé écouler un semestre entier sans payer sa cotisation, ses amendes, et les frais obligatoires de la Compagnie, reçoit du capitaine un avertissement écrit par lequel il est invité à s'acquitter. Si l'avertissement et la sommation sont demeurés inutiles, ils sont renouvelés publiquement, en assemblée, à la fin du troisième trimestre, et demeurent affichés dans la salle. Si, malgré cette dernière sommation, le sociétaire délinquant ne s'est pas acquitté, il est cité devant la Compagnie, qui peut, pour ce fait, prononcer son exclusion.



CHAPITRE V.

DISSOLUTION DE LA COMPAGNIE.

95. Lorsqu'une Compagnie, arrivée au terme de

son bail et ne trouvant pas de terrain convenable pour s'établir, se voit, par ce fait, privée de son jardin de tir, elle peut continuer à exister pendant un an, à la condition d'offrir son prix général dans le jardin d'une autre Compagnie de la même Famille.

Cette année écoulée, elle peut, en s'adressant au Conseil supérieur de la Famille, obtenir, aux mêmes conditions, une prorogation d'un an; mais, si elle n'a pu, après ce dernier délai, se procurer un jardin, elle cesse d'exister.

96. Toutes les fois qu'une Compagnie disparaît par faute de fonds, défaut d'harmonie entre les sociétaires, impossibilité de trouver un terrain, ou pour toute autre cause, c'est le Conseil supérieur de la Famille qui procède à l'apurement des comptes, règle les intérêts des Chevaliers, donne les démissions, et reste dépositaire des archives.

97. Une Compagnie dissoute peut se reconstituer en observant les formes prescrites plus haut (art. 7); mais les membres qui en faisaient partie ne peuvent entrer dans la Compagnie nouvelle ou dans une autre Compagnie déjà existante qu'autant qu'ils sont pourvus d'un certificat régulier de démission et d'une quittance de toute dette antérieure, délivrés par le Conseil supérieur de la Famille.

Quand une Compagnie dissoute s'est reformée, elle redemande ses archives au Conseil de Famille, qui les avait en dépôt, lequel ne les remet que sur reçu du capitaine de la nouvelle Compagnie, après s'être assuré toutefois que celle-ci s'est reconstituée suivant les règles et usages.

DEUXIÈME PARTIE

De la Famille.

CHAPITRE PREMIER.

CONSTITUTION DE LA FAMILLE.

98. Pour constituer une Famille, il faut cinq Compagnies au moins, et vingt au plus.

99. Toute Famille nouvellement constituée notifie, par lettre, aux Familles déjà existantes sa formation, sa composition, le nom sous lequel elle désire être désignée, et le lieu où elle a élu domicile.

100. Lorsqu'une Compagnie désire faire partie d'une Famille, elle adresse une demande écrite au Conseil supérieur de cette Famille, qui décide, après enquête, s'il y a lieu d'accueillir ou de repousser la demande.

Dans le cas où la Compagnie postulante aurait déjà appartenu à une autre Famille, le Conseil supérieur ne pourrait prononcer son admission qu'après s'être assuré qu'elle a quitté sa première Famille honorablement et après y avoir rempli tous ses engagements.

101. Lorsqu'une Compagnie veut se séparer de la Famille dont elle dépend, elle prévient, par lettre, le Conseil supérieur, qui examine sa demande, règle son compte, et lui délivre un certificat indiquant le

jour de la séparation, et attestant, s'il y a lieu, qu'elle ne doit rien à la Famille et qu'elle n'a encouru de la part de celle-ci aucun reproche sérieux.

102. Si une Famille vient à se dissoudre, c'est le Conseil supérieur qui règle les comptes des Compagnies, remet à chacune ce qui lui revient, et délivre les certificats de séparation.

Dans le cas où des difficultés s'élèveraient à cette occasion et où les membres du Conseil ne pourraient pas se mettre d'accord, ils devraient recourir au Conseil supérieur de l'une des Familles voisines, qui réglerait les choses de concert avec eux.



CHAPITRE II.

ADMINISTRATION DE LA FAMILLE.

103. Chaque Famille est administrée, dirigée, et représentée par une commission permanente, qui porte le nom de Conseil supérieur de la Famille.

Section I. — Constitution du Conseil supérieur.

104. Les membres du Conseil supérieur sont nommés par la voie de l'élection.

Les Chevaliers seuls peuvent en faire partie; il n'y peut entrer ni Honoraires ni Aspirants.

105. Le nombre des membres du Conseil supérieur ne peut être inférieur à huit. En conséquence, lorsque la Famille comprend moins de huit Compagnies, chacune de celles-ci est représentée dans le Conseil par deux de ses Chevaliers, qu'elle délègue

à cet effet. Si la Famille se compose de huit Compagnies ou davantage, chacune de ces Compagnies n'a qu'un seul Délégué.

106. L'élection des Délégués a lieu dans chaque Compagnie, lors de l'assemblée de janvier, et se fait au scrutin secret, suivant le mode et les conditions indiquées aux articles 15 et 16.

107. Le Conseil entier est soumis chaque année à la réélection, mais les Compagnies sont libres de porter indéfiniment leur suffrage sur les mêmes Chevaliers qu'elles ont déjà choisis pour les représenter.

108. Lorsque le Conseil perd un de ses membres, par suite de décès, de démission, ou de quelque autre façon que ce soit, la Compagnie que représentait ce Délégué procède à son remplacement dans le plus bref délai possible, afin que le Conseil ne reste jamais incomplet.

Section II. — Attributions et pouvoirs du Conseil supérieur.

109. Le Conseil supérieur a pour mission de veiller à l'observation des statuts et règlements généraux, de maintenir la bonne harmonie dans la Famille, d'entretenir l'esprit de confraternité dans toute la Chevalerie de l'Arc.

110. Ses attributions sont les suivantes :

1° Régler les différends qui pourraient survenir entre les Compagnies de la Famille, soit que ces différends intéressent les Compagnies entières, soit

qu'ils concernent seulement deux ou plusieurs de leurs membres ;

2° Examiner la conduite des membres de la Famille qui auraient commis quelque acte de nature à compromettre la considération de celle-ci ;

3° Prendre en main et défendre les intérêts des membres de la Famille qui auraient souffert quelque dommage par le fait de Chevaliers appartenant à une ou plusieurs Compagnies étrangères à la Famille ;

4° Répondre, dans certaines circonstances et dans certaines limites fixées par l'article 145, à l'appel qui lui serait adressé par quelque membre de la Famille contre une décision de sa Compagnie qui lui paraîtrait trop rigoureuse ou mal fondée ;

5° Intervenir dans les cas prévus par les articles 8, 17, 21, 38, 42, 67, 142, 258, 263 ;

6° Se prononcer sur toutes les difficultés et contestations qui pourraient s'élever dans les Compagnies à propos des prix ou de l'application du règlement ;

7° Rechercher et indiquer les moyens de venir en aide aux membres de la Famille frappés de maladie ou tombés dans le besoin.

111. Le Conseil supérieur a le droit de convoquer et de faire comparaître devant lui les Chevaliers dont il juge le témoignage utile à la connaissance de la vérité dans les affaires qui lui sont soumises ; et les Chevaliers, convoqués suivant les formes qui seront indiquées plus loin (art. 116, 121, 122), ne peuvent, sous peine d'une amende de un à cinq francs, se refuser à comparaître.

112. Le Conseil supérieur peut infliger comme

punitions, soit aux Compagnies, soit aux Chevaliers, soit aux Aspirants : 1° la réprimande; 2° les amendes, de cinq à vingt francs, pour les Chevaliers, de dix à cent francs, pour les Compagnies; 3° l'interdiction du tirage du prix de Famille ou des prix généraux, pendant un temps variable depuis trois mois jusqu'à un an; 4° l'exclusion de la Famille.

Toutes les amendes infligées par le Conseil supérieur sont versées dans la caisse centrale de la Famille.

113. Les affaires dans lesquelles ne sont intéressés que des Compagnies ou des Chevaliers d'une même Famille sont soumises à l'appréciation du Conseil supérieur de cette Famille.

Celles qui concernent des Compagnies ou des Chevaliers appartenant à plusieurs Familles sont portées devant le Conseil supérieur de celle de ces Familles qui est la plus ancienne, lequel s'adjoint, suivant la gravité des cas, de un à trois délégués de chacun des Conseils supérieurs des Familles intéressées dans le débat.

Le Conseil supérieur d'une Famille ne peut s'ingérer dans les affaires particulières d'une autre Famille ni même dans celles d'une Compagnie qui relève de lui, à moins toutefois que le Conseil supérieur de cette Famille ou le Conseil d'administration de cette Compagnie n'ait réclamé son arbitrage en prenant l'engagement écrit de se soumettre entièrement et sans appel à sa décision.

114. Les décisions prises par les Conseils supérieurs pour faits relatifs à la Chevalerie de l'Arc, dans

les circonstances et suivant les formes indiquées en l'article précédent, sont absolues et sans appel.

Elles doivent être notifiées dans la huitaine à toutes les Compagnies de la Famille et aux Conseils supérieurs des Familles voisines, qui doivent eux-mêmes les faire connaître à leurs Compagnies.

Section III. — Organisation du Conseil supérieur.

115. Les membres du Conseil supérieur choisissent parmi eux, pour composer leur bureau : 1° un président, 2° un vice-président, 3° un secrétaire-général, 4° un secrétaire-adjoint, 5° un trésorier, 6° un rapporteur, 7° un conseiller.

116. Le *Président* est le chef du Conseil et de la Famille. Il fixe le jour et l'heure des réunions ainsi que l'endroit où elles doivent se faire. Il préside les séances, met en délibération les questions à l'ordre du jour, dirige les discussions, met aux voix les propositions, recueille les votes, et proclame les décisions. En cas de partage, il a double voix. Il désigne les Commissions chargées de recherches, de travaux, ou de rapports. Il ordonnance les dépenses décidées par le Conseil. Il contre-signe toutes les lettres importantes, toutes les notifications du Conseil aux Compagnies de la Famille ou aux Conseils des Familles voisines, ainsi que les invitations à comparaître devant le Conseil adressées aux Chevaliers dont le témoignage serait jugé nécessaire. Enfin, c'est lui qui est le gardien des archives du Conseil.

117. Le *Vice-président* remplit les fonctions du

président, en cas d'absence ou d'empêchement de celui-ci.

118. Le *Secrétaire-général* prépare l'ordre du jour de chaque séance, rédige et signe les délibérations, les lettres écrites au nom du Conseil ainsi que les actes émanant de lui, entretient la correspondance courante, enregistre les pièces, et rédige le compte rendu des travaux de l'année, qui doit être communiqué aux Compagnies de la Famille dans la première quinzaine du mois de décembre.

119. Le *Secrétaire-adjoint* supplée au besoin le secrétaire-général, et demeure plus particulièrement chargé des lettres de convocation et du procès-verbal des séances.

120. Le *Trésorier* reçoit les cotisations, amendes, etc., conserve les fonds en dépôts, et solde, sur quittances, les dépenses décidées par le Conseil et ordonnancées par le président. Il tient, sur un registre spécial, l'état des recettes et des dépenses, et rend compte de sa gestion au Conseil tous les trois mois et aux Compagnies de la Famille dans la première quinzaine de décembre. Il établit aussi, sur un registre particulier, le contrôle exact de toutes les Compagnies.

121. Le *Rapporteur* est chargé d'instruire les affaires soumises au Conseil. Il est, en conséquence, investi du droit de désigner au président et de convoquer, de concert avec lui, les Chevaliers dont le témoignage lui paraît nécessaire. C'est lui qui fait le rapport des affaires, donne ses conclusions, et propose

les punitions que pourraient avoir encourues les Compagnies ou les Chevaliers.

122. Le *Conseiller* assiste les prévenus et peut en conséquence, aussi avec l'assentiment du président, convoquer les Chevaliers dont le témoignage paraît utile à la défense.

Section IV. — Réunions du Conseil supérieur.

123. Le Conseil supérieur entre en fonctions le premier dimanche de février : c'est le jour de sa première réunion, dans laquelle il prend connaissance de l'état de la caisse, reçoit du Conseil sortant le compte rendu de toutes les opérations de l'année précédente, et règle, suivant les formes indiquées par l'art. 196, l'ordre du tirage des parties de jardin qui précèdent l'ouverture des prix généraux offerts par chaque Compagnie de la Famille.

124. Le Conseil supérieur se réunit tous les trois mois à des époques fixes, savoir : le premier dimanche de mai, le premier dimanche d'août, et le premier dimanche de novembre.

En cas d'urgence, il se réunit extraordinairement sur lettre de convocation du président.

125. Les réunions, tant ordinaires qu'extraordinaires, sont obligatoires, et tout membre qui se dispense d'y assister, sans excuse jugée légitime par le Conseil et sans avoir prévenu par lettre adressée d'avance au président, est passible d'une amende de un à cinq francs, dont la Compagnie qu'il représente est responsable envers la caisse centrale de la Famille,

sauf le recours qu'elle peut exercer contre le Délégué négligent.

126. Les convocations pour les réunions se font par lettres individuelles, qui, excepté les cas d'urgence, doivent précéder la réunion de huit jours au moins.

127. Les réunions sont consacrées à l'examen des affaires soumises au Conseil en vertu des statuts et règlements.

Dans la réunion d'août, le trésorier fait connaître au Conseil les contrôles des Compagnies de la Famille, ainsi que le montant de la cotisation annuelle et celui de la somme destinée au prix de Famille : c'est aussi dans cette réunion que le Conseil règle tout ce qui est relatif à ce prix, suivant les prescriptions de l'art. 231.

Dans la réunion de novembre, le secrétaire-général soumet au Conseil, qui l'examine et le discute, son projet de compte rendu des opérations du Conseil pendant l'année.

128. Les délibérations du Conseil exigent la présence des deux tiers au moins de ses membres, et ses décisions, dans les affaires litigieuses, ne sont valables que si le vote a eu lieu au scrutin secret et si le chiffre de la majorité a dépassé celui de la moitié des membres du Conseil.

Section V. — Recettes et dépenses du Conseil supérieur.

129. Les recettes comprennent : 1° le produit des amendes; 2° celui d'une cotisation annuelle, dont la quotité est fixée par le Conseil supérieur, et qui est

recueillie dans chaque Compagnie le jour du tirage de l'oiseau et remise par le capitaine au trésorier du Conseil, dans la première quinzaine de juin, en même temps que le contrôle de la Compagnie.

Les sommes provenant de ces deux sources forment la caisse centrale de la Famille.

130. Les dépenses ordinaires se composent des frais de bureau, de correspondance, et de publicité ; les dépenses extraordinaires des sommes qui peuvent être accordées par le Conseil, à titre de secours confraternels, aux membres de la Famille malades ou nécessiteux.



TROISIÈME PARTIE.

De la discipline.



CHAPITRE PREMIER.

DU JARDIN.

131. Le jardin est le lieu où les Chevaliers se réunissent pour se livrer à l'exercice de l'arc.

Il se compose essentiellement : 1° d'une allée centrale, de 55 mètres de longueur, aux extrémités de laquelle s'élèvent les deux buttes placées en face l'une de l'autre ; 2° d'une ou deux allées latérales, dirigées parallèlement à l'allée centrale, destinées au passage des Chevaliers allant d'une butte à l'autre

pendant le tir; 3° d'une salle de réunion construite près de l'une des deux buttes.

L'allée centrale s'appelle allée des buttes ou du Roi. Les allées latérales portent le nom d'allées des Chevaliers.

La butte au voisinage de laquelle se trouve la salle est dite maîtresse butte; l'autre, butte d'attaque.

Des gardes de sûreté, destinées à empêcher les flèches de s'égarer, sont placées de distance en distance, à droite et à gauche, sur les côtés de l'allée du Roi, entre elle et l'allée des Chevaliers.

132. Sur chaque butte est appliquée une carte ou panton, ayant : 1° un noir central; 2° un cercle ou cordon rouge, d'environ 15 centimètres de diamètre, nommé aussi petit cordon ou cordon du petit prix; et 3° un autre cercle ou cordon noir, de 35 à 40 centimètres de diamètre, désigné sous le nom de grand cordon ou cordon du grand prix.

Chaque carte est d'ailleurs divisée en moitiés droite et gauche, supérieure et inférieure, par deux lignes au crayon, l'une verticale et l'autre horizontale, qui se croisent au centre du noir, indiqué par une piqure ou point central.

133. Au-devant de chaque butte doit être disposée sur le sol une marque, visible et solidement fixée, qui indique le point où doit se placer le tireur: cette marque s'appelle le pas, et sa position doit être calculée de telle façon qu'il y ait entre elle et la butte opposée un intervalle de 51 à 52 mètres, intervalle qui mesure la longueur réelle du tir.

134. Dans tout jardin ou tir d'arc, il y a un tronc

portatif, qui se place vers le milieu de l'allée centrale, et qui est destiné à recevoir les amendes.



CHAPITRE II.

DE LA POLICE DU JARDIN.

135. Sont admis dans le jardin : 1° les membres de la Compagnie ; 2° les Chevaliers visiteurs, à quelque Compagnie et à quelque Famille qu'ils appartiennent ; 3° les étrangers, amateurs du tir de l'arc, pourvu qu'ils soient présentés par un Chevalier de la Compagnie.

C'est le capitaine, et, en son absence, l'officier le plus élevé en grade ou le Chevalier le plus ancien, qui fait au visiteur les honneurs du jardin.

136. Quiconque est admis dans le jardin, à quelque titre que ce soit, doit se soumettre aux règles de discipline imposées par les statuts et règlements généraux ainsi que par les règlements particuliers de la Compagnie.

137. Les Chevaliers qui ont introduit des étrangers sont personnellement responsables de la conduite de ceux-ci.

138. Toute infraction à la politesse et aux convenances est interdite et passible d'une punition, dont la gravité est proportionnée à celle du délit.

Tombent sous le coup de cet article les jurons, les paroles ou chansons deshonnêtes, les injures ou les grossièretés, les discussions violentes, etc.

139. Quiconque, membre ou non de la Compa-

gnie, se présenterait au jardin en état d'ivresse ou s'y enivrerait, quiconque y tiendrait une conduite scandaleuse, serait expulsé du jardin par les Chevaliers présents, sans pouvoir y rentrer de la journée; et, si cet individu était lui-même un Chevalier ou un Aspirant, il aurait, en outre, à répondre de sa conduite devant la Compagnie et la Famille auxquelles il appartient.

140. Il est défendu de parler politique dans le jardin, sous peine d'amende après un premier avertissement, et d'exclusion temporaire après un second avertissement.

141. Les questions de discipline, les contestations et les difficultés qui s'élèvent dans le jardin, sont immédiatement décidées par l'officier le plus élevé en grade, ou, en l'absence de tout officier, par le plus ancien des Chevaliers présents, et chacun doit se soumettre à la sentence prononcée, subir même la punition ordonnée, sauf à en appeler ultérieurement au jugement de la Compagnie.

Quiconque se refuse à l'exécution de cet article, manque gravement à la discipline et s'expose à être, pour ce fait, cité par le censeur devant la Compagnie assemblée.

142. Toutes les amendes sont immédiatement déposées dans le tronc par ceux qui les ont encourues, et ils doivent faire ce dépôt tête découverte, sous peine d'encourir une nouvelle amende.

143. Les différends entre Chevaliers, les injures ou malhonnêtetés envers les Officiers, les anciens, les camarades, ou les visiteurs, les fautes graves

contre l'honneur, la discipline, la bienséance, ou les principes d'union qui doivent régner dans la Chevalerie de l'Arc, sont soumis au jugement de la Compagnie réunie en assemblée générale.

144. Les punitions que peut infliger la Compagnie sont : 1° la réprimande prononcée par le capitaine devant la Compagnie assemblée ; 2° les amendes, de 50 centimes à 5 francs ; 3° l'exclusion du jardin, de quinze jours à trois mois ; 4° enfin, l'expulsion définitive de la Compagnie.

Lorsqu'il s'agit des deux dernières peines, on observe dans le vote les mêmes règles suivies pour l'admission d'un nouveau Chevalier et indiquées aux articles 15 et 16.

La Compagnie n'a pas le droit de prononcer contre un de ses membres l'interdiction du tirage du prix de Famille ou des prix généraux : c'est le Conseil supérieur de la Famille qui seul peut prononcer une telle peine.

145. Tout Chevalier peut appeler d'un jugement rendu par sa Compagnie au Conseil supérieur de la Famille, toutes les fois que l'amende infligée s'élève au maximum ou que l'exclusion du jardin est de trois mois. Le Conseil aura, alors, non pas à porter un jugement nouveau et différent, mais seulement à examiner si l'affaire a été bien instruite et jugée sur faits bien constatés ou s'il n'y a pas eu violation des réglemens ou excès de pouvoir ; après quoi, il approuvera le jugement ou le cassera, en transmettant, dans ce dernier cas, ses observations et ses motifs à la Compagnie, qui sera libre de reprendre

l'examen de la question et de lui donner telle solution qu'elle jugera convenable, sauf toutefois le cas où le jugement de la Compagnie aurait été cassé comme contraire aux statuts et règlements généraux de la Chevalerie.



QUATRIÈME PARTIE.

Du tir de l'arc.



CHAPITRE PREMIER.

RÈGLES GÉNÉRALES DU TIR DE L'ARC.

146. Le tir de l'arc comprend plusieurs exercices : 1° le tir à l'oiseau ; 2° le tir en parties ; 3° le tir aux prix. Quel que soit celui de ces exercices auquel se livrent les Chevaliers, il est certaines règles générales qui doivent toujours être observées.

147. Avant de commencer à tirer, les Chevaliers, ne fussent-ils que deux, doivent mettre le tronc à la place qui lui est réservée ; à plus forte raison, cette règle doit-elle être observée, s'il y a plus de deux tireurs : si l'on y manque, chaque Chevalier armé et prêt à tirer est à l'amende.

148. Si, au moment de se retirer, les Chevaliers qui ont pris part au tirage oublient le tronc et le laissent en place au lieu de le rentrer dans la salle, chacun d'eux est condamné à une amende.

149. Les Chevaliers qui prennent part au tirage doivent être vêtus décemment et porter un vêtement à manches fermées et boutonnées.

Ils doivent, sous peine d'amende, tirer les deux premiers coups la tête couverte.

Ils doivent aussi, également sous peine d'amende, saluer les cartes et les assistants avant de lancer leur première flèche.

150. A chaque coup, avant de tirer, ils doivent crier: Gare! à haute voix, sous peine d'amende et de toute la responsabilité des accidents qui pourraient survenir par suite du défaut d'avertissement.

151. Le tirage doit commencer de la maîtresse butte à la butte d'attaque : quiconque manque à cette règle est soumis à une amende.

152. L'ensemble des deux coups tirés successivement par un Chevalier de la maîtresse butte à la butte d'attaque, puis de celle-ci à la maîtresse butte, porte le nom de halte.

A la première halte, le Chevalier dont la flèche n'arrive pas franchement et de plein jet dans la butte paye une amende, simple ou double, suivant qu'il a manqué une seule des buttes ou qu'il les a manquées toutes deux.

153. Pour qu'un coup soit valable, il faut que la flèche arrive dans la butte ou dans la carte franchement et de plein jet, sans avoir touché auparavant aucun objet étranger, tel que le sol, une des gardes, une branche d'arbres, etc..., dont le contact aurait pu changer sa direction.

154. Il faut encore, sous peine d'amende et de

nullité du coup, que le tireur n'ait point dépassé le pas, c'est-à-dire la marque indiquant le point d'où l'on tire, que son pied de devant soit resté en arrière de cette marque ou tout au moins appliqué sur elle.

155. Lorsque la corde, l'arc, ou la flèche, viennent à casser, le coup est réputé tiré et ne peut être recommencé. Il en est de même quand le coup est lâché par mégarde, la flèche n'eût-elle été lancée qu'à deux pas du tireur.

156. Les Chevaliers qui prennent part au tir ne doivent, sous peine d'amende, gêner celui qui est sur le pas prêt à tirer, ni en le serrant de trop près, ni en le touchant, ni en faisant du bruit autour de lui, ni en se livrant à des discussions, à des conversations ou à des plaisanteries de nature à le troubler au moment où il ajuste.

Il est interdit, également sous peine d'amende, de s'adosser aux buttes, couvertes ou non de leurs cartes, et de traverser l'allée du Roi sans saluer.

157. Celui qui arrive le premier à la butte doit, sous peine d'amende, relever les flèches égarées dans les allées latérales ou restées à terre et les piquer obliquement dans la paille du jeu, sur les côtés, de façon à ce qu'elles ne puissent être endommagées par les tireurs.

158. Celui qui casse, par maladresse, une flèche fixée dans la butte ou restée à terre devant la butte rembourse le prix de la flèche et est, en outre, passible d'une amende.

Il n'est rien dû si la casse est produite par une flèche lancée, qui en frappe, en arrivant, une autre

déjà fixée dans la butte, dans la carte, dans la garde, ou demeurée à terre.

159. Tout Chevalier qui cesse de tirer doit, sous peine d'amende, débander son arc sur le pas, immédiatement après son dernier coup.

160. Les amendes pour fait de contravention aux règles générales du tirage sont, de même que celles encourues pour infraction à la discipline ou aux bien-séances, versées immédiatement dans le tronc, de la manière indiquée en l'art. 142.

Un règlement particulier, rédigé par le Conseil supérieur de la Famille, fixe le prix de ces amendes ; et le tarif de celles-ci, uniforme pour toutes les Compagnies composant la Famille, doit être, dans chaque jardin, pour que nul n'en ignore, placardé tant dans la salle que sous les buttes.



CHAPITRE II.

DU TIR A L'OISEAU.

161. Le tir à l'oiseau a pour objet la désignation du Roi de l'année. Il a lieu dans le courant des mois de mars, avril, ou mai.

Le jour, l'heure et la durée du tirage, sont fixés par la Compagnie dans l'assemblée trimestrielle de janvier, et indiqués par une affiche, qui, placée dans la salle après cette assemblée, y reste jusqu'au moment du tirage. (Voir l'art. 79.)

162. Une assemblée générale obligatoire est con-

voquée pour un des jours de la semaine qui précède le tirage.

Dans cette assemblée sont réglés tous les différends, s'il en existe, entre les membres de la Compagnie, et tous les frais ainsi que les amendes arriérées sont payés, car nul ne peut prendre part au tirage s'il a conservé une dette envers sa Compagnie ou s'il entretient une querelle contre quelqu'un de ses camarades.

C'est dans cette assemblée que chaque Chevalier doit payer sa cotisation pour les dépenses du Conseil supérieur et pour l'entretien de la caisse centrale de la Famille. (Voir l'art. 129.)

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 payement de laquelle il est tenu, sauf le cas de maladie bien et dûment constatée, 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. Cette somme se paye immédiatement, sous peine de ne tirer aucun des prix de Compagnie.

Enfin, on y fixe, par la voie du sort, l'ordre suivant lequel tireront les Chevaliers et Affiliés.

163. Au jour et à l'heure indiqués, les Officiers et Chevaliers doivent se trouver dans le jardin du tir, avec tambour et drapeau, les Chevaliers en uniforme, 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 tirage commencé : il suffit, pour cela, aussitôt qu'a sonné

l'heure indiquée, de la présence de trois Chevaliers.

164. Le tirage se fait dans l'ordre suivant : L'Empereur ou les Empereurs par ordre d'ancienneté, d'abord ; le Roi, ensuite ; puis, les Officiers, suivant leur rang ; puis, les Chevaliers et Aspirants, suivant le rang qui leur a été assigné par le sort.

Nul ne peut tirer hors de son tour, sous peine de nullité du coup. Pour éviter les discussions, la liste des tours est affichée dans le jeu, et chacun porte son numéro d'ordre sur quelque partie apparente du costume. Le secrétaire fait l'appel au premier coup seulement, et, à ce coup, de même qu'à tous les autres ensuite, le Chevalier 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 au coup suivant.

165. L'oiseau peut se tirer à la perche, si les localités le permettent : sinon il se tire dans les buttes.

166. 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 tige à collet enfoncée 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.

167. Le tir à l'oiseau a lieu conformément aux règles générales du tirage, si ce n'est cependant qu'il y a, ce jour-là, par exception spéciale, dispense d'amendes pour ceux qui manquent la butte à l'un des deux premiers coups ou à tous deux.

168. Il faut, pour que l'abatage de l'oiseau soit bon et valable, que le corps de l'animal, et non pas

seulement une de ses parties, soit abattu, et qu'il ait été touché de la pointe de la flèche, ce qui se constate par la marque que laisse le coup.

169. Si l'oiseau n'est pas abattu à la fin de la première journée, on désigne, avant de se séparer, un autre jour pour continuer, en indiquant l'heure où doit commencer et celle où doit finir le tirage, qui a lieu, le second jour, dans le même ordre et suivant les mêmes règles que le premier jour.

170. 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'abatage est bon et valable. Dans le cas de décision négative, l'oiseau est remplacé par un autre, et le tirage 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 le cordon, insigne de sa dignité, et lui remet immédiatement le prix voté par la Compagnie.

171. 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.

172. 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 49.

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.

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

174. En échange du prix qu'il a reçu de la Compagnie, le Roi offre à son tour à ses camarades un prix dont les conditions seront indiquées plus loin. (Art. 220, 225, 226, 227.)



CHAPITRE III.

DU TIR EN PARTIES.

175. La partie est une forme spéciale de tirage, dans laquelle les Chevaliers, partagés par moitiés égales en deux camps opposés, font assaut d'adresse et se disputent les points, qui appartiennent aux flèches les plus rapprochées du centre de la carte.

176. Dans la partie, la mesure se prend, lorsque la chose paraît nécessaire, à l'aide d'une baguette, d'une paille, ou d'un compas, interposés entre le point

central de la carte et le pied de la flèche demeurée fixée soit dans la carte soit dans la butte.

177. Lorsque deux flèches, dont chacune appartient à l'un des camps opposés, semblent à distance à peu près égale, et qu'il y a doute sur la question de savoir à qui est le point, la mesure comparative entre les deux flèches est prise par deux tireurs choisis dans l'un et l'autre camp, et leur décision doit être acceptée par les tireurs. Si les deux flèches sont déclarées à égale distance, le coup est annulé et ne profite ni à l'un ni à l'autre camp.

178. Il y a deux espèces de parties, dont chacune présente des variétés : 1° les parties de jardin ; 2° les parties ordinaires ou d'amusement.

Section I. — Parties de jardin.

179. Les parties dites parties de jardin se tirent avec une sorte de solennité, à l'occasion de quelque circonstance importante, telle que l'installation d'une Compagnie nouvelle, l'enterrement d'un Chevalier, l'ouverture du prix de Famille ou d'un prix général.

180. Elles se tirent toujours en douze points, sans revanche. Les flèches ne comptent qu'en dedans du cercle noir qui porte le nom de cordon du grand prix. Quel que soit le nombre des flèches logées dans le prix, il n'y en a que deux qui puissent compter à chaque coup ou demi-halte. Tels sont les caractères généraux des parties de jardin.

181. L'enjeu des parties de jardin ne peut dépasser un franc, et la somme des enjeux se consomme en

rafraîchissements servis dans le jardin même de la Compagnie.

§ 1. — *Partie d'installation.*

182. La partie de jardin qui se tire lors de l'installation d'une Compagnie nouvelle est dite amalgamée, parce que tous les Chevaliers qui se présentent, au jour et à l'heure indiqués, peuvent y prendre part, quels que soient leur nombre et la Compagnie ou la Famille à laquelle ils appartiennent.

183. Le sort décide de la manière dont se partagent les tireurs.

184. Si les Chevaliers sont en nombre impair; celui dont le nom est amené le dernier par le sort est béat, c'est-à-dire qu'il ne se range pas dans l'un des deux camps, mais qu'il tire alternativement pour l'un à la maîtresse butte et pour l'autre à la butte d'attaque: il gagne ou perd, suivant qu'au coup où la partie se termine, il tirait ou non avec le camp qui triomphe.

185. Tout Chevalier qui se présente avant la fin de la partie peut être incorporé parmi les tireurs, soit qu'il entre dans l'un des deux camps en balance avec un béat, soit qu'il prenne lui-même la position de béat.

186. Les cartes dans lesquelles a été tirée la partie d'installation restent comme souvenir dans la salle de la Compagnie, avec une inscription indiquant la date de la cérémonie et les noms des Chevaliers qui ont fait dans chaque carte le plus beau coup.

187. Lorsqu'une Compagnie change de jardin,

elle doit notifier ce changement aux Compagnies de sa Famille et à celles du voisinage, et inviter les Chevaliers à une partie de réinstallation, qui se tire suivant les règles ci-dessus exposées.

§ II. — *Partie de deuil.*

188. La partie de jardin qui se tire à l'occasion de l'enterrement d'un Chevalier est dite partie de deuil. Elle a lieu dans le jardin de la Compagnie à laquelle appartenait le Chevalier décédé, le jour même du convoi ou le dimanche suivant.

C'est une partie amalgamée, soumise aux mêmes règles que la partie d'installation (art. 182 et suivants).

189. Les cartes, bordées de noir et ornées d'emblèmes de deuil, restent dans la salle de la Compagnie, en souvenir du Chevalier décédé, avec une de ses flèches.

§ III. — *Partie du prix de Famille.*

190. La partie de jardin qui précède l'ouverture du prix de Famille est une variété de la partie amalgamée.

191. Nul ne peut y prendre part s'il n'appartient, comme Chevalier ou comme Aspirant, à l'une des Compagnies de la Famille.

192. Huit jours avant le jour du tirage de la partie, chaque Compagnie de la Famille désigne, par son Conseil d'administration, deux de ses membres, ni plus ni moins, qui s'engagent à la représenter à la partie de jardin.

193. Tout tireur, désigné par le Conseil d'administration et ayant accepté, est tenu, sauf le cas de maladie constatée ou d'excuse jugée légitime par le Conseil supérieur de la Famille, de prendre part à la partie de jardin : faute de le faire, il est condamné à une amende de 5 francs, qui est jointe à la masse du prix, et du payement de laquelle la Compagnie du tireur est responsable, sauf son recours contre lui.

194. Dans cette partie, il n'y a pas de béat : les tireurs qui arrivent avant qu'un des deux camps ait atteint le chiffre de six points peuvent entrer dans la partie deux par deux, un de chaque côté ; s'ils arrivent après que le chiffre de six points a été atteint, ils sont considérés comme absents et soumis à l'amende comme s'ils n'étaient pas venus du tout.

§ IV. — *Partie des prix généraux.*

195. La partie de jardin qui précède l'ouverture d'un prix général est le type de cette sorte de partie. Elle n'est jamais amalgamée : chaque camp est composé de Chevaliers ou d'Aspirants membres d'une même Compagnie, de sorte que deux Compagnies sont aux prises par l'intermédiaire de leurs champions.

196. Dans chaque Famille, le Conseil supérieur, réuni en assemblée le premier dimanche de février, règle pour toute la saison l'ordre du tirage des parties de jardin entre les Compagnies composant la Famille, de la manière suivante : les noms des Compagnies, déposés dans une urne, en sont tirés successivement et inscrits, à mesure qu'ils sortent, avec leur numéro d'ordre ; le n° 1 soutient sa partie contre

le n° 3, le n° 2 contre le n° 4, et ainsi de suite, en opposant toujours les Compagnies l'une à l'autre de deux en deux numéros; l'avant-dernier numéro se défend contre le n° 1, et le dernier contre le n° 2.

Le président du Conseil communique, dans la semaine suivante, à toutes les Compagnies de la Famille le résultat de ce tirage au sort et le tableau général des parties de jardin de la Famille pour toute la durée de la saison qui va s'ouvrir.

197. Chaque Compagnie fournit, pour la partie de jardin, six tireurs au moins et dix au plus : ces tireurs ou champions peuvent être pris parmi les Aspirants aussi bien que parmi les Chevaliers, et c'est le Conseil d'administration de la Compagnie qui les choisit et les désigne.

198. Tout champion, choisi par le Conseil d'administration et ayant accepté, est tenu, sauf le cas d'excuse légitime, de prendre part à la partie de jardin, sous peine d'une amende d'un franc au profit de sa Compagnie.

199. Tout tireur qui a pris part à la partie de jardin est obligé de tirer le prix général, ou d'en payer la mise, en cas d'absence non justifiée par une excuse légitime.

200. Chaque Compagnie est responsable, pour les tireurs qu'elle envoie, envers la Compagnie contre laquelle elle tire la partie de jardin : 1° du prix de l'enjeu, s'ils perdent la partie; 2° de la mise du prix général, en conservant toutefois contre eux toute espèce de recours et d'action.

201. Il n'y a pas de béat : les champions arrivés

tardivement peuvent entrer dans la partie deux à deux, un de chaque côté, pourvu que le couple se compose de Chevaliers désignés par chacune des deux Compagnies engagées dans la partie.

202. Les deux cartes sont emportées par la Compagnie qui triomphe, et chacune porte le nom de l'auteur d'un des deux coups les plus rapprochés du centre : si c'est un seul Chevalier qui a fait ces deux coups, les deux cartes portent son nom.

Les deux cartes ainsi remportées constituent pour la Compagnie un trophée, qui est sa propriété et doit rester déposé dans la salle avec le nom des Chevaliers qui l'ont gagné, sans que ceux-ci aient jamais le droit de l'enlever, même dans le cas où ils viendraient à quitter la Compagnie.

203. Les Compagnies appartenant aux Familles constituées suivant le présent règlement peuvent retenir et tirer des parties de jardin contre les Compagnies d'autres Familles dans lesquelles la réglementation actuelle n'aurait pas été adoptée ; mais aucun Chevalier ne peut se permettre de retenir une de ces parties de jardin sans en avoir reçu l'autorisation écrite du Conseil d'administration de sa Compagnie, autorisation qui ne sera jamais accordée si le jour de la partie de jardin à solliciter coïncide avec le jour d'une partie de jardin dans laquelle la Compagnie se trouve déjà engagée par suite du présent règlement.

Section II. — Parties ordinaires ou d'amusement.

204. Les parties ordinaires ou d'amusement sont de plusieurs espèces.

Elles se jouent ordinairement, soit en 9 points, chaque flèche ne comptant qu'un, quelque place qu'elle occupe dans la carte, soit en 12 points, les coups de butte et de carte comptant 1, les coups de prix 2, les coups de petit prix 3, les coups franc noir 6, et les coups blanc et noir ou baillet 4.

On tire aussi quelquefois des poules, en un certain nombre de haltes convenu et déterminé à l'avance, la somme des mises de tous les joueurs appartenant au coup le plus rapproché du centre.

205. Il n'y a aucune règle absolue relativement à ces parties, dont les combinaisons peuvent varier suivant les conventions particulières adoptées dans chaque Compagnie: seulement, tout Chevalier visiteur est tenu de se conformer aux usages de la Compagnie dans laquelle il reçoit l'hospitalité.

206. Le prix de chaque partie est fixé de gré à gré entre les tireurs ou une fois pour toutes par la Compagnie, et la somme des pertes est dépensée en rafraîchissements pris dans le jardin même. Si cette somme ne suffit pas au paiement des rafraîchissements, chaque tireur est imposé à un sur-écot, à moins qu'il n'ait rien consommé, auquel cas il ne paye que sa perte. Si la somme provenant du prix des parties, seul ou augmenté d'un sur-écot, dépasse celle de la consommation, l'excédant est versé immédiatement dans le tronc de la Compagnie.



CHAPITRE IV.

DU TIR AUX PRIX.

Section I. — Règles générales.

207. Le tir au prix est un exercice dans lequel les Chevaliers se disputent un certain nombre de lots ou prix, composés ordinairement de pièces d'argenterie, de porcelaine, de cristaux, d'arcs et de flèches, ou d'objets de fantaisie.

208. Les prix se tirent en un nombre déterminé de haltes, le même pour tous les Chevaliers engagés, et le nombre des coups tirés se constate au moyen de jetons, déposés à la maîtresse butte par un des tireurs à la fin de chaque halte.

209. Les prix sont gagnés par les coups les plus rapprochés du centre, à quelque butte qu'ils aient été faits, chaque tireur ne pouvant toutefois remporter qu'un seul prix, ou deux, au plus, dans le cas de conditions spéciales.

210. Les cartes appartiennent aux Chevaliers qui remportent les deux premiers prix.

211. Les cartes de prix sont plus grandes et plus ornées que les cartes d'amusement. Elles sont percées, à leur centre, d'une ouverture arrondie, de 9 à 10 centimètres de diamètre, sur laquelle est rapportée et fixée, à l'aide de quatre broches de fer, une petite carte mobile, pourvue d'un noir et d'un petit cordon, et rayée par deux traits au crayon, l'un vertical, l'autre horizontal, qui se confondent avec ceux

de la grande carte et s'entre-croisent au point central du noir. Ces petites cartes, qu'on appelle *marmots*, sont levées chaque fois qu'il se fait un coup marquant, c'est-à-dire au-dessous de 25 à 30 millimètres, et immédiatement remplacées par des marmots neufs. Au moyen des marmots, la comparaison s'établit facilement entre les coups faits à l'une et l'autre butte.

212. La mesure se prend du centre du marmot au centre de la flèche, qu'on reconnaît au moyen d'un mandrin, arrondi et bien centré, glissé dans le trou de celle-ci. C'est un bon compas à vis qui sert à prendre cette mesure : pour avoir le chiffre de la distance, on en rapporte les pointes sur une échelle de proportion, en cuivre ou en ivoire, indiquant les millimètres et leurs divisions en dixièmes. On pourrait se servir aussi de divers compas spéciaux, imaginés pour cet usage, pourvu qu'on se fût assuré à l'avance de leur précision et de la solidité de leur construction.

213. Dans le cas où la flèche aurait emporté le centre du marmot, on retrouverait celui-ci au moyen de deux fils déliés, placés dans la direction des lignes verticale et horizontale, ou de deux traits tracés sur le mandrin dans la même direction à l'aide d'une pointe d'acier : le point d'entre-croisement de ces traits ou de ces fils est évidemment le centre du marmot, et le compas apprend quelle distance existe entre ce point et le centre du mandrin, qui représente le centre de la flèche, c'est-à-dire qu'il donne la mesure exacte du coup. Si les points de centre du marmot et de la carte se couvrent de manière à n'en

plus former qu'un seul, le coup est tout à fait central.

214. Lorsque deux ou plusieurs coups faits par des tireurs différents sont jugés absolument égaux, le sort décide de l'ordre dans lequel chacun interviendra dans la distribution des prix; mais, s'il n'y a qu'un seul prix disponible, comme cela arrive quand il s'agit du dernier, la valeur de ce prix est partagée également entre les auteurs des coups pareils.

Section II. — Des différentes espèces de prix.

215. Les prix se tirent : 1° entre Chevaliers d'une même Compagnie, dans le jardin de celle-ci : ce sont les *petits prix*, *prix semainiers*, *prix de Compagnie*; 2° entre les Chevaliers d'une même Famille, dans le jardin d'une des Compagnies de la Famille : ce sont les *prix de Famille*; 3° entre tous les Chevaliers, à quelque Famille et à quelque Compagnie qu'ils appartiennent, dans le jardin d'une Compagnie offrant son prix à tous les Chevaliers de France : ce sont les *prix généraux*.

§ 1. — *Petits prix ou prix de Compagnie.*

216. Les prix de Compagnie sont : 1° le prix de la Saint-Sébastien, 2° le prix du Roi, 3° les prix des Officiers et ceux des Chevaliers, 4° les prix de réception ou d'affiliation des Chevaliers nouveaux et ceux des Aspirants admis dans la Compagnie. Le tirage de ces prix n'est jamais précédé d'une partie de Jardin.

217. Le prix de la Saint-Sébastien se tire le dimanche le plus rapproché du 20 janvier.

218. Dans l'assemblée trimestrielle de janvier sont fixés la valeur et le nombre des prix de la Saint-Sébastien, au payement desquels doit contribuer, pour une part égale, chaque membre de la Compagnie, comme cela a lieu pour le prix offert au Roi, et sous peine aussi de ne tirer aucun des prix de Compagnie. (Voir les art. 91 et 162.)

219. Si la Compagnie juge convenable de se réunir, à l'occasion de cette fête, en un banquet ou une collation, les Chevaliers sont priés mais non contraints d'y assister, et les dépenses sont supportées en commun, chacun des assistants payant sa quote-part de ses propres deniers : pas plus dans cette circonstance que dans aucune autre du même genre, il ne peut être prélevé quelque somme que ce soit sur les fonds et revenus de la Compagnie pour subvenir aux frais de réjouissances qui ne sont point obligatoires pour tous.

220. Le prix offert par le Roi est d'obligation, et son importance est ordinairement laissée à la discrétion de celui qui le rend : cependant, la Compagnie peut fixer, tant pour le nombre que pour la valeur des lots, une limite au-dessous de laquelle il est interdit de descendre.

221. Les prix des Officiers ont une valeur déterminée par la Compagnie, qui décide également si chacun des Officiers doit rendre un prix distinct ou si tous peuvent s'associer pour en rendre en commun un ou plusieurs.

222. Les prix des Chevaliers sont dans les mêmes conditions.

223. Les prix de réception, d'affiliation et d'admission doivent être rendus séparément, et sans pouvoir jamais être réunis, par chacun des Chevaliers et Aspirants, reçus, affiliés, ou admis.

224. L'Empereur a le privilège exclusif de tirer tous les prix de Compagnie sans être tenu de rendre lui-même un prix particulier.

225. Les prix de Compagnie se tirent dans l'ordre indiqué plus haut, savoir : le prix du Roi ; ceux des Officiers ; ceux des Chevaliers ; ceux des Chevaliers et Aspirants, reçus, affiliés, ou admis pendant l'année.

226. Le tirage des prix mentionnés en l'article précédent a lieu du commencement de novembre à la fin de mars.

227. Les prix de Compagnie se tirent ordinairement en vingt haltes, et chaque tireur ne peut gagner qu'un seul prix : toutefois, le nombre des haltes peut être modifié par décision spéciale de la Compagnie.

§ II. — *Prix de Famille.*

228. Le prix de Famille se tire une fois par an, et chaque Compagnie de la Famille offre à son tour, pour cet objet, l'hospitalité de son jardin à toutes les autres Compagnies de la même Famille.

229. Les frais du prix sont faits par tous les Chevaliers de la Famille, au moyen d'une contribution trimestrielle de cinquante centimes, qui est perçue dans chaque Compagnie et versée par le capitaine, dans la première quinzaine de juillet, entre les mains du trésorier du Conseil supérieur de la Famille.

Ce sont les Compagnies qui sont débitrices et res-

posables, sauf leur recours contre ceux de leurs membres qui sont en retard pour le payement.

230. Tous les Chevaliers de la Famille ont le droit, moyennant cette rétribution, de se présenter au prix de Famille et d'y tirer sans rien payer.

231. Le Conseil de la Famille s'assemble le premier dimanche d'août pour tirer au sort celle des Compagnies qui rendra le prix de Famille et pour fixer le jour précis de l'ouverture et de la clôture du tirage, le nombre des prix, leur nature, et leur valeur.

232. Le prix s'ouvre, le second ou le troisième dimanche d'octobre, par une partie de jardin, tirée suivant les règles précédemment exposées dans les articles 190 et suivants. Le tirage du prix, commencé le lundi suivant, se continue jusqu'à la fin de novembre : il a lieu, à moins de décision contraire du Conseil supérieur, les lundis, jeudis, dimanches, et tous les jours de la dernière semaine.

233. Pour tout le reste, on se conforme aux règles suivies dans le tirage des prix généraux.

§ III. — *Prix généraux.*

234. Chaque Compagnie est tenue de rendre tous les ans un prix général, c'est-à-dire un prix au tirage duquel elle invite tous les Chevaliers de France.

235. La Compagnie qui rend un prix général en fait elle-même tous les frais, à ses risques et périls, et rentre dans ses avances au moyen de la mise ou droit d'entrée qu'elle reçoit de chacun des tireurs.

236. Elle fixe en assemblée générale l'époque, les jours et la durée du tirage, le nombre et la valeur

des prix : toutefois, 1° le tirage du prix général ne doit avoir lieu qu'après l'abatage de l'oiseau et dans la bonne saison, c'est-à-dire du mois de mars au mois d'octobre inclusivement; 2° le nombre des lots ou prix doit être de huit au moins, et leur valeur totale ne peut descendre au-dessous de 300 francs.

237. Dans les prix généraux, la mise est ordinairement de 2 fr. 10 c., pour vingt haltes, et chaque tireur ne peut gagner qu'un seul prix; cependant, chaque Compagnie peut établir, à cet égard, des conventions particulières, augmenter, par exemple, le nombre des haltes à tirer et élever en même temps la valeur de la mise: dans ce cas, le nombre des prix qui peuvent être gagnés par un seul tireur est porté à deux.

238. La Compagnie peut ajouter aux prix habituels, c'est-à-dire à ceux qui sont gagnés par les coups les plus rapprochés du centre, un prix d'honneur, décerné au tireur qui a fait le plus grand nombre de coups dans un cercle tracé sur les cartes à une certaine distance du noir, et ce prix peut se cumuler avec le prix ou les deux prix gagnés suivant les conventions ordinaires.

239. Le tirage du prix général est obligatoire pour les membres de la Compagnie qui rend le prix, et, s'ils ne le tirent pas, ils n'en doivent pas moins payer leur mise comme s'ils y avaient pris part.

240. Tout Chevalier ou Aspirant appartenant à une Compagnie régulièrement constituée est admis à tirer les prix généraux, pourvu que sa Compagnie ait elle-même rendu un prix général dans le cours

de l'année précédente. Sont seuls dispensés de cette condition les Chevaliers qui font partie d'une Compagnie éloignée de plus de quarante kilomètres de celle qui rend le prix.

241. La Compagnie qui rend un prix général en prévient les autres Compagnies par un avis imprimé, nommé *mandat*, qui doit être envoyé, par la poste, au moins quinze jours à l'avance. Ce mandat indique le nombre et la valeur des prix, le jour de la partie de jardin, les jours et heures de tirage, le nombre des haltes à tirer, le prix de la mise, le nombre de prix qui peuvent être gagnés par chaque tireur, et les conditions particulières de tirage, s'il en existe.

242. Le prix s'ouvre par une partie de jardin tirée suivant les règles qui ont été exposées plus haut dans les articles 195 et suivants.

Avant de la commencer, il est donné lecture, devant tous les Chevaliers qui doivent y prendre part, du programme des prix; et ce programme est immédiatement discuté, approuvé et signé par tous les Chevaliers présents.

Vérification publique est faite en même temps des mandrins, du compas, et de l'échelle de proportion, qui serviront à mesurer les coups, ainsi que de la boîte destinée à recevoir et à conserver jusqu'à la fin du tirage les marmots portant les coups marquants. Cette boîte doit être exactement close, fermée avec une clef que garde le capitaine, et maintenue par une bande de papier qui l'entoure et est scellée du sceau de la Compagnie et signée par plusieurs des Chevaliers étrangers. Les marmots y sont glissés au moyen

d'une fente, qui leur permet d'entrer, mais non de ressortir. Procès-verbal de l'examen est dressé, séance tenante, et signé par les Chevaliers présents. S'il s'est élevé quelque difficulté relative aux conditions des instruments ou de la boîte, elle est consignée au procès-verbal pour être ultérieurement renvoyée à l'examen du Conseil supérieur de la Famille à laquelle appartient la Compagnie qui rend le prix.

Les mêmes règles sont applicables au tirage du prix de Famille.

243. Le tirage du prix commence le lendemain du jour de la partie de jardin.

244. Les jours de tirage, la garde du jardin est confiée à un ou deux Chevaliers de la Compagnie, qui sont chargés de recevoir les tireurs, de surveiller tout ce qui a rapport à l'enregistrement et au tirage, et de tenir la main à ce que toutes les règles soient bien observées.

245. Tout Chevalier ou Aspirant qui se présente pour tirer un prix général doit d'abord se faire enregistrer : c'est le Chevalier de garde qui fait l'enregistrement, en inscrivant, sur un registre coté et paraphé par le capitaine, le nom de chaque tireur, avec la désignation de la Compagnie à laquelle il appartient et la mention qu'il a payé sa mise.

246. On peut se faire enregistrer d'avance, mais seulement pour tirer dans la même journée.

247. Une fois enregistrés, les Chevaliers tirent leurs haltes suivant leur ordre d'inscription. S'il arrive que l'un d'eux laisse passer son tour, il ne peut le reprendre qu'après que ceux par qui il s'est laissé

primer ont achevé de tirer la totalité de leurs coups.

248. Un Chevalier ou un Aspirant ne peut, lorsqu'il est seul, tirer qu'en présence de deux Chevaliers. Deux Chevaliers ou Aspirants ou un plus grand nombre peuvent tirer devant un seul.

249. Les membres de la Compagnie qui rend le prix ne peuvent tirer qu'en présence d'un ou de plusieurs Chevaliers étrangers.

250. Lorsque plusieurs Chevaliers ou Aspirants tirent ensemble un prix général, ils forment ce qu'on appelle un peloton, et le peloton est complet, quand il est arrivé au chiffre de huit tireurs.

Le Chevalier qui fait partie d'un peloton incomplet n'a pas le droit d'empêcher qu'il soit complété, mais tout Chevalier enregistré peut s'opposer à ce que le nombre de huit tireurs pour un peloton soit dépassé.

251. Il est défendu, sous peine d'amende, à ceux qui tirent le prix de faire la partie entre eux.

252. Tout Chevalier qui a commencé à tirer le prix doit, sous peine de perdre ce qui lui reste de coups à tirer, achever ses haltes sans désemparer, sauf toutefois les cas de force majeure, tels que maladie subite, bris d'arc ou de flèche, mauvais temps, etc.

253. Dans le cas de bris d'arc ou de flèche, mais dans ce cas seulement, on peut, pour achever les haltes commencées, se servir des armes d'un autre. Hors ce seul cas, chacun doit tirer avec ses armes particulières et surtout avec une flèche distinguée par une marque bien reconnaissable, afin qu'il n'y ait jamais de doute possible sur le véritable auteur d'un coup marquant.

Tout coup fait par un tireur avec la flèche d'un autre Chevalier qui tire dans le même peloton est déclaré nul.

254. Les prix ne se tirent jamais qu'à la lumière du jour. Lorsque l'heure fixée pour la fin du tirage est arrivée, le jeu doit cesser : toutefois, si une halte est commencée, les tireurs ont le droit de l'achever.

255. Pour tout ce qui a rapport aux questions de temps, c'est la montre du Chevalier de garde, réglée sur l'horloge principale du pays, qui fait loi.

256. Chaque fois qu'il est fait un coup marquant, la flèche et le marmot sont levés par le Chevalier de garde, en présence de l'auteur du coup et d'un Chevalier désintéressé ; puis, on entre dans la salle, où le coup est mesuré suivant les règles (art. 212, 213), et indiqué sur le registre d'inscription en regard du nom de celui qui l'a fait. La mesure du coup est inscrite derrière le marmot et certifiée par les signatures du Chevalier de garde, de l'auteur du coup, et d'un des Chevaliers présents, au moins. Enfin, le marmot est introduit dans la boîte, où il doit rester jusqu'à la séance de la distribution des prix.

257. Le Chevalier qui a fait un coup reçoit une attestation signée du Chevalier de garde, indiquant le jour et l'heure, la halte et la butte où le coup a été fait, ainsi que le résultat de la mesure prise immédiatement après.

258. Quiconque fait courir de faux bruits relativement aux prix généraux s'expose à être, pour ce fait, cité devant le Conseil supérieur de Famille et condamné, s'il y a lieu, à une amende et à des domma-

ges et intérêts envers ceux à qui il a porté préjudice.

259. Aussitôt qu'a sonné l'heure de la clôture du tirage, une assemblée se forme dans la salle du jeu, à l'effet de juger les coups et de procéder à la délivrance des prix. Cette assemblée se compose de tous les Chevaliers présents, et est présidée par le capitaine de la Compagnie qui a rendu le prix, ou, à son défaut, par un autre officier de la même Compagnie. Le président désigne quatre Chevaliers, dont un seul étranger, pour l'assister dans le mesurage et la vérification des coups, qui doivent se faire immédiatement sous les yeux de l'assistance.

260. Après avoir fait constater par les assistants l'intégrité des cachets, le président ouvre la boîte et en retire les marmots sans les retourner, afin de ne pas connaître d'avance les auteurs des coups. Il en fait un classement approximatif d'après les résultats de la première inspection, puis procède, de concert avec le jury, au mesurage de chacun des coups, suivant les règles ci-dessus exposées (art. 212, 213). Les marmots sont classés d'après les résultats de ce mesurage, et c'est après ce classement seulement qu'on les retourne afin de reconnaître à qui ils appartiennent et de dresser la liste des vainqueurs.

261. La mesure prise dans cette assemblée est seule valable; celle qui a été indiquée sur le registre d'inscription et derrière le marmot n'est qu'un simple renseignement.

262. Le capitaine a soin de faire constater le résultat de chaque mesurage par tous les membres du jury et même par les assistants.

263. S'il s'élève quelque difficulté entre les membres du jury, l'assemblée peut être appelée à en délibérer, et, s'il y a doute ou hésitation de la part de celle-ci, la solution de la question est renvoyée au Conseil supérieur de la Famille à laquelle appartient la Compagnie qui rend le prix. Dans ce cas, après avoir mentionné l'incident au procès verbal, les diverses pièces du procès, particulièrement les marmots portant les coups litigieux, sont placés sous enveloppe cachetée, scellée, et signée par trois Chevaliers, au moins, de Compagnies différentes, si la chose est possible; et le capitaine est chargé, sous sa garantie personnelle, de transmettre le tout au Conseil dans le délai de huit jours au plus tard.

264. Le procès-verbal des opérations et de la délivrance des prix est dressé, séance tenante, sur le registre même de la Compagnie, et signé par tous les Chevaliers présents.

265. Tout prix, délivré suivant les règles ci-indiquées à l'auteur d'un coup, est acquis à celui-ci, et ne peut, sous aucun prétexte, lui être ni refusé ni repris. S'il y a eu erreur commise au détriment d'un ou de plusieurs tireurs, c'est la Compagnie par laquelle a été rendu le prix qui est responsable envers les Chevaliers lésés.

266. La Compagnie serait pareillement responsable dans le cas où quelque marmot serait venu à s'égarer et où il en serait résulté un dommage envers un ou plusieurs Chevaliers engagés dans le prix.



DISPOSITIONS GÉNÉRALES.

267. Sont annulés tous les statuts et règlements antérieurs de la Chevalerie de l'Arc.

268. Les présents statuts et règlements sont obligatoires à partir du 1^{er} janvier 1864, et nul n'en peut prétexter ignorance.

269. Pour tout ce qui n'y a pas été prévu, les Compagnies et les Chevaliers devront s'en référer à leur Conseil de Famille.

270. Les Compagnies qui voudront adopter les présents statuts et règlements généraux en feront la déclaration officielle par lettre signée du capitaine et du secrétaire et adressée au Conseil supérieur de la Famille de Paris, en son domicile, rue Saint-Maur-Popincourt, n° 183, à Paris.

Délibéré et voté en la salle de la Compagnie Impériale de l'Arc de Paris, par le Conseil supérieur de la Famille de Paris, sous la présidence du Chevalier Denonvilliers, le 29 mars 1863.

Le Secrétaire Général,
Délégué de la Compagnie
de Pantin,

LASSERRE.

Le Président du Conseil supérieur
de la Famille de Paris, Empereur de
la Compagnie Impériale, et Délégué
de cette Compagnie,

C. DENONVILLIERS.



TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION.	Pages. I
-----------------------	-------------



STATUTS ET RÉGLEMENTS GÉNÉRAUX DE LA CHEVALERIE DE L'ARC.



ORGANISATION GÉNÉRALE DE LA CHEVALERIE DE L'ARC, EN FRANCE.	4
--	---

PREMIÈRE PARTIE.

De la Compagnie.

CHAPITRE PREMIER. — Constitution de la Compagnie.	2
CHAPITRE II. — Composition et renouvellement de la Com- pagnie.	3
Section I. — Des Chevaliers	3
Section II. — Des Aspirants	7
Section III. — Des Honoraires	8
Section IV. — Des congés	9
Section V. — Des démissions.	40
Section VI. — De l'exclusion.	44

	Pages.
CHAPITRE III. — Organisation de la Compagnie	42
Section I. — Des dignités et des grades.	42
Section II. — Du rang des membres de la Compagnie.	47
Section III. — De l'uniforme et des insignes.	48
Section IV. — Des devoirs des membres de la Compagnies les uns envers les autres.	49
CHAPITRE IV. — Administration de la Compagnie.	49
Section I. — Du Conseil d'administration.	49
Section II. — Des assemblées de la Compagnie.	20
Section III. — Des recettes et des dépenses de la Compagnie.	23
CHAPITRE V. — Dissolution de la Compagnie.	24

DEUXIÈME PARTIE.

De la Famille.

CHAPITRE PREMIER. — Constitution de la famille.	26
CHAPITRE II. — Administration de la famille.	27
Section I. — Constitution du Conseil supérieur.	27
Section II. — Attributions et pouvoirs du Conseil supérieur.	28
Section III. — Organisation du Conseil supérieur.	31
Section IV. — Réunions du Conseil supérieur.	33
Section V. — Recettes et dépenses du Conseil supérieur.	34

TROISIÈME PARTIE.

De la discipline.

CHAPITRE PREMIER. — Du jardin ou lieu de réunion de la Compagnie.	35
CHAPITRE II. — De la police du jardin.	37

QUATRIÈME PARTIE.

Du tir de l'arc.

	Pages.
CHAPITRE PREMIER. — Règles générales du tir de l'arc.	40
CHAPITRE II. — Du tir à l'oiseau.	43
CHAPITRE III. — Du tir en parties	47
Section I. — Parties de jardin.	48
§ I. — Partie d'installation.	49
§ II. — Partie de deuil.	50
§ III. — Partie du prix de Famille.	50
§ IV. — Partie des prix généraux.	54
Section II. — Parties ordinaires ou d'amusement.	53
CHAPITRE IV. — Du tir aux prix.	55
Section I. — Règles générales	55
Section II. — Des différentes espèces de prix	57
§ I. — Petits prix ou prix de Compagnie.	57
§ II. — Prix de Famille	59
§ III. — Prix généraux.	60
DISPOSITIONS GÉNÉRALES.	68

STATUTS ET RÉGLEMENT d'une Association de Tir à l'Arc

COMMENT CONSTITUER UNE COMPAGNIE D'ARC

L'assemblée constitutive de l'association réunit à la diligence d'un des membres fondateurs, pour objet d'adopter les statuts et le règlement intérieur et d'élire le premier comité de direction. Rappelons qu'une association doit comprendre au moins 7 membres pour avoir une existence légale.

Un bureau provisoire se constitue à l'ouverture de l'assemblée constitutive, comprenant un président et deux secrétaires, dont un secrétaire de réserve.

Le président donne lecture des statuts et du règlement intérieur et en propose l'acceptation par vote à main levée.

Le président donne alors la liste des candidats au comité de direction définitif. Au vote, sur une liste unique, doit être inscrit la municipalité relative doit être appliquée au premier tour.

Dès que le comité de direction est élu, il procède comme ci-dessus à la constitution de son bureau conformément au règlement intérieur. Les résultats sont proclamés à l'assemblée générale qui est alors terminée.

Le président définitif doit :

1° Remettre au plus tôt à la préfecture du département (pour la Seine à la Préfecture de Police de Paris) :

a) Un état nominatif de souscripteurs sur papier timbré, mentionnant :

- Le titre de l'association ;
- L'objet ;
- La date de son création ;
- La liste des membres du comité de direction, en indiquant les noms et prénoms, date et lieu de naissance, domicile et profession, ainsi que leur domicile dans le comité. Tous ces renseignements sont impératifs et il est rappelé qu'un membre n'est pas personnel de nationalité étrangère

ne peut figurer dans le comité ;

2° 5 exemplaires des statuts sur papier timbré ;

3° 1 registre (papier format petite taille, feston des modifications) sur lequel on doit inscrire au siège social pour paraphe et signature :

2° Faire paraître au Journal officiel dans le délai maximum d'un mois, une annonce dans laquelle on déclarera au public le pouvoir être légalisée comme suit :

Compagnie d'arc de au comité de tir à l'arc de l'entité du tir à l'arc et de l'éducation physique. Siège social Déclarée à la préfecture de ...

Magnus Basso, 62, rue de Richelieu, à Paris, se charge de la section au J.O. et de faire parvenir des exemplaires aux intéressés.

3° Remettre à la préfecture, en deux exemplaires au plus, un état des souscripteurs, en J.O. contenant un coupon de l'annonce.

Les points 1° et 2° sont impératifs sous peine de nullité.

Il doit être ouvert dès que possible :

1° Un registre des souscripteurs, tenu par le secrétaire, dont chaque page individuelle est signée par le président et le secrétaire.

On y rapporte, en premier lieu, le procès-verbal de la réunion constitutive et, par la suite, les procès-verbaux des séances du comité de direction et des assemblées générales, ordinaires ou extraordinaires.

Ce registre n'est pas paraphé, mais doit être paginé ;

2° Le registre paraphé par le président est destiné uniquement à enregistrer :

— Les modifications aux statuts ;

— Les modifications dans la composition du comité de direction ;

— Les changements de siège social.

Révisé que ce ne soit pas obligatoirement, il peut même d'arriver ce registre au 1° régime (le cas des statuts, du règlement intérieur et la composition du premier comité de direction).

On collera sur la première page de ce registre l'extrait du Journal officiel et l'annonce de déclaration déposée dans le J.O. et on collera également sur un onglet sur la page en regard de la composition du comité de direction, le récépissé de déclaration délivré par la préfecture.

Tous ces documents ont accès à la composition du comité de direction et un lieu du siège social doit être l'objet d'une déclaration sur papier timbré à la préfecture dans le délai maximum d'un mois. Cette déclaration au Tableau sera révisée qu'elle sera collée dans le registre comme indiqué et déposé.

Cette déclaration modificative doit être signée par un membre du comité de direction.

Nous ne saurions trop insister sur l'importance que présente l'existence exacte des formalités administratives. La responsabilité personnelle des dirigeants pour être engagés en cas de difficultés.

Par ailleurs, l'engagement est solennel, qui est fait à lui-même de la déclaration. Les ne sont être dénué d'effet juridique sans avoir été dûment enregistré au J.O.

N. B. — Une erreur de mise en page s'est glissée dans le n° 459, page 5. STATUTS et RÉGLEMENTS. Nos lecteurs qui désirent conserver cette page voudront bien s'y attacher, à la main, en bas de la colonne 1 : à suivre colonne 5 (en haut). Seules les colonnes 3 et 4 étant réservées au Règlement intérieur.