

Fiche données personnelles SHFédé

1/ Renseignements individuels

Nom & prénom:

.....

Adresse complète:

.....

.....

.....

Date de naissance:

.....

GSM:

.....

Email:

.....

Je souhaite participer en tant que civil - écuyer - combattant au Pas d'Armes de la Section

Historique de la Fédé, et je m'engage à respecter le cahier des charges concernant les costumes,

l'équipement et le protocole de cette catégorie.

Je participe et accède au campement, je signe donc une décharge de responsabilité.

Date et signature :

2/ Fiche combattant :

Nom de combattant:

.....

Je soussigné certifie avoir pris connaissance du règlement et du cahier des charges et suis conscient que ma participation reste subordonnée :

- au respect du règlement et du cahier des charges de la SHFédé ;
- à l'approbation et validation par le maréchal de Lice de mon équipement et armure (sachant que l'armure, l'équipement ou un costume non conforme aux présentes règles et à l'appréciation du responsable de la Section Histo entraîne l'annulation de l'inscription) ;
- ainsi qu'à la remise d'un document de mon assureur attestant ma couverture d'assurance pour la pratique d'escrime médiévale amateur et l'envoi d'un certificat médical.

Je certifie et atteste être titulaire d'une couverture d'assurance personnelle pour la pratique de l'escrime médiévale.

Je certifie et atteste être titulaire d'une assurance personnelle pour mon matériel.

Je certifie et atteste être apte à la pratique du combat en lice.

Dossier à retourner à : sectionhisto.fede@gmail.com

Date et signature :

Ce tournoi est réservé uniquement aux combattants majeurs dont la tenue, l'armure et l'équipement sont conformes au cahier des charges/règlement, et titulaires d'une assurance personnelle couvrant les risques du combat médiéval.

Brève mise en contexte...

Le **Pas d'Armes** est un sport médiéval de chevalerie, un tournoi où les affrontements courtois se pliaient, au XV^{ème} siècle, à une organisation et un protocole nettement plus précis, qu'aux tournois plus improvisés des XII ou XIII^{ème} siècle.

Les participants au Pas d'Armes relèvent un double défi :

- l'expérimentation vivante d'un campement médiéval ;
- la pratique militaire d'une escrime médiévale sportive et réelle (donc non chorégraphiée), lors de combats à pied, dans une lice.

Tout comme à l'époque, les combats s'effectuent en armure avec des armes nobles.

Les pas d'armes représentent des exercices militaires, de défense ou d'attaque de place, pont,... Ils encourageaient la renommée d'un seul individu, et permettaient à chaque champion de mettre en évidence ses qualités, de s'illustrer contre des adversaires venus d'ailleurs.

La lice est ouverte au XIV^e, extension permise aux XIII et XV^{ème} siècle, sous conditions de respect du règlement/cahier des charges.

Protocole

Avant l'ouverture du Pas d'armes : inspections des armes et armures.

Avant le début du tournoi les combattants doivent se présenter au Maréchal de lice avec l'armure au complet et avec toutes les armes qu'ils ont l'intention d'utiliser. Les responsables se réservent le droit de tester physiquement les armes et/ou l'armure.

Si les responsables décident que les armes et armures ne sont pas conformes aux exigences, le combattant peut se voir refuser la participation au tournoi. Une conduite indésirable est également un motif de rejet.

Chaque combattant doit avoir sa propre armure bien que les armes puissent être partagées.

En dehors des combats, les casques seront placés sur un banc face au public et les armes seront repositionnées sur le râtelier d'armes, de sorte que le public puisse admirer l'ensemble.

Ouverture du Pas d'armes :

L'ouverture du tournoi commence par un défilé (en fonction du nombre de participants):

- Porte-bannières et Combattants
- Le Héraut
- Le Maréchal de lice
- Les Juges

Le héraut présente les combattants disposés autour de la lice face au public.

Le Héraut annonce aux spectateurs les règles de combat, et les armes employées.

Le tournoi est proclamé ouvert, les combattants sortent de la lice pour faire place au 1^{er} duel, les scribes prennent place dans la tribune, les écuyers se positionnent,...

Entrée en lice des combattants qui se saluent avec leurs armes.

Le début du combat:

Les combattants entrent en lice prêts à combattre et signalent au Maréchal d'un hochement de tête qu'ils sont prêts à commencer.

Celui-ci les prévient: "Messires en garde". Les combattants doivent attendre l'ordre d'engagement : "A l'assaut" avant de combattre.

Tous les combattants doivent cesser leur engagement à la commande de "Halte!" (Stop!) et reculer.

Fin du combat:

Lorsque le combat est terminé chaque combattant peut ouvrir sa visière.

Le Maréchal se consulte avec les juges pour déterminer ou confirmer le vainqueur de ce combat et en informe le héraut. Les scribes actent.

Les combattants se font face, puis se saluent et quittent la lice.

Les étapes précédentes sont répétées pour chaque combat.

Il est important que les épreuves s'enchaînent avec peu ou pas d'interruptions.

Equipement et armes

Armes autorisées en fonction des épreuves proposées:

Pour des raisons de sécurité évidente, toutes les armes sont émoussées et ont un tranchant d'au minimum 1mm.

La pointe d'une arme ne peut dépasser un arc de 20 mm et elle doit être arrondie.

Les armes doivent être de type « combat », en bon état, en bois et/ou en acier. L'autorisation de l'utilisation de celles-ci dépend du type d'épreuve proposée et sera laissée à l'appréciation du Maréchal de Lice.

- Epée deux mains
- Epée courte
- Hache
- Bouclier ou bocle
- Lance blutée (fournie par le responsable)
- Marteau de guerre bluté (fourni par le responsable)
- Dague
- ...



Le bras armé est exclu!

Les armes seront inspectées avant chaque manche de combats (voir protocole).

Equipement du combattant

Impératif : les combattants doivent être majeurs à la date du tournoi.

Tout combattant entrant en lice doit avoir reçu l'approbation préalable du Maréchal de lice quant à son équipement (tenue sous l'armure, chaussures, armure, armes et sécurité).

Chaque combattant doit être équipé d'une armure qui couvre et protège entièrement le corps (voir détail ci-après dans protections).

Chaque combattant doit être équipé d'une bannière et d'une targe qui sera placée autour de la lice.

En dehors de la période de combat, les combattants et écuyers doivent porter une tenue compatible avec la période historique représentée.

Tout vêtement moderne (T-shirt, Jean, short, baskets, etc...) ou objet moderne (appareil photo, lunettes, bouteille ou canette,...) est interdit pour chaque participant!

Les combattants en armure doivent être accompagnés d'un écuyer qui se présente en tenue adéquate et correcte.

L'écuyer est chargé :

- d'aider le combattant à s'équiper de son armure ainsi qu'à la retirer, il fera en sorte que le combattant soit prêt et correctement équipé avant d'entrer en lice afin de ne pas perturber le bon déroulement des activités. Il est en outre chargé de ranger et/ou sécuriser l'armure ;
- d'intervenir en lice en cas de problèmes pendant les combats (casse de pièces, ...), il veillera donc à rester attentif;
- de soutenir le combattant (approvisionnement en eau, encouragements, relai d'informations, contact avec l'organisation).

Pour les groupes, un(e) écuyer(e) par groupe peut être accepté.

Combattants et écuyers signent une décharge de responsabilité.

Protections combat en armure

Précisions utiles :

- Gambison : un vêtement au rembourrage dense d'au moins 1 cm.
- Cuir épais : une pièce de cuir d'une épaisseur minimale de 4 mm.
- Cotte de maille : anneaux métalliques d'un diamètre intérieur d'au plus 10 mm cousus sur un support ou reliés entre eux et fabriqués dans un fil d'au moins 1,2 mm de section.
- Acier : plaque d'acier d'au moins 1,5 mm d'épaisseur.
- Coquille obligatoire
- Aucune chair apparente tolérée
- Chaque combattant se soumettra volontairement au test d'aptitude et au contrôle du matériel demandé. Le combattant déclaré inapte à l'issue de ce test ne pourra pas prendre part aux combats ou épreuves proposées.

Tête :

Casque d'acier de 1,5 mm minimum couvrant intégralement et protégeant la tête : visage, nuque et côtés obligatoirement.

Trous pour la vue :

- ouverture inférieure à 1 cm dans tous les sens obligatoire : sur la hauteur = 1 cm max, l'ouverture en largeur sera limitée par des barres d'acier fixées sur le devant de l'ouverture (extérieur du casque),
- grillage fin (style masque d'escrime) soudé à l'intérieur obligatoire.

Casques à visière équipés d'un système fiable de blocage de la visière, sangle fortement conseillée.

Cou:

Soit gorgerin de cuir (4mm min),

Soit gorgerin d'acier,

Soit camail de maille par-dessus un gambison au col épais et fermé.

Epaules:

Spalières en acier obligatoires (min 1,25mm).

Corps :

Base = gambison rembourré avec col sur lequel sera placé :

- Soit cotte de maille,
- Soit plaques d'acier (brigandine ou cuirasse complète),
- Soit plastron cuir (4 mm min) et plaques d'acier.

Ou doublet armé + plastron en acier

Les hanches doivent également être protégées, soit par la continuité de la protection du corps, soit par le port d'une jupe de maille.

Bras et avant-bras :

Soit cotte de maille par-dessus un gambison (1,5 mm et diamètre max de 12 mm),

Soit cuir (4mm) et plaques d'acier par-dessus un gambison,

Soit full plate.

Coudes :

Coudière en acier obligatoires (min 1,25mm).

Mains :

Gantelets d'acier obligatoires, de préférence des mitons épaisseur min 1,5mm (maille interdite).

Cuisse et jambe :

Soit cotte de maille par-dessus un gambison (1,5 mm et diamètre max de 12 mm),

Soit cuir par-dessus un gambison (4mm min),

Soit full plate.

Genou :

Genouillère en acier obligatoire (min 1,25mm).

Entrejambe :

Rare dérogation à l'historicité, le port d'une coquille est obligatoire pour tous.

Les organisateurs se réservent le droit d'interdire l'entrée de la Lice à une arme jugée inadaptée ou dangereuse même si elle n'est pas explicitement interdite par ce règlement.

Comportement individuel sur campement et lors des combats

Tous les participants se doivent donc de rester courtois et polis envers les autres participants, les juges, le maréchal de lice et le public.

Les pas d'armes/campements de la SHFédé sont des activités qui fédèrent des personnes venant de diverses compagnies. La SHFédé n'est pas une compagnie à laquelle adhèrent des membres en payant une cotisation. Mais les règles du combat en lice s'appliquent à chacun des combattants. Chacun doit se conformer aux règles sur l'équipement, la sécurité, aux directives à respecter autour de la lice et dans le campement.

En cours de combat, provoquer ses adversaires est toléré mais ne doit en aucun cas perturber le tournoi. Le langage restera courtois et sans insanité.

La consommation de produits médicamenteux ou stupéfiants (alcool, drogue,...) avant et durant les combats est strictement prohibée.

Toute dérogation à ces points ci-dessus mentionnés et aux règles de combat (vor règlement) seront sanctionné par le responsable de la Section Historique de la Fédé d'une éventuelle exclusion au campement en cours et en cas de récidive à certains ou tous les évènements à venir de la Fédé.