



Formation Fédérale d'Archerie Médiévale

1. Niveau 1 : Le Maître Archer

- Au minimum âgé de 16 ans.
- Formé par un Mentor d'Archerie, c'est un Archer accompli pratiquant l'Archerie depuis au moins 2 ans, qui a acquis par formation et par expérience l'autonomie et la conscience en toutes circonstances de chacun de ses tirs.
- Il (elle) maîtrise :
 - «Les Fondamentaux de l'Archer Médiéval»,
 - «L'Archerie de démonstration et/ou de Tournoi»,
 - «La pratique de l'Archerie en mêlée»,
 - «La pratique de l'Archerie Scénarisée».
- Il (elle) connaît les règlements et les valeurs de la FFM&R.
- Son équipement, y compris vestimentaire, est en adéquation avec la période qu'il (elle) restitue.
- Il (elle) est capable d'entretenir ou réparer l'ensemble de son matériel.
- Sur présentation de son Mentor d'Archerie, son Niveau est validé soit :
 - Par examen : Organisé par un Prévôt assisté d'un Mentor :
 - 1^{ère} partie théorique par questionnement,
 - 2^{ème} partie tests pratiques en situation.
 - Par VAE (Validation des Acquis de l'Expérience) présentée à un jury composé d'un Prévôt et de deux Mentors.

C'est un Prévôt Fédéral qui lui décerne le **Brevet Fédéral de Maître Archer** de la FFM&R.

Ce **BFM Archer** lui permet de participer à toutes les activités d'Archerie que nous pouvons rencontrer lors de nos prestations ou manifestations médiévales au sein de nos associations membres.

2. Niveau 2 : Le Mentor d'Archerie

- Maître Archer depuis au moins 3 ans.
- Il (elle) a fait preuve de ses capacités à :
 - Former les Archers de son association.
 - Est capable de conseiller sur l'équipement des Archers,
 - Établir des programmes d'entraînements,
 - Transmettre l'ensemble des règles et valeurs de notre Fédération.
 - Gérer des prestations.
 - Organiser des Tournois.
- La Formation est assurée au niveau fédéral par des Prévôts sous la responsabilité du Prévôt National.
- Son Niveau est validé soit :
 - Par examen : Organisé par un Prévôt assisté de deux Mentors :
 - 1ère partie théorique par questionnement,
 - 2ème partie tests pratiques en situation.
 - Par VAE (Validation des Acquis de l'Expérience) présentée à un jury composé du Prévôt National et de deux Mentors.
- C'est un Prévôt Fédéral qui lui décerne le **Brevet Fédéral de Mentor d'Archerie** de la FFM&R.
- Ce **BF Mentor d'Archerie** lui permet de :
 - Diriger une Compagnie d'Archers lors de prestations :
 - Mêlées,
 - Démonstrations,
 - Tirs découvertes.
 - Organiser et encadrer les entraînements et formations des Archers.
 - Organiser ou juger des Tournois.
 - Accéder aux fonctions de Lieutenant ou CAPITAINE d'Archerie.

3. Niveau 3 : Le Prévôt d'Archerie

- Maître Archer depuis au moins 10 ans.
- Formé par les Prévôts lors de sessions mises en place au sein de la FFM&R.
Il (elle) maîtrise :
 - La pratique de toutes les formes d'Archerie Médiévale,
 - L'Ensemble des règlements Fédéraux,
 - La formation des Archers,
 - La sécurité en toutes situations.
- Il (elle) connaît :
 - Le contexte historique de l'Archerie Médiévale :
 - En fonction des périodes,
 - En fonction des lieux,
 - En fonction des modes.
 - Les arcs et leurs origines, ainsi que l'ensemble du matériel.
 - Les épreuves historiques.
- Il (elle) veut s'impliquer dans le bon fonctionnement et développement de l'Archerie Médiévale au sein de la FFM&R.
 - Son Niveau est validé par un examen organisé par le Prévôt National, assisté de deux représentants du Bureau de la FFM&R :
 - 1ère partie théorique par questionnement,
 - 2ème partie tests pratiques en situation,
 - 3ème partie présentation d'un programme de formation.
- C'est le Prévôt National qui lui décerne la **patente de Prévôt** de la FFM&R.

Cette **patente de Prévôt** le (la) désigne comme :

- Formateur Fédéral garant de la bonne compréhension et application du Vade-Mecum de l'Archerie au sein de la FFM&R.
- Lien entre les pratiquants et le Bureau de la FFM&R.
- Auditeur représentant la FFM&R dans tous les domaines de l'Archerie Médiévale.
- Expert auprès des assurances dans tous les domaines impliquant des Archers.

Niveau 1

Maître Archer Médiéval

1. Les Fondamentaux de l'Archer Médiéval :

a) Équipement et protections :

- Les Arcs
 - Préconisés :
Longbows,
Bourguignons,
Flatbows.
 - Tolérés :
Turquois,
Droits lamellés.
- Les Carquois

Sont plutôt des hanches accrochées à la ceinture.
- Les Flèches
 - Blunts (Obligatoirement spéciales pour médiéval et en bon état) :
3 Plumes normales : permet les tirs avec une trajectoire proche d'une flèche avec pointe.
(Ne doivent jamais être utilisées lors de tirs sur des humains ; trop de vélocité).
FluFlu : ce sont des flèches montées avec 4 plumes d'au moins 4 ou 5'' (10 à 12 cm) de long sur 2'' (5 cm) minimum de haut. Ces flèches sont rapidement ralenties et ne reprennent pas de vitesse en tombant. Ce sont ces flèches qui doivent être utilisées lors de tous les tirs sur des humains.
 - Pointes : (bien sûr uniquement en tir sur cible) :
Forgées ou Industrielles de forme histo compatibles et collées.
- Les protections de l'Archer
 - Main d'arc : obligatoire dès l'utilisation d'un arc de 40# et plus. Les blessures à la main lors d'une casse de flèche à la décoche sont très importantes.
 - Bras d'arc : pas d'obligation, mais tôt ou tard un archer comprend ... qu'il vaut mieux en mettre.
 - Main de corde : les bouts des doigts en feu sont un bon stimulant.
- Les protections de l'Archer Combattant (lorsqu'il y a des archers face à face) :
 - Gambison,
 - Cale Gamboisé,
 - Cervelière ou Chapel de fer.

b) Techniques, postures et gestes :

- Posture
 - Membres Inférieurs
 - Écartement des pieds au moins à la largeur des épaules,
 - Jambes décontractées légèrement fléchies,
 - Bassin en rétroversion.
 - Épaules
 - Perpendiculaires à la CIBLE,
 - Basses.
 - Tête
 - Haute,
 - Sur axe de la colonne.
- Placement
 - Main d'arc
 - Position 45°,
 - Relâchement avec liberté de rotation du poignet.
 - Bras d'arc
 - Coude verrouillé,
 - Relâché et stable.
 - Main de corde
 - 3 Doigts,
 - 45°,
 - Relâchement.
 - Alignement
 - Main poignet coude,
 - Coude au niveau épaule.
 - Contact
 - Main maxillaire,
 - Corde,
 - Durée.
- Mouvement
 - Orientation de l'arc
 - Placement des mains,
 - Relâchement.
 - Mise en tension
 - Rectiligne,
 - Proche ligne épaules/dos,
 - Continue.
 - Libération
 - Relâchement des fléchisseurs,
 - Effort continu,
 - Maintien alignement,
 - Repère fin de geste.

c) L'Archer et son environnement :

Chaque Archer est responsable, non seulement de son matériel, mais aussi de son tir.

Il doit être vigilant à ce qui l'entoure, ne doit jamais présumer de ses capacités.

Il doit respecter scrupuleusement les consignes données par le CAPITAINE des tirs.

- De 0 à 2m
 - Derrière : attention lorsqu'un arc casse, les bouts attachés par la corde sont violemment projetés derrière.
 - Devant : il va sans dire qu'on n'encoche même pas, tant qu'il y a quelqu'un en avant du PAS DE TIR.
 - Côté de la flèche : attention une flèche qui casse à la décoche ; une partie va partir entre 45° et 90°.
 - Côté opposé de la flèche : pas de danger réel.
- De 2 à 5m
 - Derrière : plus de danger.
 - Devant : idem plus haut.
 - Côté de la flèche : idem plus haut.
 - Côté opposé de la flèche : pas de danger réel.
- De 5m à la CIBLE
 - Derrière : plus de danger.
 - Devant : idem plus haut.
 - Côté de la flèche : le danger diminue avec la distance mais reste présent.
 - Côté opposé de la flèche : pas de danger réel.
- Derrière la CIBLE
 - Ne jamais présumer de ses capacités, l'espace derrière la CIBLE doit être considéré avec autant de précautions que devant la CIBLE.
- Conditions atmosphériques
 - Soleil : sa position influe grandement sur l'appréciation des distances.
 - Vent : même une légère brise doit être considérée comme une difficulté supplémentaire, d'autant que le vent est rarement régulier. Ceci est particulièrement sensible lors des tirs en cloches (attention au public).
 - Pluie : ce n'est pas agréable de tirer sous la pluie, mais attention nos flèches sont en plumes naturelles et une plume collée par l'eau change formidablement le vol de la flèche.

2. L'Archerie de démonstration et/ou de Tournoi

a) Définition du PAS DE TIR

- Ligne imaginaire ou tracée au sol, derrière laquelle, se tiennent tous les Archers qui vont tirer.
- Un seul PAS DE TIR (ce sont les CIBLES qui peuvent être à plusieurs distances).
- Une zone d'attente d'au minimum 3 mètres en arrière du PAS DE TIR. Elle-même séparée du public par une ligne matérialisée par des cordes ou des barrières.

b) Environnement

- Aire de tir :
 - ◇ Son accessibilité : à la fois accessible, mais suffisamment démarquée pour que le public sache tout de suite qu'il se trouve dans une zone de tir où il doit, non seulement respecter des règles, mais surtout être vigilant.
 - ◇ Longueur : de 15 à 25 mètres maximum pour l'initiation, jusqu'à 90 mètres (distance de tir) pour les démonstrations.
 - ◇ Largeur : le couloir de tir d'une largeur de 2 mètres par CIBLE installée.
- Les moyens de protection :

Quelle que soit l'orientation du terrain, son périmètre doit être protégé. Ne permettre qu'un seul accès et supprimer le risque de flèches perdues.
- Protection latérale :
 - ◇ Une zone latérale de sécurité vide de tout obstacle, de 5 mètres de large de chaque côté du PAS DE TIR.
 - ◇ Une zone tampon de 10 mètres, délimitée à l'extérieur par des barrières, des cordes, des haies, qui présentent avant tout une invitation sans équivoque pour le public à rester à l'extérieur de la zone.
- Protection derrière les CIBLES :
 - ◇ Par des obstacles naturels, butte de terre ou à l'aide de filets homologués et disposés selon les recommandations de protection spécifiques au Tir à l'Arc. De 2,50 mètres au moins de haut, sur toute la largeur du terrain, situés à environ 1 mètre derrière les CIBLES.
 - ◇ Dans le cas d'un terrain dégagé et sans filet, une zone minimum de 50 mètres derrière la ligne des CIBLES.

c) Comportement

- Chaque Archer est responsable, non seulement de son matériel, mais aussi de son tir. Il doit être vigilant à ce qui l'entoure, ne doit jamais présumer de ses capacités et respecter scrupuleusement les consignes données par le CAPITAINE des tirs.

- Le comportement ou l'attitude de l'Archer sur le PAS DE TIR doit être exemplaire et répondre aux règles de courtoisie de l'Archerie.
- Aucune insulte par des mots ou par des gestes à l'encontre d'une personne dirigeant, participant ou même assistant comme spectateur ne peut être tolérée.
- Chaque Archer est tenu d'accepter ou d'obtempérer à tout ordre ou décision du CAPITAINE des tirs ou du JUGE d'un Tournoi.

d) Règles de sécurité

- L'arc est une arme, il est dangereux, il faut le manipuler en toutes circonstances avec calme et précaution pour ne blesser personne.
- Lors d'une séance de tir, que ce soit pour un entraînement, des tirs de démonstration ou des tirs de découverte du public, **la présence au minimum d'un Maître Archer est OBLIGATOIRE.**
- Aucun être vivant ne doit se trouver entre le PAS DE TIR et la ou les CIBLES visées.
- C'est seulement quand tous les Archers présents sur le PAS DE TIR ont fini de décocher et sur ordre du CAPITAINE de tir que les Archers se déplacent pour aller chercher leurs flèches.
- Attention les flèches en CIBLE sont autant de piques pointées sur les Archers qui s'approchent.

3. La pratique de l'Archerie en mêlée *

a) Tous les Archers du même côté

- Les Archers ne sont pas tenus de porter les protections de combattants décrites dans le paragraphe des Archers en face à face.
- Toutes les personnes en face doivent IMPÉRATIVEMENT porter au minimum un casque et un gambison.
- Il doit IMPÉRATIVEMENT y avoir une zone de 20m minimum libre de tout public derrière la zone à atteindre (pas de public du tout c'est mieux).
- Les tirs se font obligatoirement aux ordres d'un CAPITAINE des tirs.
(Si on n'a pas décoché au bon moment, on attend la volée suivante, pas de tir isolé).
- Les tirs sont forcément dits en «cloche» ou «d'artillerie» avec un angle de tir d'au moins 45°.
- Les arcs utilisés devront avoir une puissance de 30 Livres, ne dépassant en aucun cas 40 Livres.
- Les flèches sont bien entendu sans pointe métallique avec blunt (spécial médiéval) et de type Fluflu (4 grandes plumes) pour éviter qu'elles reprennent de la vitesse en retombant. (Une flèche blunt sans «parachute» (plumes normales) tombant de 30 à 40m de haut a un impact de près de 100kg sur 2cm²).
- Il est fortement conseillé de procéder à des tirs de réglage pour appréhender les distances.

(*) Si l'une ou plusieurs de ces conditions ne sont pas réunies, ne pas participer aux tirs car la responsabilité personnelle de l'Archer sera alors engagée en cas d'accident et sa prise en charge par l'assurance fédérale sera automatiquement refusée.

b) Des Archers en face à face

- Les Archers sont tenus de porter des protections de combattants
 - ◇ Gambison,
 - ◇ Cale Gamboisé,
 - ◇ Cervelière ou Chapel de fer.
- Toutes les personnes en face doivent IMPÉRATIVEMENT porter au minimum un casque et un gambison.
- Il doit IMPÉRATIVEMENT y avoir une zone de 20m minimum libre de tout public derrière les zones à atteindre (pas de public du tout c'est mieux).
- Les tirs se font obligatoirement aux ordres d'un CAPITAINE des tirs.
(Si on n'a pas décoché au bon moment, on attend la volée suivante, pas de tir isolé).
- Les tirs sont forcément dits en «cloche» ou «d'artillerie» avec un angle de tir d'au moins 45°.
- Les arcs utilisés devront avoir une puissance de 30 Livres, ne dépassant en aucun cas 40 Livres.

Les flèches sont bien entendu sans pointe métallique avec blunt (spécial médiéval) et de type Fluflu (4 grandes plumes) pour éviter qu'elles reprennent de la vitesse en retombant. (Une flèche blunt sans «parachute» (plumes normales) tombant de 30 à 40m de haut a un impact de près de 100kg sur 2cm²).

- Il est fortement conseillé de procéder à des tirs de réglage pour appréhender les distances.

(*) Si l'une ou plusieurs de ces conditions ne sont pas réunies, ne pas participer aux tirs car la responsabilité personnelle de l'Archer sera alors engagée en cas d'accident et sa prise en charge par l'assurance fédérale sera automatiquement refusée.

4. La pratique de l'Archerie Scénarisée *

Tirs Tendus sur Combattants :

- Tout tir tendu sur des personnes doit OBLIGATOIREMENT répondre à un scénario précis définissant les positions de chacun et les séquences de tir, de manière à assurer la sécurité de tous (public compris).
- Il doit IMPERATIVEMENT y avoir une zone de 20m minimum libre de tout public derrière la zone à atteindre (pas de public du tout c'est mieux).
- Les tirs se font obligatoirement aux ordres d'un CAPITAINE des tirs.
(Si on n'a pas décoché au bon moment, on attend la volée suivante, pas de tir isolé).
- Les arcs utilisés devront avoir une puissance de 30 Livres, ne dépassant en aucun cas 40 Livres
- Les flèches sont bien entendu sans pointe métallique de type Fluflu (4 grandes plumes) et blunt (spécial médiéval) pour éviter qu'elles reprennent de la vitesse en retombant. (Une flèche blunt sans «parachute» tombant de 20 à 30m de haut a un impact de près de 200kg sur 2cm²).
- Uniquement sur une unité constituée de «lourds» avec casques fermés et/ou têtes baissées protégées par des boucliers.
(Attention mézail ouvert ou visage non protégé : ARRÊT IMMÉDIAT DES TIRS).
- Interdiction de tir si la CIBLE est trop proche d'une «CIBLE» non valide (exemple : un porteur d'eau qui n'a pas eu le temps de s'éloigner, MARÉCHAL DE MÊLÉE et bien sûr spectateur).
- PAS DE TIR à moins de 20 mètres.

(*) Si l'une ou plusieurs de ces conditions ne sont pas réunies, ne pas participer aux tirs car la responsabilité personnelle de l'Archer sera alors engagée en cas d'accident et sa prise en charge par l'assurance fédérale sera automatiquement refusée.

Niveau 2

Mentor d'Archerie Médiévale

Sa règle d'or «la Sécurité»

5. Les Fondamentaux du Mentor d'Archerie

a) La sécurité :

- De l'Archer :
 - Équipement :
 - Puissance des arcs,
 - Flèches adaptées,
 - Protections de tir.
 - Techniques de tir.
- De la compagnie :
 - Respect des consignes reçues et données,
 - Équipement adapté aux circonstances,
 - Organisation des pelotons,
 - Tirs aux ordres.
- Du public.

b) L'Organisation :

- De l'encadrement des débutants,
- De l'entraînement de l'ensemble des Archers,
- Des prestations sur le terrain,
- De Tournois en interne ou en externe.

c) Le Conseil :

- La tenue vestimentaire :
 - Adaptée à l'époque de l'évènement,
 - Adaptée à la prestation :
(Vie de camp, démonstration de tirs, mêlées...).
- Le matériel de l'Archer :
 - Adaptée à l'époque de l'évènement,
 - Adaptée à la prestation :
(Démonstration de tirs, mêlées, tournoi...).

Niveau 3

Prévôt d'Archerie Médiévale

6. Les Fondamentaux du Prévôt d'Archerie Médiévale

a) La transmission

- Aussi bien dans le sens descendant (FFM&R > Archers) que montant (Archers > FFM&R).
- Donner aux Archers les moyens d'améliorer leurs connaissances.
- Expliquer pour une bonne application des règlements de la FFM&R.

b) L'Encadrement

- Mettre en place des rencontres et des formations
 - ◇ Pour les Maîtres Archers.
 - ◇ Pour les Mentors.
 - ◇ Pour les candidats Prévôts.
- Organiser les examens
 - ◇ Pour le **BFM Archer** Médiéval.
 - ◇ Pour le **BF Mentor d'Archerie** Médiévale.

c) L'Expertise

- Procéder à l'Audit lors des manifestations
 - ◇ Avant pour la validation des tournois.
 - ◇ Pendant les manifestations où sont présents des Archers.
 - ◇ Après en signalant au Prévôt National tout manquement constaté.
- Expertiser toute déclaration d'accident pour en définir au mieux les responsabilités et/ou la non application d'un règlement Fédéral.