

## **REGLEMENT INTERIEUR**

### **LISTE DES ARTICLES DU REGLEMENT**

**ARTICLE N°1.** Introduction

**ARTICLE N°2.** Droit d' entrée, licence et cotisation

**ARTICLE N°3.** Inscription en deuxième Compagnie

**ARTICLE N°4.** Accueil des nouveaux venus

**ARTICLE N°5.** Tenue de Compagnie

**ARTICLE N°6.** Organisation de l'initiation, du perfectionnement et de l'entraînement

**ARTICLE N°7.** Vie commune et de sécurité

**ARTICLE N°8.** Entretien des installations et du matériel de la Compagnie

**ARTICLE N°9.** Utilisation de la salle et du terrain

**ARTICLE N°10.** Attribution des clefs des installations propres à la Compagnie et es installations prêtées par la Mairie

**ARTICLE N°11.** Vocabulaire et définition des installations de la Compagnie

**ARTICLE N°12.** Equipe de compétition

**ARTICLE N°13.** Transport/Commission jeunes/remboursement

**ARTICLE N°14.** Inscriptions aux concours extérieurs

**ARTICLE N°15.** Participations aux concours extérieurs

**ARTICLE N°16.** Perte de la qualité de membre

**ARTICLE N° 17.** Accueil de personnes étrangères à la Compagnie

**ARTICLE N°18.** Organisation des concours et des manifestations diverses par la Compagnie

**ARTICLE N°19 .** Organisation des diverses animations

**ARTICLE N°20.** Sanctions et discipline

**ARTICLE N°21.** Création et fonctionnement de Commissions

**ARTICLE N°22.** Rôle du bureau et de ses membres

# **1ERE COMPAGNIE D'ARCHERS MONTMERLE 3 RIVIERES**

## **REGLEMENT INTERIEUR**

### **AVANT PROPOS**

La Première Compagnie d'archers Montmerle 3 Rivière est une Compagnie dont les traditions remontant au Moyen-Age, ont évolué au cours des siècles.

Le présent règlement a pour but :

- de préserver la tradition du noble jeu d'arc
- de répondre aux exigences de la loi du 1<sup>er</sup> juillet 1901 de ses modifications et de ses décrets d'application, ainsi qu'aux statuts et règlements de la Fédération Française de Tir à l'Arc
- d'organiser la vie administrative, sportive et amicale, afin que tous les membres de la Compagnie puissent vivre le tir à l'arc, qu'ils soient archers de loisir, de compétition ou de tradition

Il est à noter que l'utilisation des deux pas de tir beursault est régie par un règlement traditionnel, dont le but essentiel, est de faire en sorte que leur utilisation se fasse en toute sécurité.

Toutes les manifestations traditionnelles, telles que les parties de jardin, le prix général, l'abat l'oiseau, la partie de deuil tirée en l'honneur d'un membre défunt de la Compagnie et toutes autres manifestations traditionnelles, sont ouvertes à tous les membres de la Compagnie, dans la mesure où ils respectent les règles qui les régissent.

# 1ERE COMPAGNIE D'ARCHERS MONTMERLE 3 RIVIERES

## REGLEMENT INTERIEUR

### ARTICLE N° 1 : INTRODUCTION

- a) Le règlement est destiné à tous les adhérents : licenciés FFTA, licenciés handisport, ainsi que toute personne étrangère à la Compagnie.
- b) Ce règlement doit être voté en Assemblée générale, ainsi que ses modifications
- c) Toute personne désirant adhérer à la Compagnie des Archers ainsi que toute personne faisant partie de cette Compagnie, devra prendre connaissance et se conformer au présent règlement.
- d) Conformément à la tradition du Tir à l'Arc, tous les membres de la Compagnie ont les mêmes droits et devoirs. L'une des premières règles est la COURTOISIE.
- e) Sur le pas de tir, chacun doit respecter l'autre ; les grossièretés et les bruits sont proscrits. Le matériel prêté ou loué par la Compagnie doit être traité avec égard et rangé dans les emplacements prévus. En cas de dégradation, en avertir le responsable.

### ARTICLE N°2 : DROIT D'ENTREE, LICENCE ET COTISATION

#### 1) Droit d'entrée

Le droit d'entrée est exigible uniquement lors de la première adhésion. Son montant est fixé par l'Assemblée générale. L'épouse et les enfants d'un adhérent sont dispensés du droit d'entrée.

#### 2) Licence

La licence est obligatoire pour pratiquer le tir à l'arc. Elle comprend l'assurance fédérale, les droits divers d'accès aux formations de la FFTA, le droit d'accès aux compétitions officielles et de participer à la vie de la fédération. Son montant est fixé annuellement par la FFTA, le Comité Régional et le Comité Départemental.

#### 3) Cotisation

La cotisation est exigible chaque année en même temps que la licence. Son montant et les réductions sont fixés par l'Assemblée générale. Elle donne le droit de participer à toutes les activités de la Compagnie.

Il existe 5 types de cotisations :

- adultes
- jeunes
- famille : 2 membres (foyer fiscal)
- famille : 3 membres (foyer fiscal)
- famille : 4 membres (foyer fiscal)

**Un certificat médical est obligatoire pour toute inscription**, selon les règles de la FFTA.  
Il est possible d'adhérer à la revue fédérale

### **ARTICLE N°3 : INSCRIPTION EN DEUXIEME COMPAGNIE**

Un membre licencié à la FFTA et dans un autre club ou Compagnie, peut s'inscrire en 2<sup>ème</sup> Compagnie sous deux conditions :

- 1) le paiement de la cotisation annuelle
- 2) l'accord du Comité directeur

### **ARTICLE N° 4 : ACCUEIL DES NOUVEAUX VENUS**

Les nouveaux venus devront faire une demande d'adhésion.

Ils devront présenter un Certificat médical (selon les règlements FFTA).

La Compagnie loue durant la saison sportive (d'octobre à fin juin) un arc d'initiation et des flèches. Le montant est fixé en Assemblée générale.

La restitution de ce matériel devra se faire impérativement à l'issue de chaque saison.

En fonction des capacités d'accueil et d'encadrement, le bureau se réserve le droit de ne pas donner suite à toutes nouvelles inscriptions.

### **ARTICLE N° 5 : TENUE DE LA COMPAGNIE**

La Compagnie possède une tenue officielle dont les couleurs sont bleues et blanches. Aucune autre couleur ne sera acceptée.

### **ARTICLE N°6 : ORGANISATION DE L'INITIATION, DU PERFECTIONNEMENT ET DE L'ENTRAINEMENT**

L'organisation de l'initiation, du perfectionnement et de l'entraînement fera l'objet d'une note de fonctionnement adoptée soit par le Comité directeur, soit par le commission sportive si elle existe et avalisée par le Bureau.

Cette note de fonctionnement comprendra les points suivants :

- 1) les lieux d'entraînements
- 2) les horaires
- 3) les jours
- 4) le nom des initiateurs et des entraîneurs ainsi que leurs coordonnées

## **ARTICLE N° 7 : VIE COMMUNE ET DE SECURITE**

- 1) Un membre ne peut pas utiliser le matériel d'un autre membre sans son accord
- 2) L'utilisation des pas de tir doit se faire en accord avec les autres membres, sauf pendant les séances d'initiation et d'entraînement qui ont la priorité. Les membres non concernés peuvent tirer après autorisation d'une ou des personnes en charge des séances d'initiation et d'entraînement
- 3) L'utilisation des installations de la Compagnie par les membres implique de la part de ceux-ci le maintien dans un état de rangement et de propreté décent
- 4) L'utilisation des installations municipales doit se faire selon les règlements municipaux
- 5) La distance de tir d'un membre est déterminée et autorisée par les initiateurs ou les entraîneurs
- 6) L'utilisation de la buvette est ouverte à tous
- 7) Les entraînements ont lieu pendant la saison hivernale en salle et pendant la belle saison au jeu d'arc
- 8) L'inscription aux concours peut se faire personnellement ou en utilisant les services proposés par la Compagnie et définis à l'article 14
- 9) Toute discussion religieuse ou politique est interdite au sein de la Compagnie
- 10) Tout membre doit s'interdire d'importuner un autre membre, sur le pas de tir ou au sein de la Compagnie
- 11) Une tenue correcte est exigée pour toutes les activités de la compagnie, le tir torse nu est interdit
- 12) Tout membre doit respecter les règles et consigne de sécurité des initiateurs et des entraîneurs
- 13) Un membre qui pénètre dans le logis avec son arme bandé doit en demander la permission aux membres présents
- 14) A l'issue d'un tir d'entraînement, ou d'une séance d'initiation, ou de tout autre tir, il est interdit de laisser son arc monté, sauf pour effectuer un réglage ou une réparation

## **ARTICLE N° 8 : ENTRETIEN DES INSTALLATIONS ET DU MATERIEL DE LA COMPAGNIE**

Tout membre de la Compagnie est responsable de ses installations et de son matériel. Pour la bonne marche de la Compagnie, il est nécessaire que chacun participe à son entretien régulier, individuellement et à l'occasion des journées « travaux » organisées par le Comité Directeur.

L'arc est loué à l'adhérent. Il doit prendre soin et il en est le responsable. S'il y avait dégradation par manque de soins, l'adhérent prendrait en charge tous les frais de réparation.

Si un jeune arrive aux qualifications « championnat de France » et que son matériel ne suive pas son évolution pour des raisons financières, la Compagnie pourrait lui fournir un arc de compétition en location, si la situation financière de la Compagnie le permet.

## **ARTICLE N° 9 : UTILISATION DE LA SALLE ET DU TERRAIN**

L'accès aux installations municipales est rigoureusement interdit à toute personne étrangère la Compagnie, sauf pendant les compétitions officielles et sur invitation conformément aux dispositions de l'article 15 du présent règlement.

### 1° Utilisation de la salle :

L'utilisation de la salle se fait aux jours et aux créneaux horaires définis par le service des sports de la municipalité. L'ouverture et la fermeture se feront par les personnes habilitées par un membre du Bureau. Tous les utilisateurs de la salle, veilleront à ranger le matériel correctement dans le local prévu à cet effet, et laisseront les lieux propres à leur départ.

### 2° Utilisation du terrain et du jeu d'arc :

L'utilisation du terrain se fait aux jours et heures définis par le Comité directeur. L'ouverture et la fermeture se feront comme pour la salle par les personnes habilitées par un membre du Bureau. L'accès au terrain, sera réservé aux compétiteurs pouvant tirer à la distance minimum de 50 mètres, et autorisés par un initiateur ou un entraîneur.

Tout entraînement est interdit en dehors des heures prévues, sauf pour préparer une compétition.

- a) une autorisation signée par le Capitaine est obligatoire pour des raisons de sécurité. Sans celle-ci, l'adhérent est en faute et risque le renvoi immédiat par radiation
- b) tir à domicile : en aucun cas la responsabilité de la Compagnie n'est engagée
- c) les animaux sont interdits sur le Jeu d' Arc et sur le terrain
- d) il est formellement interdit de fumer dans tout le Jeu d'Arc

## **ARTICLE 10 : ATTRIBUTION DES CLEFS DE LA COMPAGNIE ET DES INSTALLATIONS PRETEES PAR LA MUNICIPALITE**

**A°** Un membre de la Compagnie peut se voir confier les clés des installations propres à la Compagnie, sous les conditions suivantes :

1. être majeur
2. avoir terminé son cycle d'initiation (obtention de la flèche jaune)
3. être licencié depuis plus de six mois
4. disposer de son propre matériel
5. en faire la demande en vue d'obtenir l'aval du Comité Directeur
6. remplir et signer le formulaire prévu à cet effet, attestant de la réception des clés, et de l'engagement pris par l'archer de respecter les règles prescrites et incontournables
7. pouvoir tirer à 50 mètres pour les clés du jeu d'arc

**B** Les clés des installations prêtées par la municipalité pourront être remises aux membres de la Compagnie, sous les conditions suivantes :

1. être majeur
2. avoir terminé son cycle d'initiation (obtention de la flèche jaune)
3. être licencié depuis plus de six mois
4. disposer de son propre matériel
5. avoir obtenu l'aval du Comité Directeur

## **ARTICLE 11 : VOCABULAIRE ET DEFINITION DES INSTALLATIONS DE LA COMPAGNIE**

- L'ensemble des installations de la Compagnie s'appelle le Jeu d'Arc de la Première Compagnie d'Archers Montmerle 3 Rivières
- La grande pièce s'appelle le Logis
- La seconde pièce s'appelle la salle d'Armes
- La partie extérieure s'appelle le Jardin
- Le jardin se compose à gauche en sortant de la salle d'armes du jeu n° 1, au milieu se situe l'allée des chevaliers et à droite le jeu n°2
- Les deux jeux sont équipés d'une butte d'attaque et d'une butte maîtresse et d'une allée gazonnée
- L'allée du jeu n° 1 s'appelle l'allée Rémy Bessard, l'allée du jeu n°2 s'appelle l'allée du Roi.

## **ARTICLE 12 : EQUIPES DE COMPETITION**

### **A) EQUIPE DE COMPETITION « JEUNES »**

Pour entrer dans l'équipe de compétition, il faut obligatoirement respecter les conditions suivantes :

- 1) faire au minimum 400 points à l'entraînement à 18 mètres sur blason de 40
- 2) suivre 6 heures d'entraînement par semaine, à savoir : le mardi 2 heures, le mercredi 2 heures, et le vendredi 2 heures. Les heures peuvent être réduites suivant l'emploi du temps.
- 3) Etre à jour des cotisations et licences
- 4) En compétition, porter obligatoirement la tenue de la Compagnie
- 5) Etre présent à toutes les compétitions décidées par l'entraîneur
- 6) La Compagnie prend en charge tous les frais d'inscription, mais en cas de non participation, l'inscription sera remboursée par l'intéressé, sauf et unique raison pour maladie et sur présentation d'un certificat médical
- 7) Après 3 absences non excusées, les avantages sont perdus

### **B) EQUIPE DE COMPETITION « ADULTES »**

Pour entrer dans l'équipe de compétition adultes, il faut obligatoirement se plier aux mêmes conditions que l'article ci-dessus

- 1) sauf, les points faits à l'entraînement : minimum 480 points
- 2) une somme est allouée en début de saison par la Compagnie pour les inscriptions jeunes et adultes, elle sera divisée par le nombre de tireurs dans l'équipe

après épuisement de celle-ci, les inscriptions redeviendront à la charge des tireurs. Les adultes et les jeunes de l'équipe peuvent grossir eux-mêmes cette somme par des moyens à leur convenance après acceptation du bureau

- 3) La Compagnie se donne le droit d'annuler le remboursement des frais de concours des équipes adultes et jeunes si les membres du bureau trouvent que les finances de la Compagnie ne permettent plus cette prise en charge. Elle peut aussi n'en prendre en charge qu'une partie
- 4) Si un membre faisant partie de l'équipe adultes ou jeunes ne suit pas les règles en vigueur, l'entraîneur ou le Capitaine peut à tout moment le radier de l'équipe
- 5) Les frais d'inscription de concours ne seront pas pris en charge par la Compagnie pour tous les adhérents adultes qui ne font pas partie de l'équipe de compétition

### **ARTICLE N° 13 : TRANSPORTS/COMMISSION JEUNES/REMBOURSEMENT DES FRAIS**

#### 1) TRANSPORTS

- a) tous les adhérents qui se feront emmener en compétition devront une participation de 3 euros au propriétaire du véhicule (s'il en fait la demande) car la Compagnie ne prend en charge que les inscriptions
- b) le déplacement est pris en charge à 100 % uniquement pour les Championnat de France, mais peut également changer suivant l'article 12 B

#### 2) COMMISSION JEUNES

- a) tous les jeunes qui le désirent peuvent entrer dans la commission, elle n'est pas réservée à l'équipe de compétition
- b) il y a un responsable principal qui est élu pour un an à l'Assemblée Générale de la Compagnie. En cas de départ de celui-ci un remplaçant serait élu jusqu'à la prochaine Assemblée Générale.

#### 3) REMBOURSEMENT DES FRAIS

- a) la cotisation de la Compagnie est gratuite pour les membres du bureau en contrepartie des services rendus, temps passé et frais engagés pour améliorer la vie de la Compagnie ; toutefois ceux-ci s'engagent à être présents aux manifestations de la Compagnie. Après trois absences d'un membre, sauf excuse valable, cet avantage disparaîtra et la cotisation deviendra exigible.
- b) Les déplacements pour les réunions et aller chercher du matériel seront remboursés à 0.25 € du kilomètre

Si un adhérent laisse du matériel lui appartenant dans un des locaux de la Compagnie, en cas de vol ou de dégradation la Compagnie ne sera pas concernée : le risque est entièrement supporté par l'adhérent.



## **ARTICLE N° 14 : INSCRIPTIONS AUX CONCOURS EXTERIEURS**

Les informations relatives aux concours extérieurs, sont diffusées à l'aide des mandats émanant des clubs ou compagnies qui les organisent.

Les mandats peuvent être consultés sur place, mais ne doivent pas être pris par les archers, ils doivent rester à la disposition de tous et à tout moment.

L'inscription aux concours peut se faire

- 1) individuellement, en prenant contact directement avec les organisateurs, et en leur faisant parvenir le règlement ,
- 2) par le biais du responsable de la gestion des concours. Dans ce cas, il convient de s'inscrire à l'aide de la fiche jointe au mandat, en remplissant correctement toutes les rubriques (n° de licence, catégorie d'arme, ou d'âge, date et heure du tir). Le responsable envoie le mandat et la fiche à la date convenue
- 3) en cas de modification ou d'annulation, l'archer s'engage à prévenir lui-même de sa défection le club ou la Compagnie qui organise le concours
- 4) seules les annulations faites suffisamment à l'avance, pourront donner lieu au remboursement et selon les règles de fonctionnement de la Compagnie du club qui organise le concours

## **ARTICLE N° 15 : PARTICIPATION AUX CONCOURS EXTERIEURS**

Seuls les membres de la Compagnie licenciés à la FFTA peuvent participer à tous les concours officiels, qu'ils soient qualificatifs, départementaux, régionaux, nationaux et internationaux. Le fait de participer à ces concours, implique de la part des archers, le strict respect sans exception aucune, des règlements de la FFTA.

Les archers qui concourent sous les couleurs de la Compagnie doivent proscrire toute attitude, propos ou comportement, susceptible de nuire à son image et à sa réputation.

## **ARTICLE N° 16 : LA PERTE DE QUALITE DE MEMBRE**

- a) par démission
- b) par la radiation prononcée pour le non paiement de cotisation de matériel ou pour motif grave
- c) toute personne qui troublerait les entraînements ou la bonne marche de la Compagnie serait convoquée devant le bureau. Après explication avec l'intéressé, les membres du Comité Directeur voteront à bulletin secret la décision à prendre ; celle-ci sera appliquée immédiatement
- d) en cas de radiation ou démission de l'adhérent, aucun remboursement ne lui sera fait et le Capitaine établira un certificat de radiation à la demande de l'intéressé. L'ex-membre ne pourra plus profiter des avantages et du matériel de la Compagnie.
- e) Il rendra le matériel et les clefs du Jeu d'arc en sa possession
- f) Un adhérent radié ne pourra plus jamais avoir de licence à la Compagnie
- g) Pour tout litige dans n'importe quelle situation, le Capitaine décide de la marche à suivre pour le bon fonctionnement de la

Compagnie en convoquant le Comité Directeur pour délibérer ;  
la voix du Capitaine comptant double.

- h) La première année, un archer est débutant. La Compagnie ne renouvellera pas la licence d'un débutant qui n'appliquerait pas le règlement. Le débutant sera prévenu par courrier avant le 15 septembre si la licence n'est pas reconduite.

## **ARTICLE N° 17 : ACCUEIL DE PERSONNES ETRANGERES A LA COMPAGNIE**

Une personne étrangère à la Compagnie peut accéder à la Compagnie sur invitation, accompagnée d'un membre majeur et sous son entière responsabilité.

## **ARTICLE N° 18 : ORGANISATION DES CONCOURS ET DES MANIFESTATIONS DIVERSES PAR LA COMPAGNIE**

L'organisation des concours et des manifestations diverses par la Compagnie est inscrite dans la chartre de la Compagnie

## **ARTICLE N° 19 : ORGANISATION DES DIVERSES AIMATIONS INTERNES**

Les membres de la Compagnie pourront organiser des moments festifs à la Compagnie après accord du Comité Directeur.

## **ARTICLE N°20 : SANCTIONS ET DISCIPLINE**

Les fautes relèvent principalement de non respect de deux règles fondamentales que nul ne doit oublier et qui sont :

### **LA SECURITE ET LA COURTOISIE**

Plusieurs degrés de fautes peuvent être sanctionnés allant du simple rappel à l'ordre, de l'amende payable au tronc, à la saisie d'un conseil de discipline.

Le but n'est pas de faire ici une liste exhaustive des fautes, car c'est en fonction des règlements, des situations, des événements, des comportements que le Censeur ou un Chevalier agira.

- a) quelques exemples de fautes qui méritent un simple rappel à l'ordre
- . entrer dans le logis avec l'arc bandé (demander la permission), carquois et flèches
  - . arriver en retard aux réunions
  - . manquer de politesse
  - . rester couvert en Assemblée
  - . ne pas faire les honneurs du jeu
  - . couper la parole, fumer en réunion et dans le Jeu d'Arc
  - . manifester avec véhémence une opposition systématique
  - . monter les arcs ailleurs que dans la salle d'armes
  - . ne pas ranger les valises obligatoirement sur ou sous les bancs

b) quelques exemples de fautes qui méritent le passage au tronc

- . la répétition des fautes ci-dessus
- . ne pas saluer à sa première flèche
- . entrer ou sortir d'un peloton sans l'annoncer
- . laisser une flèche en cible
- . parler politique, religion ou syndicat
- . manquer de respect à un officier
- . marcher dans l'allée du Roi
- . tirer sur un mort (flèche par terre)
- . ne pas porter de couvre-chef pour tirer
- . introduire des animaux y compris sur le terrain

c) quelques exemples de fautes qui méritent d'être signalées en réunion et qui seront mentionnées au registre

- . la répétition des fautes ci-dessus
- . partir du Jeu en le laissant sale ou ouvert
- . ne pas assurer son tour de garde lors des compétitions
- . être absent aux assemblées sans motif
- . refuser le paiement au tronc
- . tirer avec une arme non autorisée par la Compagnie

d) quelques exemples de fautes qui provoquent la saisie d'un conseil de discipline représenté par les Chevalier :

- . la répétition des fautes ci-dessus
- . mépriser en permanence les règles de sécurité
- . refuser ou ne pas appliquer les décisions de l'assemblée
- . être reconnu coupable de vol
- . présenter un caractère asocial

e) le conseil de discipline pourra être constitué de la manière suivante :  
seront présents :

- Capitaine et Chevaliers
- Comité Directeur
- Censeur
- Un Chevalier peut agir en tant que défenseur
- 

f) discipline :

- . il est interdit de troubler la quiétude et la concentration d'un archer sur le pas de tir
- . il est interdit d'utiliser un matériel non autorisé, de se servir ou de toucher le matériel d'un autre archer sans autorisation expresse de sa part
- . une tenue vestimentaire décente est de rigueur. Le tir torse nu est interdit
- . le tir s'effectue à l'aide d'une flèche tirée en premier lieu sur la butte d'attaque (située au fond du jeu), puis en retour. Chaque aller et retour s'appelle une halte.
- . avant de tirer sa première flèche, tout archer arrivant, se doit de saluer les autres archers présents en se découvrant et en annonçant « archers, ou Mesdames Messieurs les archers, je vous salue ». Les archers se doivent de rendre le salut qui leur a été adressé.
- . au moment de tirer sa première flèche, le nouvel arrivant doit avertir les archers susceptibles de se trouver dans le fond du jeu d'arc en annonçant « gare »

- . lors d'un tir à plusieurs archers, le nouvel arrivant doit s'annoncer en criant « un entrant ». il prendra place dans le groupe de tireurs en avant dernière position, afin de laisser le dernier tireur déjà en lice à cette place (cette mesure est prise au nom de la sécurité, car les archers ont pris l'habitude d'identifier le dernier archer à la couleur de ses plumes, et tout changement serait susceptible d'entraîner une confusion source de danger.
- . il est interdit de laisser sa flèche en cible (appelée carte), si on met fin à sa participation
- . lorsque plusieurs archers décident de faire une pause, ils doivent dire « vider les mains » c'est-à-dire tirer leur flèche, qu'ils reprendront dans la carte de butte d'attaque pour la poursuite du tir
- . il est interdit de tirer sur une flèche dite « flèche morte » (tombée dans l'allée entre les deux buttes). Cette flèche doit être récupérée au préalable
- . il est interdit d'enjamber un arc posé au sol
- . il est interdit de laisser une butte nue. Celle –ci doit supporter une carte ou à défaut un marmot
- . tout archer portant coiffure, doit se découvrir pour placer une carte sur la butte
- . il est interdit de s'adosser à une butte ou d'y prendre appui avec le pied
- . lorsqu'il aura remis un marmot en place, l'homme de garde devra le pointer du doigt en annonçant « il est là ». A partir de cet instant, il ne devra plus passer devant la carte.

## **ARTICLE N°21 : CREATION ET FONCTIONNEMENT DES COMMISSIONS**

### 1) Commissions diverses :

A la demande de l'un des membres de la Compagnie, après avis du Comité Directeur ou sur l'initiative du Comité Directeur, il sera créé une commission sur le sujet évoqué. Une commission peut être temporaire ou définitive suivant la décision du Comité directeur. Chaque commission créée, sauf pour la commission de discipline, comportera deux membres au moins, plus si nécessaire, dont un au moins sera membre du Comité directeur. Chaque commission rendra compte régulièrement au Comité directeur de ses travaux qu'elle présentera au moins une fois par an à l'Assemblée générale.

Exemple de commission :

- de discipline
- sportive
- jeunes
- d'organisation de concours
- handisport
- nature

### 2) Commission de discipline :

A la demande de l'un des membres de la Compagnie et après avis du Comité directeur ou sur l'initiative du Comité directeur, une commission de discipline peut être créée.

Cette commission devra comporter trois membres de la Compagnie dont un du Comité directeur.

Ses membres ne devront en aucun cas être impliqués dans l'affaire objet de la commission.

La commission devra convoquer les différentes parties par écrit 8 jours au moins avant la date de sa tenue pour entendre les différentes parties et statuer sur l'affaire.

La personne concernée et convoquée peut prétendre à une défense par la personne de son choix.

La commission se réunira à huis-clos.

Elle rendra sa décision par écrit, signée de ses membres et des membres du bureau, 15 jours au plus après sa réunion.

Les différentes parties peuvent faire appel de la décision de la commission de discipline par écrit, adressé au Président de la Compagnie. Dans ce cas le Bureau créera une deuxième commission de discipline dit « commission d'appel ».

Cette commission d'appel devra comporter trois membres, dont un membre du Comité directeur, un membre de la Compagnie et un membre d'un autre club ou Compagnie, ses membres ne devront en aucun cas être impliqués dans l'affaire objet de la commission.

La commission d'appel a le même fonctionnement qu'une commission de discipline.

le Censeur présente le litige et c'est le Capitaine ou son représentant qui mène les débats.

Le contrevenant sera entendu, l'assemblée prendra acte et délibérera. A l'issue des délibérations, le jugement sera rendu, une sanction sera appliquée, qui pourra être :

- . ne simple lettre d'avertissement
- . une exclusion temporaire du Jeu d'Arc
- . une exclusion définitive de la Compagnie

Mention en sera faite sur le livre des comptes-rendu d'assemblées.

## **ARTICLE N° 22 : ROLE DU BUREAU ET DE SES MEMBRES**

### 1) le bureau :

Composé habituellement du Président, du Secrétaire et du Trésorier, le Bureau est « l'organe exécutif » de l'association.

Il applique les décisions du Comité directeur. Il prend les initiatives voulues conformément à la mission que lui a donnée le Comité directeur.

Pour être efficace les membres du Bureau doivent pouvoir se retrouver fréquemment, facilement et rapidement.

C'est le bureau qui organise la vie sportive avec le responsable qui en a été désigné. Il effectue les démarches et les achats.

Chacun des membres du Bureau a son propre rôle à remplir, mais il est bon que la plupart des décisions soient prises et appliquées en commun. Le Président se sentira soutenu s'il se voit épaulé.

Le Comité directeur, doit réunir autour du Bureau les responsables divers (sportif, jeunes, cadres, matériel, ect) afin de renforcer l'efficacité de son travail.

Quand les décisions ont été prises en Comité directeur, le Bureau agit. Le contrôle se fera annuellement lors de l'Assemblée générale.

### **IMPORTANT :**

**Les membres du Bureau et leurs suppléants, doivent être titulaires de la licence fédérale (article 4 de statuts de la FFTA).**

**La Compagnie doit toujours comporter au moins six licenciés pour continuer à bénéficier de l'affiliation à la FFTA.**

## 2) rôle du Président :

Le Président représente le pouvoir central de la Compagnie.

Le Président doit, à la fois, être capable d'exercer des responsabilités et de déléguer une partie de ses attributions, lorsque cela s'avère nécessaire.

Il doit disposer de qualités lui permettant d'établir des relations humaines appréciables, car il doit encadrer des collaborateurs bénévoles (parfois professionnels) dont les personnalités, les sensibilités et les motivations sont toutes différentes.

Le Président ne doit pas être l'homme à tout faire. Les membres de l'association, plus particulièrement ceux du Comité directeur, doivent comprendre que sa fonction est de présider et représenter, et doivent donc prendre en charge le travail qui est le leur.

Le Président doit être à l'écoute et doit favoriser le dialogue. Il organisera l'information et la concertation, plus particulièrement à travers des réunions mais aussi au moyen d'affichage de notes ou circulaires.

Il est le garant de l'esprit d'équipe.

Il est cependant un rôle qu'il ne saurait déléguer : celui des « relations publiques » puisqu'il REPRÉSENTE la Compagnie. Les contacts avec l'extérieur à tous les niveaux (élus, instances départementales, régionales, fédérales) sont de sa seule compétence.

Enfin, c'est lui qui représente la Compagnie dans tous les actes de la vie civile et pénale.

Le rôle du Président est assujéti aux décisions prises et votées par l'Assemblée générale. Il ne peut et ne doit pas s'en éloigner car il est chargé de les exécuter.

Il doit veiller à ne pas outrepasser ses droits, tout en étant efficace dans sa fonction. Il ne doit prendre des décisions importantes susceptibles d'engager l'avenir de la Compagnie sans consultation du Comité directeur lequel jugera s'il y a lieu de faire intervenir l'Assemblée générale.

## 3) la secrétaire :

C'est l'auxiliaire principal du Président.

C'est sur lui que reposent les tâches administratives.

Il doit tout connaître de la vie de la Compagnie, car il est souvent la plaque tournante des décisions, et de la transmission des informations.

Il a en charge :

- la correspondance que le Président peut lui demander de réaliser
- les procès-verbaux des réunions du Comité directeur et ceux de l'Assemblée générale : rédaction, diffusion...
- la préparation de l'Assemblée générale
- les convocations diverses
- les dossiers de demande de subvention avec le trésorier
- la tenue des archives
- la diffusion des informations internes de la Compagnie soit par affichage, soit par courrier
- rôle clé dans la communication interne et externe du club en tenant à jour les fichiers licenciés, partenaires, fournisseurs, médias.

#### 4) le trésorier

La fonction de trésorier est difficile à assumer et elle a une grande importance pour le fonctionnement de la Compagnie.

Son poste aux côtés du Président et du Secrétaire est primordial.

Responsable de la comptabilité de la Compagnie, il doit assurer un certain nombre de tâches :

- la rentrée des cotisations puis le reversement au circuit fédéral
- la tenue d'un livre de comptes afin de suivre les finances de la Compagnie
- surveiller les divers postes de dépenses par rapport au budget prévisionnel, et veiller à ce qu'il n'y ait pas de dépassement, auquel cas il doit alerter le Président et le Comité directeur
- établir les demandes de subventions avec le Président et le secrétaire
- établir le rapport financier annuel et faire le bilan de la Compagnie, qu'il présentera à l'Assemblée générale

Ce règlement a été établi pour la bonne marche de la Compagnie, car chacun doit faire régner l'esprit de camaraderie, conseiller, soutenir, animer et faire que la Compagnie des Archers soit un endroit où tout le monde se sente bien et où chacun puisse trouver ce qu'il vient y chercher : soit loisir, soit compétition. En souhaitant que les sanctions ci-dessus ne soient jamais utilisées.

Fait à Montmerle, le 30 Avril 2007  
Le Capitaine Président  
Roger DUGAND