



**1ERE COMPAGNIE D'ARCHERS MONTMERLE 3 RIVIERES**  
**REGLEMENT INTERIEUR**  
**LISTE DES ARTICLES DU REGLEMENT**

1

- ARTICLE 1** : Introduction
- ARTICLE 2** : Droit d'entrée, licence, cotisation, Arcs de location et achat petit matériel
- ARTICLE 3** : Droit de paillon
- ARTICLE 4** : Tenue de la Compagnie
- ARTICLE 5** : Organisation de l'initiation, du perfectionnement et de l'entraînement
- ARTICLE 6** : Vie commune et sécurité
- ARTICLE 7** : Entretien des installations et du matériel de la Compagnie
- ARTICLE 8** : Utilisation de la salle et des terrains
- ARTICLE 9** : Attribution des clefs des installations propres à la Compagnie
- ARTICLE 10** : Vocabulaire et définition des installations de la Compagnie
- ARTICLE 11** : Equipes de compétition
- ARTICLE 12** : Transport, Commission Jeunes, remboursement
- ARTICLE 13** : Inscriptions aux concours extérieurs
- ARTICLE 14** : Participations aux concours extérieurs
- ARTICLE 15** : Perte de la qualité de membre
- ARTICLE 16** : Accueil de personnes étrangères à la Compagnie
- ARTICLE 17** : Organisation des concours et des manifestations diverses par la Compagnie
- ARTICLE 18** : Organisation des diverses animations
- ARTICLE 19** : Sanctions et discipline
- ARTICLE 20** : Création et fonctionnement de Commissions
- ARTICLE 21** : Rôle du bureau et de ses membres



## AVANT PROPOS

La Première Compagnie d'Archers Montmerle 3 Rivières est une Compagnie dont les Traditions, remontant au Moyen-Age, ont évolué au cours des siècles.

2

Le présent règlement a pour but :

- de préserver la Tradition du noble Jeu d'Arc
- de répondre aux exigences de la loi du 1er 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 du Jeu d'Arc 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 St Sébastien, 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.



## **ARTICLE 1 : INTRODUCTION**

1. Le règlement est destiné à tous les adhérents : licenciés FFTA, licenciés Handisports, ainsi que toute personne étrangère à la Compagnie.
2. Ce règlement doit être voté en Assemblée générale, ainsi que ses modifications
3. Toute personne désirant adhérer à la Compagnie ainsi que toute personne faisant partie de cette Compagnie, devra prendre connaissance et se conformer au présent règlement.
4. 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.
5. 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 2 : DROIT D'ENTREE, LICENCE, COTISATION, ARCS DE LOCATION ET ACHAT PETIT MATERIEL**

### **1. Droit d'entrée**

Le droit d'entrée est exigible uniquement lors de la première adhésion et valable à vie. Son montant est fixé par l'Assemblée générale. Un seul droit d'entrée est exigible par foyer fiscal.

### **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 trois types de cotisations :

- a) adultes
- b) jeunes
- c) famille : 2 membres et plus (foyer fiscal)

Les règles du Certificat Médical sont régies par la FFTA.

Il est possible d'adhérer à la revue fédérale

#### **4. Arcs de Location et Achats petit matériel**

La Compagnie propose à la location des Arcs d'Initiation. Le montant de la location est décidé en Assemblée Générale. Les Licenciés ramènent à leur domicile les Arcs loués en échange d'un chèque de caution. La restitution de ce matériel devra se faire impérativement à l'issue de chaque saison. Ces Arcs d'Initiation sont loués les deux premières années de Tir pendant le cursus d'Initiation. A compter du début de la troisième année de Tir, les Archers se doivent d'acheter leur Arc personnel. Les Entraîneurs et encadrants pourront conseiller les Archers lors de leurs achats.

La Compagnie propose également la vente de kits de petit matériel. Ces kits comprennent : un carquois, un lot de flèches, une dragonne, un protège-bras et une palette. Le montant de ce kit est décidé en Assemblée Générale.

Les éléments contenus dans ce kit peuvent être vendus séparément aux Archers. La grille tarifaire est mise à disposition dans les locaux de la Compagnie et évolue selon le tarif de base du kit.

#### **ARTICLE 3 : DROIT DE PAILLON**

Un membre licencié à la FFTA et dans un autre club ou Compagnie, peut s'inscrire en 2<sup>ème</sup> Compagnie. Cette inscription dit Droit de Paillon donne le droit d'accès aux infrastructures de la Compagnie aux dates, horaires et lieux des entraînements en entraînement libre. Elle ne donne pas droit d'accès aux manifestations de la Compagnie ni aux cours donnés quels qu'ils soient. Ce Droit de Paillon se donne sous deux conditions :

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



#### **ARTICLE 4 : TENUE DE LA COMPAGNIE**

La Compagnie possède une tenue officielle dont les couleurs sont bleues et blanches. Aucune autre couleur ne sera acceptée. Un Polo officiel est prêté en échange d'un chèque de caution aux Archers compétiteurs et aux membres du Bureau qui ont l'obligation de le porter sur toutes les compétitions auxquelles ils participent, sur toutes les manifestations où la Compagnie est représentée et exclusivement dans ces cadres-là. Le polo doit être restitué si le licencié quitte la Compagnie. Les Archers, en plus de ce polo, doivent porter un jogging ou un pantalon blanc. Le jean est interdit. Pour l'été, les femmes peuvent porter une jupe, un short ou une jupe-short et les hommes un short en conformité avec le règlement d'arbitrage de la FFTA.

#### **ARTICLE 5 : ORGANISATION DE L'INITIATION, DU PERFECTIONNEMENT ET DE L'ENTRAÎNEMENT**

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 la 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 6 : VIE COMMUNE ET SECURITE**

1. Un membre ne peut pas utiliser le matériel d'un autre membre sans son accord
2. 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
3. L'utilisation des installations municipales doit se faire selon les règlements municipaux
4. La distance de Tir d'un membre est déterminée et autorisée par les initiateurs ou les Entraîneurs
5. L'utilisation de la buvette est ouverte à tous sous réserve du paiement des tarifs affichés
6. Les entraînements ont lieu pendant la saison hivernale en salle et pendant la belle saison au Jeu d'Arc et sur les terrains extérieurs
7. L'inscription aux concours peut se faire personnellement ou en utilisant les services proposés par la Compagnie et définis à l'article 13
8. Toute discussion religieuse ou politique est interdite au sein de la Compagnie
9. Tout membre doit s'interdire d'importuner un autre membre, sur le pas de Tir ou au sein de la Compagnie
10. Une tenue correcte est exigée pour toutes les activités de la Compagnie, le Tir torse-nu est interdit. La tenue de sport avec chaussures de sport fermées est obligatoire.
11. Tout membre doit respecter les règles et consignes de sécurité des initiateurs et des Entraîneurs
12. A l'issue d'un Tir d'entraînement, 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 7 : 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 en prendre soin et il en est le responsable. S'il y avait dégradation le chèque de caution sera encaissé.

## **ARTICLE 8 : UTILISATION DE LA SALLE ET DES TERRAINS**

L'accès aux installations municipales est rigoureusement interdit à toute personne étrangère à la Compagnie, sauf pendant les compétitions officielles et sur invitation conformément aux dispositions de l'article 14 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 les membres 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 des terrains et du Jeu d'Arc :**

L'utilisation des terrains 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 les membres du Bureau.

Le Tir à domicile : en aucun cas la responsabilité de la Compagnie n'est engagée. Il est formellement interdit de fumer dans tout le Jeu d'Arc.

## **ARTICLE 9 : ATTRIBUTION DES CLEFS DE LA COMPAGNIE**

Un membre de la Compagnie peut se voir confier les clés des installations propres à la Compagnie, s'il est Entraîneur ou encadrant des entraînements



## **ARTICLE 10 : VOCABULAIRE ET DEFINITION DES INSTALLATIONS DE LA COMPAGNIE**

1. L'ensemble des installations de la Compagnie s'appelle le Jeu d'Arc de la Première Compagnie d'Archers Montmerle 3 Rivières
2. La première pièce s'appelle la salle d'Armes
3. La pièce à vivre s'appelle le Logis
4. La partie où se pratique le Tir Beursault s'appelle le Jardin
  - Le Jardin se compose de trois Allées. L'Allée de droite s'appelle l'Allée du Roy ou l'Allée Francis Follet, l'Allée centrale s'appelle l'Allée des Chevaliers et l'Allée de gauche s'appelle l'Allée Rémy Bessard
  - Les deux Allées de Tirs sont équipées d'une butte d'attaque, d'une butte maîtresse et d'une allée gazonnée. Elles sont chacune équipées de Gardes.

## **ARTICLE 11 : EQUIPES DE COMPETITION**

### **1. Equipe de Compétition Jeunes**

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

- a) Être à jour des cotisations et licences
- b) En compétition, porter obligatoirement la tenue de la Compagnie
- c) Être présent à toutes les compétitions décidées par l'Entraîneur

### **2. Equipe de Compétition Adultes**

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

Si un membre faisant partie de l'équipe Adultes ou Jeunes ne suit pas les règles en vigueur, l'Entraîneur ou le Capitaine-Président peut à tout moment le radier de l'équipe





## **ARTICLE 12 : TRANSPORTS, COMMISSION JEUNES, REMBOURSEMENT DES FRAIS**

### **1. Transports**

Tous les adhérents qui se feront emmener en compétition devront une participation de 5 € au propriétaire du véhicule (s'il en fait la demande)

Une somme est allouée aux Archers sélectionnés aux Championnats de France. Le montant de cette somme est décidé en Assemblée Générale. Le remboursement se fait sur présentation de factures.

Cette somme sera versée sous deux formes :

- Soit une enveloppe globale qui participera au remboursement des frais d'hébergement, de repas et de déplacement pour un Archer se déplaçant seul.
- Soit, pour ceux qui décident de faire du co-voiturage (minimum deux Archers) sous forme de deux enveloppes. La première enveloppe, par Archer, qui participera au remboursement des frais d'hébergement et de repas et la deuxième enveloppe commune pour le co-voiturage, qui participera au remboursement des frais de déplacement (location de voiture, autoroute, énergie...).

### **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 à l'Assemblée Générale de la Compagnie. En cas de départ de celui-ci un remplaçant serait élu jusqu'à la prochaine Assemblée Générale. Les missions confiées à cette Commission sont déterminées et sous la responsabilité du Bureau

### **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 à partir de la deuxième année ; 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 des Instances et aller chercher du matériel seront remboursés à 0,15 € 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 13 : 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 les sites de la FFTA ou du Comité Régional.

L'inscription aux concours peut se faire individuellement ou par le biais du Responsable de la Commission Sport. Quel que soit le mode choisi, le Responsable de la Commission Sport doit en être informé. 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 le plus tôt possible et en informer le Responsable de la Commission Sport.

### **ARTICLE 14 : 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 15 : 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-Président 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
- 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-Président 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.

#### **ARTICLE 16 : ACCUEIL DE PERSONES 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 17 : ORGANISATION DES CONCOURS ET DES MANIFESTATIONS DIVERSES PAR LA COMPAGNIE**

L'organisation des concours et des manifestations diverses par la Compagnie est inscrite dans le calendrier de la saison en cours.

#### **ARTICLE 18 : ORGANISATION DES DIVERSES ANIMATIONS INTERNES**

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

#### **ARTICLE 19 : 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.



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

12

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 Roy
- tirer sur un mort (flèche par terre)
- ne pas porter de couvre-chef pour tirer

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 :

- la répétition des fautes ci-dessus
- mépriser en permanence les règles de sécurité
- refuse d'appliquer les décisions de l'Assemblée
- être reconnu coupable de vol
- présenter un caractère asocial



### Le conseil 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, un conseil de discipline peut être convoqué.

13

Ce conseil se composera du Bureau Exécutif.

Ses membres ne devront en aucun cas être impliqués dans l'affaire objet du conseil.

Le conseil devra convoquer les différentes parties par écrit 8 jours au moins avant la date de sa tenue pour les entendre et statuer sur l'affaire. La personne concernée et convoquée peut prétendre à une défense par une personne de son choix licenciée à la Compagnie.

Le conseil se réunira à huis-clos.

Il rendra sa décision par écrit, signée de ses membres, dans les quinze jours suivants.

### La sanction sera :

- une simple lettre d'avertissement
- ou une exclusion temporaire
- ou une exclusion définitive de la Compagnie

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



#### e) 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. La tenue de sport ainsi que les chaussures de sport fermées sont obligatoires
- 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 20 : CREATION ET FONCTIONNEMENT DES COMMISSIONS**

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 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 :

- Sportive
- Jeunes
- Organisation de concours
- Handisport
- Nature

## **ARTICLE 21 : ROLE DU BUREAU ET DE SES MEMBRES**

### 1. Le Bureau :

Composé habituellement du Capitaine-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.

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 de la FFTA en cours de validité.**

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

### **2. Rôle du Capitaine-Président :**

Le Capitaine-Président représente le pouvoir central de la Compagnie.

Le Capitaine-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 Capitaine-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 Capitaine-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 Capitaine-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 pas 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. Le Secrétaire :

C'est l'auxiliaire principal du Capitaine-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 Capitaine-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
- un 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 Capitaine-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 Capitaine-Président et le Comité Directeur
- établir les demandes de subventions avec le Capitaine-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.

Fait à Montmerle, le 30 Avril 2007

Modifié à Montmerle, le 12 Novembre 2021

Modifié à Montmerle, le 10 Novembre 2023

Capitaine-Président  
Jérémy CHARDIGNY

Premier-Lieutenant - Secrétaire  
Pierrette CHARDIGNY

Trésorière  
Océane GUICHARD



1ère Cie d'Archers  
Montmerle 3 Rivières  
SIRET 441 115 136 00019  
N° FFTA 0101009

