



## **Compagnie d'arc de FISMES**

### **Compte-rendu de la REUNION DE BUREAU du jeudi 04 mai 2017, au jeu d'arc**

sont présents: André LARRATTE, Sybille DUBUISSON, Thierry LARRATTE, Arnaud Jocelyne et Mathilde PETIT, Agnès POTTIER, Jean-Pierre PRZYGODZKI;

**Ordre du jour:** actualités de la Compagnie et organisation des 80 ans de la Compagnie

#### **Actualités de la Compagnie:**

- Tir du Roy de Ronde: notre Roitelet Yanis GRIBONVAL a bien tiré, notre Roy Jean-Claude MENTION s'était excuser de son absence en raison d'un deuil familial.

- Tir du Roy de France: nos archers ont bien représenté la Compagnie. Pour 4 flèches tirées, Jean-Claude a touché la perche une fois et l'oiseau 2 fois. Yanis a lui envoyé 12 flèches, 2 ont touché l'oiseau, et une la perche.

-Tir en campagne de Gueux: Dorian a représenté la Compagnie et André est venu le soutenir

-Beursault de Fismes 2017: les compétitions démarrent ce dimanche 07 mai avec un premier peloton de 6 archers. Les 13 et 14 mai, le tableau des inscriptions de pelotons se remplit. Il faudra trouver un arbitre pour la première semaine de juin (10 juin), André et Thierry étant absents à cette date.

#### **Les 80 ans de la Compagnie le 25 juin 2017**

André a commandé 60 trophées ainsi que les repas. On avisera au moment des inscriptions pour cette journée s'il faut moduler la quantité. Jean-Pierre fait les invitations qui vont être mises au Jeu d' Arc. Les invitations sont réservées aux archers et à leur parents proches uniquement. Cependant , sur proposition d'André, le bureau est d'accord pour inviter les familles SAUCET, LAMBERT et REITER. En effet, Maxime a été Roitelet de France 2012, Killian nous confectionne les oiseaux en bois, et Pascal a rendu de nombreux services à la Compagnie. Jocelyne se charge de préparer les invitations manuscrites et de les remettre à André pour les faire parvenir aux familles concernées.

Déroulement de la journée du 25 juin

Mathilde nous expose le plan d'organisation qu'elle a préparée:

-hommage à Marc HANSEN et à Gérard LEGER, au cimetière, avec dépôt de bouquets de fleurs

-Arrivée des invités: remise des questions du quizz (préparées par Sybille)et constitution des équipes. Chaque invité piochera ( sans pouvoir le voir) une boule (notée de 1 à 10)

-Jeu en rapport avec l'exposition photo sur l'histoire de la Compagnie

-Temps officiel: Inauguration de l'allée, en tenue de Compagnie

- Apéritif et déjeuner

-Mise en place et lancement du jeu: voir feuilles en annexe 1 et 2

Chaque équipe possède une fiche de route lui disant à quel jeu elle doit se rendre. Certains jeux se font en doublon pour que les équipes s'affrontent. Les jeux sont laissés en autonomie en encadrés par quelqu'un. Chaque jeu permet aux équipes de marquer des points. Il faudra écrire les règles des jeux qui sont en autonomie.

16h: cloche de fin des jeux. Toutes les équipes remettront leur carton de jeux à André qui comptabilisera les points de chaque équipe

16h15: classement des équipes en commençant par la fin. Remise du lot spécial à l'équipe gagnant et remise des petits lots à tout le monde (trophées)

16h30: Accès libre aux jeux jusqu'à la fin de la journée.

Remarques:

- Patrice LARRATTE confectionne les jeux en bois (remonte-boules, skis en bois)

-Pour le jeu de tirer de corde, il faut prévoir des gants; André s'en occupe.

- Arnaud et Mathilde proposent de la déco venant du centre de loisirs de Cormontreuil;

-Fiona est d'accord pour dessiner un personnage grandeur nature, mais sur le thème de l'archerie.

- Nous allons confectionner des fleurs en papier crépon( restes du Bouquet de 2008) pour décorer le Jeu d'Arc.

Enfin, le bureau se réunira le vendredi 02 juin au Jeu d'Arc, autour d'une petite soirée d'înatoire, afin de tester les différents jeux qui devront être prêts dès cette date.

Annexe 1

|        | Equipe 1 | Equipe 2 | Equipe 3 | Equipe 4 | Equipe 5 | Equipe 6 | Equipe 7 | Equipe 8 | Equipe 9 | Equipe 10 |
|--------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| Jeu 1  | 1        | 11       | 10       | 9        | 8        | 7        | 6        | 5        | 4        | 3         |
| Jeu 2  | 10       |          | 8        |          | 6        |          | 4        |          | 2        |           |
| Jeu 3  | 2        | 1        | 11       | 10       | 9        | 8        | 7        | 6        | 5        | 4         |
| Jeu 4  | 3        | 2        | 1        | 11       | 10       | 9        | 8        | 7        | 6        | 5         |
| Jeu 5  | 4        | 3        | 2        | 1        | 11       | 10       | 9        | 8        | 7        | 6         |
| Jeu 6  | 5        | 4        | 3        | 2        | 1        | 11       | 10       | 9        | 8        | 7         |
| Jeu 7  | 11       | 9        | 7        | 5        | 3        | 1        |          |          |          |           |
| Jeu 8  | 6        | 5        | 4        | 3        | 2        | 1        | 11       | 10       | 9        | 8         |
| Jeu 9  | 7        | 6        | 5        | 4        | 3        | 2        | 1        | 11       | 10       | 9         |
| Jeu 10 | 8        | 7        | 6        | 5        | 4        | 3        | 2        | 1        | 11       | 10        |
| Jeu 11 | 9        | 8        | 7        | 6        | 5        | 4        | 3        | 2        | 1        | 11        |

| NOM DU JEU               | PRINCIPE   | SYSTÈME DE POINTS  | MATÉRIEL  | QUI |
|--------------------------|--|--|---|-----|
| 1 Sarbacane              | Visé des amis, mura  |  |   |     |
| 2 Course en sac          | 2 équipes s'affrontent.<br>Mallory   | La 1ère arrivée remporte   |   |     |
| 3 The wall               |  |  |   |     |
| 4 Remonte boule          |  |  |   |     |
| 5 Jeu de la corde (brin) |  |  |   | X   |
| 6 Chamboule tout         | Déposer toutes les boîtes & faire le maximum de points possibles   | 1 boîte = au nombre de pts inocuit d'ours.<br>Si en 3 coups tout est déposé alors 60 pts (5 pts boîtes) / par  | 10 boîtes de conserves numérotées de 1 à 10.  |     |
| 7 Tir à la corde         | corde avec en son centre un ruban la première équipe à avoir le ruban dans son camp gagne                                  | 40 pts pour le gagnant - 2 pts si @ de la moitié de l'équipe au sol.<br>40 pts pour l'équipe si elle gagne   | corde, ruban central, délimitation des espaces gagnants.<br>saladier, eau, verre, pièce de monnaie<br>(les règles pour les 2 équipes) |     |
| 8 Les pièces maudites    | des joueurs affrontent ensemble à tour à tour le maître du jeu. Le premier à faire couler le gobelet avec les pièces perd. |  |   |     |
| 9 Fer à cheval           |  |  |   |     |
| 10 Puissance 4 géant     | des joueurs affrontent ensemble à tour à tour le maître du jeu   | 40 pts pour l'équipe si elle gagne   | le jeu.   |     |
| 11 Ski en bois           | l'équipe à moins d'une minute pour réaliser le parcours. Elle a 3 chances.   | 30 pts si elle y arrive en 1 <sup>er</sup> pas<br>20 pts " " " " en 2 <sup>es</sup> pas<br>10 pts " " " " en 3 <sup>es</sup> pas<br>0 pts si elle échoue |   |     |