

REGLEMENT INTERIEUR DE LA COMPAGNIE DE TIR A L'ARC DE SAINT MAUR

A - GENERALITES

ARTICLE A-1

- La Compagnie d'Arc de Saint Maur, affiliée à la F.F.T.A. (Fédération Française de Tir à l'Arc), a pour objet la promotion et la pratique du tir à l'arc.

- Fondée en 1734, elle perpétue la tradition du noble jeu de l'Arc. Dans cet esprit, elle a choisi d'appartenir à la Famille de Beauté, dépendante de la Ronde des Familles d'Ile de France.

ARTICLE A-2

- Les différentes formes de tir pratiquées au sein de la Compagnie, sont les tirs traditionnels et ceux agréés par la F.F.T.A.

- La Compagnie développe toutes ces formes de tirs, sous la surveillance de responsables formés et diplômés par les instances officielles.

- Les tirs d'entraînement ou d'initiation, sont pratiqués à toutes les distances admises. Les pas de tirs prévus pour chacune d'elles, sont utilisés successivement, du plus éloigné, au plus proche de la cible.

- Le passage à une distance supérieure, n'est possible qu'après l'obtention de la qualification correspondante (plume, flèche).

- Dans la salle, comme à l'extérieur, tous les types d'arc sont admis sauf si leur puissance dépasse celle autorisée par le règlement fédéral.

- Dans la salle, les cibles Beursault ne sont autorisées que dans le cadre de la formation.

- Au jardin d'arc, les tirs Beursault sont pratiqués aux distances de 30 m ou 50m suivant les compétences ou âge des tireurs.

- Les cibles anglaises sont tolérées sur les buttes des jeux de Beursault à fins d'entraînement mais les cartes Beursault doivent être remises en place et les jeux fermés sitôt l'entraînement terminé.

- L'utilisation des cibles 3D est tolérée dans l'ensemble du jardin pour autant que leurs positionnements interdisent tout rebond ou déviation de flèche qui pourraient être dangereux.

- Un lexique des termes utilisés dans l'Archerie, est disponible auprès du Bureau.

B – BUREAU

L'élection du nouveau bureau de la compagnie a lieu chaque année lors de l'Assemblée Générale qui suit l'abat l'oiseau.

Les candidatures au nouveau bureau doivent être déposées dans l'urne scellée, disponible avant les élections.

Elles seront relevées avant celle-ci.

Tout candidat à la fonction de Capitaine adjoint obligatoirement cette demande à son nom. Seules cette (ou ces) demande sera proposée au choix des électeurs. Les autres candidats ne seront pas élus pour une fonction particulière, ils pourront cependant

noter leur préférence à titre de souhait sur leur acte de candidature. La répartition des fonctions au sein du nouveau bureau se fera lors de sa première réunion sous l'autorité du Capitaine.

L'Assemblée qui suit l'abat l'oiseau est déclarée ouverte par le Roi nouvellement désigné. Celui-ci proclame la dissolution du bureau précédent et laisse la parole à l'ancien Capitaine, qui aura la charge de donner le bilan de l'année écoulée, d'en obtenir quitus, puis d'organiser les élections.

L'Assemblée procèdera à l'élection du bureau et du Capitaine au scrutin majoritaire simple.

Une liste complète des candidatures aux autres postes sera distribuée aux adhérents, qui rayeront les noms de ceux ne leur convenant pas. Ces listes seront remises aux scrutateurs préalablement désignés, qui en fonction du nombre de voix recueillies par chaque candidat, établiront la liste des élus (douze au maximum).

Ces élus se rassembleront sous la présidence du Capitaine et se répartiront les postes du bureau.

Le Capitaine donnera lecture de la composition du nouveau bureau et reprendra l'ordre du jour de l'Assemblée.

LE BUREAU EST CONSTITUE AU MINIMUM PAR :

- Le Capitaine (Président)
Chevalier obligatoirement.
- Le premier Lieutenant (vice-président)
Chevalier Obligatoirement.
- Le secrétaire.
- Le trésorier.
- L'officier de tir.
- Le ou les Connétables éventuels, membres permanents.

L'ordre hiérarchique de la Compagnie est le suivant :

- Le ou les Empereurs (Roi 3 années consécutives).
- Le Roi (archer ayant abattu l'Oiseau de bois).
- Le ou les Connétables - titre honorifique pour services rendus.
- Le capitaine
- Les Chevaliers, par ordre d'ancienneté.
- Les Officiers du bureau, dans l'ordre.
- Les Aspirants.
- Les Archers.
- Les nouveaux inscrits.

ARTICLE B-1

- Chaque nouvel inscrit à la Compagnie, ayant payé sa cotisation, reçoit de la F.F.T.A., une licence comprenant une assurance. Il bénéficie des installations, du prêt éventuel de matériel et reçoit une formation, dispensée par les initiateurs bénévoles de la Compagnie.

- Il peut participer aux assemblées. Cette participation n'est que consultative et sans droit de vote.

- Les nouveaux inscrits, s'ils sont majeurs, peuvent devenir Archers après un an de présence, sur vote majoritaire lors de l'assemblée qui jugera de leurs qualités humaines et de leur intégration.

- Sur proposition du bureau, il est possible de devenir archer à partir de 16 ans, mais sans droit de vote.

- Tout membre reçoit le présent règlement : Il doit s'y conformer et l'accepter dans sa totalité (signature sur la fiche d'inscription).

ARTICLE B-2

- Les Archers sont des adultes qui n'ont pas été initiés à la Chevalerie. Ils peuvent être membres du bureau, et ont le droit de vote lors des assemblées.

- Les Aspirants sont des Archers ayant au moins 3 ans de Compagnie, postulant à la dignité de Chevalier.

- Les Chevaliers sont les membres responsables de la Compagnie. Ils ont 21 ans au minimum, et sont choisis par le Conseil des Chevaliers : Ils perpétuent et transmettent les traditions du noble jeu de l'Arc.

-La qualité de Membre d'Honneur peut être décernée par l'assemblée, sur proposition du Conseil des Chevaliers, à toute personne, membre ou non, pour services rendus à la Compagnie. Cette qualité, réservée aux seules personnes physiques, permet d'assister, sur invitation, aux différentes manifestations de la Compagnie.

C - DISCIPLINE

ARTICLE C-1

La Compagnie est une collectivité, à ce titre elle demande un minimum de discipline à ses membres, et l'observation de règles élémentaires de courtoisie et de sécurité. La participation de chacun à l'entretien des locaux ou à des travaux d'intérêt général, est tout aussi indispensable que le respect des installations. Tout manquement répété sera justifiable du Tronc.

ARTICLE C- 2

- Les archers extérieurs, licenciés F.F.T.A., invités par un membre de la Compagnie, sont admis dans ses installations.

- C'est le Capitaine, ou à défaut, le plus gradé, ou un ancien de la Compagnie, qui fait les honneurs du jeu d'Arc. Quiconque est admis dans les installations de la Compagnie, doit se soumettre aux règles de la discipline.

- Les visiteurs, conviés par un membre de la Compagnie, sont placés sous la responsabilité de celui-ci.

ARTICLE C-3 – Tenue et comportement

Une tenue correcte est exigée en toutes circonstances, de la part des membres de la Compagnie, tant à l'intérieur de celle-ci, que dans leurs déplacements extérieurs. Les vêtements doivent être propres et décents.

- Pour les messieurs, le bermuda est toléré, sauf pour les tirs traditionnels, où le pantalon est de rigueur, et les épaules sont couvertes.

- Pour les dames, les vêtements peuvent laisser épaules et genoux découverts.

- Lors de la manifestation traditionnelle du Bouquet ou de l'inauguration d'un Jeu d'Arc, la tenue de Compagnie ou à défaut tenue blanche est obligatoire.

- Il est d'usage de saluer les personnes présentes lors de l'arrivée ou du départ de la Compagnie.

- Les conversations doivent rester courtoises, politesse et bienséance étant de règle. Les sujets délicats, politique, religion, racisme, sont proscrits. Les querelles interdites.

- Les membres peuvent, à tout moment, demander des renseignements aux anciens. Ceux-ci leur doivent écoute, assistance et entraide.

- Il est interdit de fumer dans l'enceinte de la Compagnie.

ARTICLE C-4 - Règles de sécurité à respecter :

Ne jamais :

- Encocher une flèche, tant que quelqu'un est devant le pas de tir.

- Tirer en même temps sur des pas-de-tir décalés.

- Changer l'ordre d'un peloton sans en avertir les autres tireurs.

- Pointer vers quelqu'un, un arc avec ou sans flèche.

- Toucher un archer en position de tir (moniteurs, initiateurs excepté).

- Armer un arc horizontalement sur la ligne de tir.

- Tirer avant que tout le monde soit de retour sur le pas de tir.

- Tirer une flèche verticalement, ou en dehors de l'axe de la cible.

- Se tenir juste devant la cible, lorsqu'un archer en retire ses flèches. (Attendre qu'il ait terminé pour retirer les siennes).

- Récupérer une flèche tombée, sauf si elle est accessible du bout de l'arc, sans dépasser le pas de tir.

- Passer devant une ligne d'archers.

- Lâcher une corde sans flèche (remboursement du matériel de la Compagnie en cas de bris).

- Courir dans l'enceinte de la Compagnie.

- Descendre, remonter ou traverser les allées du jeu d'Arc.

- Entrer dans la salle de garde avec un arc bandé (sauf permission).

- Oublier de retirer une flèche sur la butte ou sur une garde.

- Tirer sur une flèche oubliée sur la butte, ou sur une garde (tirer sur un mort).

- Présenter une flèche par l'enferron.

- Tirer au Beursault sa dernière flèche sur la butte d'attaque.

Il faut :

- Veiller à ce qu'un archer ne tire jamais avec un arc, une corde ou des flèches endommagées.

- Se retirer de plusieurs pas derrière la ligne de tir, après sa volée.
- Avoir obtenu la flèche jaune pour accéder au 50 m.
- Etre accompagné par un adulte pour les mineurs de ce niveau.
- Crier « gare sous la butte » pour s'assurer qu'il n'y a pas de danger à tirer.
- Saluer avant de décocher sa première flèche ou après un arrêt prolongé (« Mesdames et Messieurs je vous salue », ce à quoi tous doivent répondre « salut »).
- Annoncer son entrée ou son départ au sein d'un peloton de tireurs.
- Remercier la personne qui vient de changer le Marmot et qui le présente (merci Chevalier).
- Présenter le Marmot sans passer devant.

ARTICLE C-5 - Règles de courtoisie à respecter :

Ne jamais :

- S'adosser aux buttes.
- Reprocher une mauvaise flèche à un tireur.
- Employer des mots grossiers sur le pas de tir ou en réunion.
- Manipuler ou utiliser du matériel appartenant à un autre archer, sans l'assentiment de ce dernier. Le matériel utilisé sans autorisation et endommagé doit être remplacé ou payé sans discussion, par le fautif, quelle que soit l'importance des dommages occasionnés. L'archer qui détériore du matériel (propriété commune, mis à la disposition des tireurs dépourvus de matériel personnel), peut être mis en demeure de la remplacer ou de le payer, suivant décision du bureau. Une fois payé ou remplacé, le matériel détérioré, devient la propriété de l'archer qui l'a endommagé.
- Interrompre le déroulement logique d'une réunion par des propos inopportuns.

Il Faut :

- Faire silence sur le pas de tir.
- Se découvrir en signant, en accrochant une carte sur une butte, ou en payant le tronc.
- Se découvrir et remercier le Chevalier qui présente un Marmot dans lequel une flèche est plantée au noir.
- Garder les buttes couvertes par une carte.
- Garder les buttes de l'allée du Roi couvertes par une carte Beursault.
- Laisser après son départ le jeu et la salle de garde en ordre.
- Présenter ou payer le tronc debout.
- Remercier celui qui paie le tronc :
- Etre ponctuel et tête découverte aux assemblées.
- Faire silence et ne pas entretenir une conversation particulière pendant une assemblée.

ARTICLE C-6

- Tout manquement au règlement ou aux règles de sécurité, est passible d'une amende, celle-ci s'applique par la présentation du « tronc ».
- Seuls les Chevaliers peuvent présenter le tronc. Exceptionnellement il peut être présenté par un archer, sous sa responsabilité, après autorisation d'un Chevalier.
- Le montant de l'amende est libre et c'est seulement après l'avoir réglée que le « fautif » peut s'enquérir du motif, s'il ne le connaît déjà.
- Le paiement du tronc est OBLIGATOIRE ET IMMEDIAT, et s'effectue en se regardant mutuellement.
- Seul le censeur peut départager les cas litigieux.
- En cas de manquements répétés aux règles et aux devoirs, un avertissement peut être donné, sur seule décision du bureau.
- Si en dépit d'un premier avertissement, de nouveaux manquements se produisaient, un deuxième et dernier avertissement serait notifié à l'intéressé.
- Enfin, en cas de récidive, l'exclusion temporaire ou définitive, pourra être prononcée par le bureau, en présence d'un « avocat de la défense », et d'un Chevalier, garant du respect de la procédure, tous deux membres de la Compagnie exclusivement.
- Un membre exclu définitivement, peut faire appel auprès du conseil des Chevaliers, par lettre adressée au Capitaine, dans un délai de 15 jours à compter de la décision du bureau. En attente de la décision définitive du conseil des Chevaliers, la sanction s'applique dans son intégralité. Le jugement du conseil des Chevaliers est sans appel.

D- TRADITION

ARTICLE D-1 - Dignités et préséances :

- Est Roi, le Chevalier ou l'archer qui abat l'oiseau suivant les formes prévues par le présent règlement. La Royauté dure un an. Le titre de Roi est honorifique et ses prérogatives sont d'avoir le pas sur les autres membres de la Compagnie, et ne pas être passible du tronc. Tous les Chevaliers, Officiers, Aspirants et Archers lui doivent déférence. Le Roi doit d'être présent au Bouquet Provincial.
- En cas de décès, le Roi ne peut être remplacé avant le tir de l'Abat l'Oiseau suivant.
- Est Empereur, le Chevalier ou l'archer qui abat l'oiseau trois ans de suite dans la même Compagnie. Il perd ses droits et prérogatives en quittant la Compagnie, sans pouvoir les reprendre, s'il vient à y rentrer de nouveau. Dans le cas où la Compagnie aurait plusieurs Empereurs, ils prennent rang suivant l'ancienneté de leur titre.
- Est Connétable, celui, Chevalier ou non, qui est désigné par la Compagnie à laquelle il appartient comme membre actif ou membre d'honneur, en reconnaissance de services rendus envers la Compagnie. Le titre de Connétable est une dignité et non un grade. La dignité de Connétable n'est pas incompatible avec la fonction d'Officier de la Compagnie.

ARTICLE D-2 - Le jardin d'Arc :

C'est le lieu où se réunissent les Archers pour se livrer à l'exercice du Tir à l'Arc. Il se compose des allées, chemins permettant dans un jeu de Beursault, de se rendre d'une butte à l'autre :

- Allées du Roi, celles dans lesquelles sont tirées l'Abat l'Oiseau et les tirs traditionnels (environ 50 m). Seuls le Roi ou les Empereurs ont le droit d'utiliser normalement les allées du Roi.
- Allées des Chevaliers : elles ne sont pas des allées de tir. Elles permettent le déplacement entre les buttes d'attaque et buttes maîtresse et vice et versa.
- Buttes maîtresse : les plus proches de la salle de garde ou logis, c'est de celles-ci que l'on tire la première flèche lors d'un tir Beursault.
- Buttes d'attaque : les plus éloignées de la salle de garde ou logis.
- Toutefois, l'accès aux allées du Roi, est autorisé aux Archers tirant à 20 et 30 mètres, et seulement sur le pas de tir correspondant, ainsi qu'aux archers ayant égaré une flèche, pour leur permettre de la rechercher après en avoir demandé la permission. Dans ce cas on dit qu'il y a un mort. Il est d'usage d'arrêter le tir après la volée du peloton, pour que la flèche soit récupérée. Autrement dit « on ne tire pas sur un mort ».

ARTICLE D-3 - Tirs traditionnels :

- Ces tirs se pratiquent à une flèche.
- Avant de tirer sa première flèche, tout tireur doit saluer l'assistance.
- Dans le « Jeu d'Arc », au tir Beursault, un aller et retour s'appelle une « halte ». Le tir commence toujours vers la butte d'attaque, qui est la plus éloignée du logis, pour se terminer sur la butte maîtresse.
- Le « **tir à l'Oiseau** » (arcs à poulies exclus) a pour objet la désignation du Roi de l'année. Il a lieu de préférence avant le 1er mai. Le jour et l'heure du tir sont fixés par le bureau et portés à la connaissance de tous. Le tir n'est autorisé qu'aux membres majeurs ayant les compétences de tir requises.
- Avant le Tir à l'Oiseau, sont réglés tous les différends, s'il en existe, entre les membres de la Compagnie. Nul ne peut prendre part au tir s'il a conservé une dette envers la Compagnie, ou s'il a un grief envers l'un de ses membres.
- Le Tir à l'Oiseau se fait dans l'ordre hiérarchique, puis par tirage au sort pour les archers et nouveaux inscrits, titulaires de la flèche jaune :
- Si les deux jeux sont utilisés, le tir se fera alternativement.
- Les dignitaires devront revêtir leurs insignes et écharpes.
- L'oiseau, en bois, 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 la carte, sans fixation métallique.
- Pour que l'abat de l'oiseau soit reconnu valable, il faut que le corps de l'animal en entier soit abattu, et ait été touché de la pointe de la flèche, ce qui se vérifie par la marque que laisse le coup.

- 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 le tir, en indiquant l'heure à laquelle il doit recommencer. Le tir a lieu dans le même ordre et suivant les mêmes règles que le premier jour.

- Lorsque l'oiseau a été abattu, celui qui a fait le coup, reste sur le pas de tir le temps que les Chevaliers présents aient relevé l'oiseau et constaté que le coup est bon et valable. Dans le cas de décision négative, l'oiseau est remplacé par un autre, et le tir continue. Dans le cas de décision affirmative, l'oiseau est apporté à celui qui l'a abattu par le Roi précédent ou par l'Officier du plus haut grade. Celui-ci s'avance à la tête de la Compagnie, dans l'allée où a été abattu l'oiseau et transmet l'écharpe au nouveau Roi.

- Le Roi investi, l'assemblée se forme pour permettre au Roi de dissoudre le bureau. C'est le Roi qui préside ; l'ancien capitaine organise l'élection sous la forme et sous les conditions prescrites par les statuts.

- Lors de cette assemblée, un présent est remis de la part de la Compagnie au nouveau Roi. Ce dernier, avant l'Abat l'Oiseau suivant, doit rendre son prix « le Prix du Roi » qui consiste à organiser un concours sur cartes Beursault décorées. Le règlement et la récompense sont à sa convenance.

Le « **tir du Roitelet** ».

Il se pratique sur un jeu de Beursault, et sur des oiseaux de bois, à une date fixée par le bureau. L'accès à ce tir, organisé sous le contrôle d'un Chevalier, sera réservé aux moins de dix-huit ans. Les distances de tir seront de 30 et 50m. Chaque participant sera classé à l'une des deux distances en fonction de ses capacités. Le vainqueur sera désigné Roitelet de la Compagnie pour un an et se verra remettre une écharpe (propriété de la Compagnie). Il ne sera pas tenu de rendre de prix mais participera au bouquet provincial.

Le « **tir de la Saint Sébastien** ».

Il se pratique en janvier, on choisit la date la plus proche possible de la fête du saint. Ce tir se fait en « parties ».

ARTICLE D-4 - Tir en parties :

- La partie est une forme de tir dans laquelle les participants sont séparés en 2 équipes.
- Traditionnellement les cartes sont décorées. Elles sont signées par les tireurs, et l'une d'elles est conservée par la Compagnie.
- Les formes anciennes de tirs sont pratiquées (rognette etc....), mais toute interprétation ou création de nouveaux jeux est possible.
- « **Parties de jardin** » : Les parties dites de jardin, se tirent avec solennité, à l'occasion de circonstances importantes telles que l'installation d'une nouvelle Compagnie, l'ouverture d'un bouquet provincial, d'un Prix Général, d'un Petit Prix, et lors de rencontres coutumières.
- La partie de jardin qui se tire lors de l'installation d'une nouvelle Compagnie, est dite amalgamée, parce que tous les Chevaliers et archers qui se présentent, au jour

et à l'heure indiqués, peuvent y prendre part, quelle que soit leur Compagnie.

- « **Parties d'installation** » : Lorsqu'une Compagnie change de jardin, elle doit inviter les Compagnies du voisinage à une partie de réinstallation.

- « **Partie de deuil** » : La partie de jardin qui se tire à l'occasion des obsèques d'un Chevalier est dite partie de deuil.

Elle a lieu dans le jardin de la Compagnie à laquelle appartenait le Chevalier décédé. C'est une partie amalgamée, soumise aux règles de la Chevalerie.

Les cartes sont bordées de noir et ornées d'emblèmes de deuil. L'une d'elles reste dans la Compagnie, en souvenir du Chevalier.

Les cartes sont signées par les participants à ce tir.

E - FONCTIONNEMENT

ARTICLE E-1 : Généralités

Toute personne désireuse d'entrer dans la Compagnie ou de renouveler son adhésion, doit remplir les conditions du dossier d'inscription.

Durant la première année, le nouvel adhérent, doit, s'il est néophyte, être inscrit à l'école de tir et participer aux séances de formation. S'il connaît déjà le tir à l'arc, il s'engage à s'entraîner et, s'il en a la qualification, à tirer le prix général et les tirs traditionnels de la Compagnie.

Il participe financièrement aux banquets, petits prix et concours, au même titre que les Chevaliers et archers.

Le bureau peut accepter ou refuser l'admission d'un postulant. La décision doit toutefois être clairement motivée.

Si le postulant a déjà fait partie d'une Compagnie ou d'un Club, il devra joindre un certificat de radiation ou de démission de son ancienne Compagnie ou ancien Club.

ARTICLE E-2 : Congé, démission, radiation

Le congé est une période d'absence d'un membre pouvant s'étendre de deux mois à un an.

Il est conseillé, notamment aux Chevaliers, d'en informer le capitaine ou un membre du bureau.

La qualité de membre se perd par la démission. Le non renouvellement de l'adhésion, ou la radiation.

Un certificat de démission est remis à l'intéressé, lorsque celui-ci s'est acquitté de ses dettes et obligations. Le certificat est signé par le Capitaine, ou le Lieutenant.

Un membre démissionnaire peut demander sa réadmission dans la Compagnie. Le bureau statuera en fonction du motif de la démission. La cotisation sera due dès son retour.

F - ADMINISTRATION

Le Bureau de la Compagnie est composé de membres élus au scrutin majoritaire pour un an par l'Assemblée Générale, qui a lieu une fois par an, sur convocation. L'Assemblée Générale est immédiatement consécutive à l'Abat l'Oiseau. Ne peuvent être élus au sein du bureau, plus de deux membres d'une même famille

civile (maris, femme, concubin(e), fils, fille, frère, sœur...).

Le ou les Empereurs, le ou les Connétables, sont de droit, Présidents d'honneur de la Compagnie. Ils assistent aux réunions du bureau, mais seulement avec une voix consultative, s'ils n'ont pas par ailleurs, de voix délibérative.

Le Capitaine dispose des pouvoirs les plus larges pour la bonne administration de la Compagnie. Il ordonne les dépenses dans les limites prévues dans les statuts et représente la Compagnie dans tous les actes de la vie civile. Il présente le rapport moral lors de l'Assemblée Générale annuelle.

Les Lieutenants remplacent le Capitaine absent ou empêché.

Le secrétaire assure la conservation des archives de la Compagnie, transcrit les procès-verbaux et les modifications statutaires sur le registre prévu à cet effet, assure la correspondance et les convocations. Il dresse au début de l'année, la liste des membres.

Le Trésorier est le dépositaire des fonds de la Compagnie. Il encaisse toutes les cotisations, ainsi que les recettes ordinaires. Il assure le paiement des dépenses en accord avec le Capitaine ou son suppléant. Il ne peut encaisser sans autorisation du bureau, une somme correspondant à une recette extraordinaire. Il a toute autorité pour mettre les membres défaillants en demeure de régler leurs arriérés divers.

Le Porte Drapeau est responsable de l'emblème de la Compagnie. Sa mission est de la représenter dignement dans toutes les cérémonies liées à la tradition (bouquets provinciaux, parties de jardin, enterrements...). Il doit porter des gants blancs et un couvre-chef. Les frais afférents à sa mission, lui sont remboursés.

Le Censeur assure la garde des Traditions du noble Jeu de l'Arc, et le respect de la discipline à l'intérieur comme à l'extérieur de la Compagnie. Il propose au Conseil des Chevaliers, les sanctions qui lui paraissent nécessaires et enquête sur les faits susceptibles de nuire au bon renom de la Compagnie.

L'Officier de tir s'occupe des inscriptions aux concours extérieurs, collecte les droits d'inscription qu'il transmet en temps voulu aux dits Clubs et Compagnies. Il ne devra pas inscrire un membre n'ayant pas payé son inscription. Il supervise l'organisation des prix de la Compagnie.

G - GESTION FINANCIERE

ARTICLE G-1 : Recettes

Les recettes comprennent :

- Les cotisations.
- Les dons particuliers ou collectifs.
- Les subventions publiques ou privées.
- Le produit du tronc.
- Les recettes exceptionnelles (selon délibération du bureau).

- Les produits des concours, animations et actions organisées par la compagnie.

La cotisation annuelle versée à la Compagnie est fixée chaque année lors de l'Assemblée Générale, suivant immédiatement l'Abat l'Oiseau. L'ensemble des cotisations est payable au plus tard fin octobre, auprès du Trésorier. Toutefois, la date d'encaissement peut être négociée auprès du Trésorier ou du Capitaine.

Nul ne peut tirer l'Abat l'Oiseau, s'il n'est pas à jour de ses cotisations.

ARTICLE G-2 : Dépenses

Les dépenses comprennent :

- Les versements à la F.F.T.A. et aux comités de la région et du département.
- Les frais d'installation et d'entretien de la Compagnie.
- Les frais de ciblerie et de matériel d'initiation nécessaire à l'enseignement de la discipline.
- Les frais occasionnés par l'administration de la Compagnie.
- Eventuellement et exceptionnellement, certains frais de réception ou de déplacement, acceptés après délibération du bureau.
- Les dépenses relatives aux banquets et réjouissances ne doivent pas être acquittées sur les fonds de la Compagnie. Chaque participant doit s'acquitter de sa part. Cependant, les manifestations traditionnelles peuvent être prises en charge dans les limites fixées chaque année par délibération du bureau.