



REGLEMENT INTERIEUR De la Compagnie d'Arc de Soissons

La Compagnie d'Arc de Soissons est une association sportive civile, sans but lucratif, régie par la loi de 1901. Elle est affiliée à la Fédération Française de Tir à l'Arc sous le numéro 0702009 (numéro avant le 01/09/2017 : 0202020)

Les derniers statuts de la Compagnie d'Arc de Soissons ont été envoyés à la Direction départemental de le Cohésion Sociale le 10 avril 2017.

Le présent règlement intérieur a été établi d'après ces statuts mais ils s'inspirent également des STATUTS ET REGLEMENTS GENERAUX rédigés en 1733 par Mgr Henry Charles ARNAULD DE POMPONNE, abbé de l'abbaye Royale de Saint-Médard les Soissons, ainsi que des STATUS ET REGLEMENT GENERAUX DE LA CHEVALERIE DE L'ARC, établis par les soins de la Famille de Paris en 1863. Ils ont été remaniés par des dispositions nouvelles pour être en harmonie avec les STATUTS ET REGLEMENTS GENERAUX rédigés par la Fédération Française de Tir à l'Arc (F.F.T.A.) et suivre l'évolution des Compagnies d'Arc en tant que sociétés sportives.

Le présent règlement a été soumis à l'approbation des Membres du Bureau de Compagnie d'Arc de Soissons à la date du 1 septembre 2010 et approuvé par eux à l'unanimité.

SOMMAIRE

Chapitre I	Formation de la Compagnie	page 2
Chapitre II	Organisation générale de la Compagnie	page 3
Chapitre III	Le Jardin et le Jeu d'Arc de la Compagnie	page 5
Chapitre IV	Manifestations et concours	page 6
Chapitre V	Discipline et amendes	page 9

FORMATION DE LA COMPAGNIE

Entrée dans la Compagnie

Article.1 : Pour être admis dans la Compagnie d'Arc de Soissons, il faut :

- Être de bonne vie et mœurs ;
- Jouir ou être appelé à jouir de ses droits civiques.

Article. 2 : Les Chevaliers, Archers, Aspirants et Jeunes venant d'autres Compagnies sont admis à la Compagnie d'Arc de Soissons aux mêmes conditions que ci-dessus.

Article 3 : Ils devront présenter un certificat de démission délivré suivant les règles de la Compagnie à laquelle ils appartenaient en dernier lieu.

Article 4 : S'ils sont Chevaliers, ils devront présenter une attestation de leur initiation à la Chevalerie signée du Capitaine de Compagnie où ils ont été reçus, ou, à défaut, une attestation de deux autres Chevaliers de cette Compagnie.

Ils prendront immédiatement rang parmi les Chevaliers de la Compagnie d'Arc de Soissons. Si non, ils reprendront le titre d'Aspirant.

Les Aspirants

Article 5 : Les Aspirants sont les nouveaux Membres admis à la Compagnie conformément aux Article 1 à 4 du présent règlement.

Article 6 : Les aspirants débutants devront passer obligatoirement par l'école de tir pendant 3 mois minimum.

Les Archers

Article 7 : L'Aspirants, après un an de présence effective dans la Compagnie prend le titre d'Archer.

Les Chevaliers

Article 8 : La qualité de Chevalier n'étant pas offerte automatiquement, certains Membres de la Compagnie, s'ils n'en font pas la demande, peuvent conserver indéfiniment le titre d'Archer.

Article. 9 : Pour devenir Chevalier, l'Archer devra être âgé au minimum de 18 ans, il devra être inscrit depuis au moins trois ans à l'effectif de la Compagnie, avoir pris et promettre de prendre une part active dans la vie de celle-ci par sa participation aux manifestations et concours internes et externes à la Compagnie.

Article.10 : Si l'Archer candidat répond aux conditions de l'article 9 ci-dessus, il devra alors faire une demande écrite auprès du Capitaine (ou Président) ou Connétable, sollicitant son initiation à la Chevalerie, suivant les règles d'usage.

Article 11 : Sa demande doit être acceptée par la majorité des Chevaliers de la Compagnie, elle peut être reportée pour une mise à l'épreuve complémentaire du candidat.

Les Officiers

Article 12 : Les Officiers et Sous-officiers sont recrutés parmi les Chevaliers. Ils font partie du Bureau Directeur. Ils prennent leur grade dès leur entrée en fonction et peuvent progresser suivant la hiérarchie de l'article 22 du présent règlement. Ils perdent leur grade dès qu'ils ont quitté leur fonction dans le Bureau Directeur. Ils peuvent éventuellement être nommés Membres d'Honneur.

Les jeunes

Article 13 : La Compagnie d'Arc de Soissons comporte une section 'Jeunes' comprenant les Cadets, les Minimes, les Benjamins et les Poussins, suivant une classification d'âges conforme aux règlements de la F.F.T.A.

Article 14 : Les jeunes ne peuvent s'entraîner dans les Jeux de la Compagnie que sous la direction d'un responsable adulte. Ils peuvent participer au nom de la Compagnie aux compétitions dans les conditions qui leur sont accordés.

Article 15 : Les jeunes peuvent assister aux réunions de la Compagnie. Ils ne peuvent prendre part aux délibérations ni aux votes.

Démissions et radiations

Article 16 : Tout Membre qui veut quitter la Compagnie doit adresser par lettre ou mail sa démission au Capitaine (ou Président).

Article 17 : En se retirant, le démissionnaire est tenu de payer toutes ses dettes envers la Compagnie qui lui délivrera un Certificat de Radiation signé du Capitaine (ou Président), du secrétaire et du trésorier.

Article 18 : Le démissionnaire perd tous ses droits dans les propriétés mobilières et immobilières, ainsi que financières de la Compagnie. Il doit rendre immédiatement les clés et le matériel.

Article 19 : Un Chevalier, un Archer, ou un Aspirant de même qu'un jeune peut être exclu de la Compagnie à la suite d'un vote de la majorité de celle-ci. Il ne lui est pas délivré de Certificat de radiation et cette exclusion est portée à la connaissance des autres Compagnies dans un délai de quinze jours ainsi qu'au Comité départemental, à la ligue et à la F.F.T.A.

Article. 20 : Le Membre exclu peut faire appel dans un délai de trois mois auprès du CONSEIL Supérieur de la F.F.T.A.

Tenue de la Compagnie :

Article 21 : La tenue officielle de la Compagnie se compose actuellement :

- D'un maillot marqué sur la poitrine d'un écusson dans lequel s'inscrit un autre écusson plus petit où figure la Fleur de Lys des Armes de Soissons. En fond, le grand écusson est barré de cinq galons qui rappellent que la Compagnie de Soissons fût Compagnie Colonelle. Au dessus du petit écusson figure un 'S' au milieu de deux flèches croisées.
- D'un pantalon, pantacourt ou jupe marqué 'Soissons'
- De chaussures de sport fermées.

ORGANISATION GENERALE DE COMPAGNIE

Article. 22 : Les archers et bénévoles forment la base de la Compagnie d'Arc de Soissons. C'est parmi eux que sont recrutés en principe les Membres du Bureau Directeur (ou Etat-major).

Article 23 : Le Bureau Directeur est composé d'Officiers et Membres répartis ainsi :

- Connétable (s'il est membre actif)
- Empereur (s'il y a)
- Roi (pour un an)

Membres du Bureau non-renouvelables par élection.

- Capitaine (ou Président pour l'administration)
- 1^{er} Lieutenant administratif (ou Vice-président)
- 2^{ème} Lieutenant technicien (Instructeur, arbitre...)

- Secrétaire – Sous-lieutenant
- Trésorier – Sous-lieutenant
- Secrétaire adjoint
- Trésorier adjoint
- Censeur
- Porte drapeau
- Porte drapeau adjoint (s'il y a)

Bureau officiel, renouvelable par tiers annuellement par vote lors de l'assemblée générale, conformément à l'article 6 des statuts officiels.

Article 24 :

Le roi (s'il est Chevalier ou Archer) fait partie du Bureau pour l'année de son règne.
L'Empereur (s'il y a) fait lui aussi partie du Bureau
Le Roi et l'Empereur peuvent accéder à tous les grades du Bureau.

Article 25 : Un même membre ne peut avoir plus de deux fonctions dans le Bureau Directeur.

Article 26 : Il est admis que des archers puissent avoir des fonctions dans le bureau à la condition qu'ils soient âgés de plus de 18 ans.

Article 27 : Les aspirants et Archers assistent aux réunions avec voix délibératives et participent à l'élection avec les mêmes droits que les Chevaliers. Les Archers sont éligibles suivant les conditions de l'article 26 ci-dessus. Les Aspirants ne sont pas éligibles avant 6 mois d'ancienneté.

Article 28: Des titres honorifiques peuvent être accordés par la Compagnie d'Arc de Soissons à des membres actifs ou à des membres honoraires : Connétable, Vice-connétable, Capitaine d'honneur, Sous-lieutenant, Dame d'honneur, Chevalier honoraire, Archer honoraire.

Article 29: Ces titres ne donnent eux-mêmes aucun droit dans la gestion de la Compagnie si leurs détenteurs ne sont pas Membres actifs mais peuvent cependant être admis à assister le Bureau à titre de conseillers.

Article 30: Le censeur est chargé de la police du Jeu d'Arc et des annexes. Il a également pour tâche de faire respecter les Traditions (voir chapitre V)

Article 31: La Compagnie tient son Assemblée Générale dans la quinzaine qui suit l'Abat-oiseau. Au programme de cette réunion figurent : Le renouvellement du 1/3 du Bureau Directeur conformément aux statuts de la Compagnie, le Compte-rendu moral, le compte-rendu financier et les questions diverses.

Article 32: Après l'élection, le nouveau Comité Directeur se réunira pour répartir les charges entre ses membres. Le nouveau Bureau doit être déclaré à la Sous-préfecture dans les quinze jours qui suivront.

Article 33: Des réunions mensuelles ont lieu, en principe, le premier vendredi de chaque mois à 19H00, dans la salle du Jeu d'Arc l'été et au gymnase Lamartine l'hiver, sauf cas exceptionnel. La date et l'heure peuvent être modifiées à la demande des membres de la Compagnie. Dans ces réunions, il est traité des affaires courantes de la Compagnie.

Article 34: Une réunion spéciale peut se faire à la demande et au cours de laquelle il sera procédé à l'initiation dans la chevalerie, seuls les Chevaliers y assistent.

Article 35: Si la Compagnie d'Arc de Soissons venait à disparaître faute de fonds, défaut d'harmonie entre ses membres, suppression des ses jardins ou tout autre cause, le Conseil de la Ronde serait invité à procéder officiellement à cette dissolution et à prendre toutes mesures conservatoires qu'il jugerait nécessaire, tout en respectant l'article 14 des Statuts officiels.

LE JARDIN ET LE JEU D'ARC DE LA COMPAGNIE

Le jardin d'Arc

Article 36: Le jardin d'arc de la Compagnie d'Arc de Soissons, qui comprend le terrain, deux jeux d'arc, un local et les bâtiments annexes, est la propriété de la Ville de Soissons qui l'a placé sous la sauvegarde des membres de la Compagnie.

Article 37: Tout dommage involontaire sera réparé par son auteur. Tout dégradation volontaire sera sanctionnée sévèrement et réparée aux frais du coupable.

Article 38: Tous les membres de la Compagnie sont tenus de concourir à l'entretien général du jardin d'arc.

Article 39: Un archer de la Compagnie pourra être spécialement chargé de la direction des travaux, sous l'autorité de Capitaine, et suivant les directives de la Compagnie.

Article 40: Aucun travail, aucune modification quelque peu importante ne pourra être effectuée sans l'assentiment de la Compagnie.

Article 41: Les personnes étrangères à la Compagnie ne pourront y effectuer que des travaux demandés ou admis par elle.

Le Jeu d'Arc et le tir

Article 42: Conformément aux usages, il y a dans chacun des Jeux de la Compagnie d'Arc de Soissons, une butte attaque et une butte non attaque ou maitresse butte. Les deux maitresses buttes sont celles attenant aux salles, celles-ci comprenant la salle d'armes et la salle d'honneur.

Article 43: Le premier jeu est celui se trouvant devant la salle d'armes. Il pourra être donné un nom particulier à chaque jeu.

Article 44: Le tir commencera toujours de la butte maitresse vers la butte d'attaque. Il s'effectuera également dans le même sens sur les cibles dressées sur les terre-pleins longeant les jeux.

Article 45: Pour tirer, l'Archer doit se placer avec le pas de tir entre les pieds. Dès que sa flèche est partie, le tireur doit quitter le pas de tir en empruntant l'allée centrale.

Article 46: Sous les buttes, le silence est de rigueur. Les archers doivent éviter de se gêner, ils doivent éviter les conversations distrayantes pour les tireurs ainsi que les commentaires sur leur tir.

Article 47: Les archers d'un peloton ne doivent pas modifier leur ordre de tir ou changer de flèches sans prévenir les autres tireurs.

Article 48: Avant de s'engager sous une butte, ils doivent s'assurer qu'aucun tireur, ne se trouve sur le pas de l'autre butte. Ils ne doivent décocher leur flèche que s'ils sont certains que personne ne se trouve sous la butte adverse. En cas de doute, ils doivent obligatoirement crier 'gare !!' d'une voix forte.

Article 49: Les futs des flèches doivent porter le nom de leur propriétaire. Il est recommandé aux Archers d'inscrire également leur nom et leur adresse sur les arcs et les carquois.

Article 50: Si un tireur casse ou détériore le matériel d'un autre archer, il est tenu à son remplacement, si le tireur lésé lui en fait la demande. Ce principe ne trouve pas son application lorsqu'une flèche en encoche une autre.

Article 51: Le tir ne peut cesser qu'à la butte attaque et le tireur doit débander immédiatement son arc après l'envoi de sa dernière flèche sauf s'il recommence une autre partie.

Article 52: Les archers ne doivent pas marcher dans l'allée du roi sauf cas de nécessité.

Article 53: Pour tous les règlements de tirs, il faut se référer aux brochures éditées par la F.F.T.A.

MANIFESTATIONS ET CONCOURS

Article 54: Les membres honoraires, s'ils ne sont pas également membres actifs, ne peuvent pas prendre part aux tirs.

Article 55: L'abat-oiseau étant un tir traditionnel, seuls les arcs classiques sont autorisés. Les arcs compound et les arcs de chasse ne peuvent donc pas prendre part à ce tir.

Saint-Sébastien

Article 56: Chaque année, la Compagnie d'Arc de Soissons fête Saint-Sébastien, patron des archers, le dimanche suivant cette fête (20 janvier) dans la mesure du possible, cette date pouvant être décalée en cas de force majeure.

Article 57: La journée débutera par une messe qui sera suivie éventuellement d'un vin d'honneur. Assistent à ces cérémonies les membres de la Compagnie, leurs amis, et diverses personnalités civiles et religieuses qui auront été invitées. La presse locale pourra être convoquée à cette occasion.

Article 58: La présence de **tous les membres** de la Compagnie d'Arc de Soissons est vivement souhaitée à ces deux cérémonies. Des amendes pourront être envisagées en cas d'absence sans excuse reconnue valable (décision en Assemblée générale).

Un banquet fraternel regroupera les membres de la Compagnie, leurs amis quelques invités pourront également y être conviés.

L'abat-oiseau

Article 59: La Compagnie d'Arc de Soissons procède au Tir à l'Oiseau la samedi précédent les Rameaux. Cette date peut être modifiée en cas de force majeure.

Article 60: Une réunion préliminaire qui pourra être la réunion mensuelle précédente en fixera les modalités et éventuellement la date exacte.

Article 61: Avant le tir à l'oiseau, le capitaine fera l'appel des membres actifs de la Compagnie dans l'ordre ci-dessous :

- L'empereur (s'il ya)
- Le roi
- Les membres d'honneur actifs dans l'ordre de l'article 28 du présent règlement.
- Le capitaine (ou président)
- Le premier lieutenant (ou vice-président)
- Le deuxième lieutenant (instructeur, arbitre)
- Le premier sous-lieutenant (secrétaire)
- Le deuxième sous-lieutenant (trésorier)
- Le secrétaire adjoint
- Le trésorier adjoint
- Le censeur
- Le porte-enseigne
- Le porte-enseigne adjoint (s'il y a)
- Les chevaliers dans l'ordre d'entrée à la Compagnie

LA PRESENCE DE TOUS LES MEMBRES ACTIFS EST OBLIGATOIRE, sauf cas de force majeure ou excuse valable. Cette liste sera celle de l'ordre de tir pour l'Abat-oiseau.

Article 62: Il peut être demandé aux tireurs (au moment du tir à l'oiseau ou ajouté au moment de la licence) une somme fixe à définir en son temps. Cette somme est destinée à constituer les Joyaux du Roi. Ce dernier doit les remettre en jeu sous forme de prix (ou lots) à l'occasion d'un tir entre les membres de la Compagnie, au beursault en 10 haltes minimum, et à la plus belle flèche.

Article 63: L'Oiseau sera tiré de préférence à la perche mais pourra éventuellement être tiré en butte au Jeu d'Arc en cas de force majeure. Dans l'un ou l'autre cas, il sera fixé par le Capitaine, un lieutenant et un arbitre de façon à tomber facilement mais il faudra qu'il soit atteint directement, le coup marqué et le corps de l'oiseau tombé en entier pour que le roi soit reconnu.

Article 64: Les officiers jugeront sans appel les coups discutables.

Article 65: Si l'oiseau n'est pas abattu à la tombée de la nuit, le tir sera poursuivi un ou plusieurs autres samedis jusqu'à ce qu'il tombe.

Article 66: Le tireur qui abattra l'oiseau restera sur le pas de tir et, le coup reconnu valable, il sera proclamé Roi pour un an. Le Capitaine lui passera l'écharpe, le félicitera, lui remettra coupe (et s'il y a). Si le Capitaine abat l'oiseau, ces fonctions seront remplies par le Connétable et en cas d'absence de celui-ci, par un des premiers officiers.

Article 67: Si un des tireurs abat l'oiseau trois années consécutives, il sera proclamé Empereur, titre qu'il conservera indéfiniment jusqu'à ce qu'il quitte la Compagnie. Il ne peut pas garder le titre dans une autre Compagnie.

Article 68: Après sa proclamation au titre d'Empereur, il pourra l'année suivante à nouveau tirer l'Oiseau et devenir pour une année Empereur et roi.

Article 69: L'Empereur et le roi ont droit aux privilèges stipulés dans l'article 25 du présent règlement.

Article 70: Les catégories minimales, benjamins et poussins de la Compagnie d'Arc de Soissons peuvent également participer à l'abat-oiseau sur une perche adaptée à leurs possibilités et suivant les règles ci-dessus. Si l'oiseau 'jeunes' n'est pas abattu dans l'heure qui suivra la chute de l'oiseau 'adultes', leur partie est annulée ou éventuellement reportée à une date ultérieure, au jeu d'arc et sur une cible (décision par le Bureau Directeur avant le tir).

Article 71: Le tireur 'jeune' qui abattra l'oiseau sera proclamé 'Roitelet' pour l'année. Il recevra un prix ou une coupe. Ce titre ne lui donne pas accès au Bureau Directeur mais la possibilité d'être le porte-parole de la section 'jeunes' auprès de celui-ci.

Article 72: Dès l'Abat-oiseau, les archers se retrouvent au Jeu d'Arc pour la salut au buttes, prendre le verre de l'amitié et tirer une partie de jardin entre le camp Capitaine et celui du nouveau Roi(ou Reine).

Article 73: Une Assemblée générale de la Compagnie se tient obligatoirement après l'Abat-oiseau et conformément aux articles 6, 9 et 10 des statuts officiels et 32 du présent règlement.

Partie de jardin

Article 74: Des parties de jardin peuvent avoir lieu dans le Jeu d'Arc, après l'Abat-oiseau, à l'installation d'une Compagnie, à l'ouverture d'un Bouquet. Elles se tirent en 10 haltes minimum avec une sorte de solennité. (Salut aux buttes avec le drapeau).

Article 75: Les tireurs sont divisés en deux camps, suivant les circonstances (exemples : camp du Roi contre camp du Capitaine ; camp des vieux contre camp des jeunes, camp des visiteurs contre archers de la Compagnie, etc.)

Article 76: Dans les parties de jardin entre les tireurs de Compagnie, les flèches sont tirées au sort pour départager les équipes. Si les tireurs sont un nombre impair, l'un d'eux est béat. La flèche du béat compte pour un

camp dans la butte d'attaque et pour l'autre camp dans la maitresse butte, à moins de conventions entre les tireurs.

Article 77: Les parties de jardin peuvent comprendre des prix au noir ou aux points. Le tireur qui fait un coup au noir ne doit pas retirer sa flèche lui-même sans quoi, il perd le coup.

Prix divers

Article 78: Chaque année, les prix suivants pourront être tirés : Prix du Roi, prix du Connétable, prix de Vice-connétable, prix des Officiers, des Chevaliers, des Aspirants. Ces tirs sont facultatifs et leur mise doit être prévue avec le montant de la licence. Ces prix se tirent à la plus belle flèche.

Article 79: Un tireur seul ou des tireurs d'une même famille ne peuvent tirer les prix sans être accompagnés d'un autre tireur.

Partie de deuil

Article 80: Une partie de jardin au beursault peut être tirée à la mémoire d'un archer décédé. Les cartes sont bordées de noir et ornées d'emblèmes de deuil. Elles sont marquées au nom de l'archer décédé et signées par les archers qui ont pris part au tir.

Article 81: Une de ces cartes peut être affichée dans la salle de la Compagnie.

Article 82: Un salut aux buttes avec le drapeau de la Compagnie peut avoir lieu avant de commencer la partie de deuil.

Article 83: En ce qui concerne le cérémonial à observer aux obsèques d'un Chevalier, il ya lieu de se reporter aux 'Règlements généraux des Chevaliers et archers de France'

Déplacements et manifestations

Article 84: Lorsqu'ils participent à un concours, une manifestation ou une fête d'archerie, soit dans leur jeu de Soissons, soit à l'extérieur, **les archers de la Compagnie se doivent d'être en tenue conformément à l'article 20 du présent règlement.** Cette tenue peut ne comporter que le maillot aux couleurs de la Compagnie.

Article 85: Ils doivent toujours s'y comporter dignement en n'oubliant pas que l'attitude d'une Compagnie Colonelle se doit d'être exemplaire.

Article 86: Dans les concours et compétitions, ils doivent défendre les couleurs de la Compagnie avec toute leur volonté sans toutefois sortir de l'esprit de camaraderie qui est de tradition entre tous les archers.

Article 87: La participation à la parade des Bouquets provinciaux se fait en groupe à tour de rôle suivant un programme établi à l'avance, programme où chacun est invité à apporter la plus grande bonne volonté.

Article 88: Aucune fête, aucune manifestation ne pourront être organisées par la Compagnie d'Arc de Soissons sans l'accord de la majorité des membres du Bureau. L'utilisation des infrastructures du Jeu d'Arc, autre que pour la pratique du tir à l'arc, est strictement interdite. Et cela, sauf accord préalable du capitaine et des membres du Comité Directeur.

Y compris dans le contexte de manifestations festives qui seraient réalisées en dehors de celles prévues au calendrier de la Compagnie.

Article 89: Les recettes des manifestations organisées par la Compagnie restent acquises à celle-ci. Les disponibilités de la Compagnie seront utilisées pour l'aménagement et l'entretien des installations du Jeu d'Arc, en achat de ciblerie, achat de matériel, de coupes et trophées et éventuellement en indemnités de déplacement ou remboursement de mises de Championnat suivant les disponibilités du moment et avec l'approbation de la majorité du bureau

DISCIPLINE ET AMENDES

Article 90: Les archers de la Compagnie d'Arc de Soissons doivent se rappeler constamment que leur devise est '**HONNEUR ET COURTOISIE**'. La courtoisie se compose, au minimum, de 'bonjour', 'au revoir', 's'il vous plaît' et 'merci'. Ils doivent entretenir entre eux des rapports corrects et de camaraderie.

Article 91: La Compagnie d'Arc de Soissons dépend de la Municipalité en tant que société sportive et de l'Evêché en tant que Compagnie d'Arc, au prestigieux passé. Elle se doit donc d'entretenir avec ces autorités des relations de courtoisie qui ne peuvent être que bénéfiques.

Article 92: En aucune façon les discussions ou manifestations à caractère politique ou confessionnel n'ont droit de cité au sein de la Compagnie.

Article 93: L'entrée des jeux et des salles de la Compagnie d'Arc de Soissons est interdite au public. Mais sous la responsabilité d'un archer qui demeurera pendant toute la durée de leur présence, des personnes étrangères peuvent y pénétrer. Les archers des autres compagnies ne sont pas considérés comme des étrangers.

Article 94: Les invités ne doivent jamais gêner les archers pendant le tir. En particulier, ils ne doivent pas se mettre dans les allées qu'empruntent les tireurs, ni se trouver sous les buttes de tir. Ils doivent rester derrière les grilles au gymnase. Si un tireur est gêné par des invités, il doit en faire la remarque non aux invités mais à l'archer qui les a introduits.

Article 95: La Compagnie d'Arc de Soissons est affiliée à la Fédération Française de Tir à l'Arc (F.F.T.A.) ; Elle doit donc se conformer à tous règlements édités par cette dernière.

Article 96: Le censeur est chargé de la discipline et de l'observation du présent règlement. En son absence, chaque archer peut et doit le remplacer mais sans se départir de l'esprit de camaraderie qui doit toujours régner dans la Compagnie.

Article 97: Des amendes d'un montant à fixer annuellement lors de l'assemblée générale seront perçus en cas d'infraction au présent règlement et particulièrement dans les cas suivants :

- Ne pas saluer en début de partie (particulièrement dans le jeu d'Arc et aux tirs traditionnels)
- Ne pas se découvrir en mettant un marmot en carte
- Ne pas se découvrir en signant un registre
- Ne pas se découvrir en mettant une amende dans le tronc
- En mettant son arc, même débandé, dans la salle d'honneur
- En buvant ou en urinant l'arc à la main
- En prononçant des injures, des blasphèmes et des grossièretés
- En portant atteinte à la personnalité ou à la dignité d'autrui par des propos désobligeants ou par des plaisanteries déplacés ou moqueries de mauvais goût
- En n'étant pas en tenue aux réunions ou sorties officielles.
- En marchant dans l'Allée du Roi (seul le roi y est autorisé)
- Par son absence volontaire, sans excuse valable à la messe de Saint-Sébastien et au tir de l'Abat-oiseau
- Avec son matériel dans le jeu ou la salle en courant

Article 98: Une commission dite de discipline jugera des différends entre archers ou des fautes graves. Elle sera composée du Censeur qui le présidera, de deux Officiers ou dignitaires et de deux archers, soit en tout, cinq membres. Les décisions de la commission seront sans appel.

Article 99: Toute modification au présent règlement sera soumise aux membres du bureau, qui devront l'adopter à la majorité pour qu'elle soit prise en compte.

Article 100: Ce règlement entrera en vigueur dès son approbation par les membres du bureau qui en recevront chacun un exemplaire en communication pour information.

Article 101 : Il sera également remis un exemplaire du présent règlement lors de chaque prise ou renouvellement de licence la Compagnie. Le candidat, devra signer sur un registre qu'il a bien examiné ce document et qu'il en accepte tous les articles. C'est une des conditions d'admission dans notre Compagnie.