

SECTION HISTO FEDE

Cahier des charges et règlement

Principe

Aile de la fédération belge d'escrime médiévale regroupant des combattants et des civils amateurs d'arts martiaux médiévaux et visant la reconstitution historique.

Objet

Organisation, lors de fêtes médiévales, de combats médiévaux sportifs axés principalement sur le XIVème siècle avec extensions aux XIII et XVème siècles, et avec d'éventuelles épreuves civiles, reflétant une fidélité des plus proches quant à l'historicité de l'habillement, de l'armure et du campement.

La SHFédé a pour ambition de développer et favoriser les valeurs, l'expérimentation, la pratique et la promotion des arts martiaux médiévaux européens en respectant l'historicité des techniques, du matériel et des équipements sans négliger l'aspect sécuritaire.

Contact

Pour tout renseignement concernant la section historique de la Fédé :

sectionhisto.fede@gmail.com

Responsable de la SHFédé: Cédric Vreven.

Participants

La participation à la SHFédé, quelle que soit sa nature, est soumise à acceptation (après réception des documents de coordonnées personnels et d'inscription) par le responsable de la SHFédé.

Il est attendu de chaque participant, combattant ou civil, que celui-ci ait une optique participative historique avalisée par des recherches personnelles ou communes, qu'il examine et adhère au mieux aux réalités et sources historiques.

Tout participant devra également avoir à cœur de :

- parfaire ses connaissances,
- améliorer son équipement combat,
- améliorer ses tenues civiles,
- adopter une attitude positive, constructive, enthousiaste et conforme à la réalité de l'époque.

Le responsable SHFédé a autorité pour accepter ou refuser toute présence sur le campement selon divers critères établis clairement dont détail ci-dessous:

- historicité de l'armure et des armes ;
- sécurité de l'armure, ex. gorgerin obligatoire, pas de visual safety.
P.S. les 3 dérogations consenties à l'historicité le seront pour des raisons évidentes de sécurité, et seront obligatoires : port de la coquille, présence de barres de protection à l'extérieur de la visière du casque et présence d'un grillage à l'intérieur de la visière du casque ;
- historicité de la tenue civile ;
- historicité du matériel de et sur campement ;
- Anachronisme interdit, e.a. pas de lunettes, gsm, appareil photo, montre, basket, sachet de frite ou chips, bouteille en plastique, canette, emballage quelconque ou autre objet moderne.

Participation à des fêtes médiévales

Diverses possibilités sont envisageables. L'objectif premier étant le combat historique, condition sine qua non de participation à un évènement, sur lequel se greffe l'environnement historique, à savoir la vie de camp, basique ou plus évoluée.

Combat historique :

- lice en bois et contre-lice conforme niveau historicité ;
- combattants en armure expérimentés ;
- écuyers ;
- combats réels non chorégraphiés effectués par des combattants s'entraînant régulièrement à l'analyse et la pratique expérimentale d'arts martiaux médiévaux historiques ;
- combat courtois ;

- arbitrage par 2 juges min et 1 maréchal, éventuellement des juges de coin en plus;
- présentation des activités par un héraut :
- présentation des targes des combattants ;
- armes/armures des combattants exposables;
- diverses armes exposables;
- bannières.

Campement et vie de campement reconstitués :

- 1 ou plusieurs tentes ;
- velum ;
- cuisine de campement fonctionnelle ;
- mobilier divers (tables, chaises, bancs,...) ;
- petit matériel (lampes, assiettes, couverts, gobelets, cruches, plats...).

Apports didactiques (convaincant):

- présentation des pièces d'armures ;
- observation d'un combattant en cours d'habillage pour le combat ;
- introduction et présentation d'un duel judiciaire ;
- présentation des défauts d'armures ;
- démonstration de la mobilité d'un combattant en armure.

Suivi du protocole (ex. arbre à targes)

Scénario à concevoir en fonction des participants : qui et quoi ?
 du nombre de combattants
 du matériel et tenues civiles

ex. seigneur invitant ses voisins pour célébrer la naissance et/ou promesse de mariage de sa fille/son fils,...

Combat

La section historique de la Fédé ne présente pas une escrime de parade ou de spectacle mais expérimente la pratique sportive d'arts martiaux médiévaux sur des bases historiques. Il s'agit de combats réels non chorégraphiés.

Les combats se déroulent dans une lice en bois pourvue d'une contre-lice pour la sécurité du public.

Les combattants peuvent s'habiller devant le public ou pas, selon leur gré.

Ils se muniront d'un écu ou d'une targe (voir les dimensions et caractéristiques requises) servant à les identifier lors des pas d'armes et présentant leur blason (héraldique), écu qui sera présenté au public.

Seules les épées de type « Combat » en bon état sont acceptées.

Les armes et armures utilisées seront plausibles niveau matériaux fabrication.

Les combats ne font pas partie et donc ne compte pas pour le tournoi de la fédé. Il s'agit bien ici de démonstrations de combats sportifs certes, mais étroitement liés à l'historicité.

Le minimum de participants est de :

- 1 maréchal de lice
- 2 combattants
- 1 écuyer/porteur d'eau

Les juges/arbitres, ainsi que le maréchal, seront vêtus de tenues conformes au protocole.

La participation est accordée sous réserve de vérification du matériel, équipement et tenue, et sous validation du responsable.

L'attitude de chacun sur campement et en prestation se doit d'être conforme à l'histoire vivante. Chacun des participants s'y engage.

Chaque combattant est tenu de fournir, sous réserve de participation, une attestation d'assurance, une décharge de responsabilité et une attestation médicale.

Campement

La période ciblée se situe au 14^{ème} s. étendue aux 13^{ème} et 15^{ème} siècles.

Le campement n'est pas accessible au public, mais sera observable par le public de l'extérieur.

La bannière de la Fédé ornera le campement.

Les tentes et le matériel seront historiquement conformes (sourcés), ainsi que toute décoration, bref tout ce qui se trouvera sur le campement : le matériel pour manger, boire, préparer des repas ainsi que le mobilier tel que banc, chaise, table, lampe,...

Les intérieurs de tentes ne seront pas exposés sauf intérêt particulier à le faire et accord du responsable... au choix des participants toujours sans accès au public.

Les tentes fermées veilleront à le rester et à ce que rien de moderne ou d'inadéquat n'encombre la vue lors des passages dans ou hors de celles-ci.

Les targes des combattants, armes,... seront exposés dans le campement, face au public sans que celui-ci puisse toucher, sauf accord et sous la responsabilité de leur propriétaire.

Une cuisine de campement pourra être installée: cuisine et matériel de cuisine histo !

Celle-ci sera, selon les cas, soit une cuisine de démonstration non utilisée soit une cuisine fonctionnelle et utilisée afin de préparer des mets conformes aux ingrédients et recettes de l'époque.

Une tenue civile conforme et cohérente, tant pour les combattants en dehors des combats, que pour les hommes, les femmes et les enfants, est obligatoire sur campement (ex. coiffe) et reflète le sérieux de la section histo en dehors du campement de la Fédé, sur tout le site.

La participation reste, pour chaque personne présente, sous réserve de vérification du matériel, équipement et tenue, et sous validation du responsable.

L'attitude sur le campement ainsi qu'en démonstration de combats s'apparentera à de l'histoire vivante.

Fonctionnement

Les participants à la section historique n'ont pas vocation à jouer un rôle, ni à développer un système de castes. Chacun est soi, nous reconstituons l'histoire de manière vivante et expérimentale, que ce soit dans le campement, les vêtements, le matériel comme dans les combats. Les arts martiaux médiévaux ne sont pas une science exacte et font l'objet d'étude et de mise en situation.

Les combattants portent un nom de combat plausible et les différentes personnes présentes peuvent adopter un nom médiéval de circonstance pour éviter tout anachronisme.

Ex. Evelyne de Boëlhe, ...

Equipement requis

Lors de ces combats sportifs (réels donc non chorégraphiés), il est impératif que la sécurité de chacun soit respectée. Pour ce faire :

- Age minimum requis : majeur,
- Coquille obligatoire,

- Aucune chair apparente tolérée,
- Chaque combattant se soumettra VOLONTAIREMENT au test d'aptitude et au contrôle du matériel demandé.
Le combattant qui sera déclaré inapte à l'issue de ce test ne pourra prendre part aux combats.

Chaque combattant doit être équipé d'une bannière et d'un petit écu ou préférentiellement d'une targe qui sera présenté(e) au public. Ces targes doivent être peintes ou brodées (pas imprimées puis collées, et pas de matériaux modernes apparents) et seront agréées par le responsable avant utilisation.

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

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

Sous l'armure, une tenue historique conforme est demandée ; les chaussures modernes sont interdites (même pour les combattants), les chaussures historiques sont donc requises. Les combattants en armure doivent être accompagnés d'un écuyer (voir ci-dessous) qui se présente en tenue adéquate et correcte.

Les combattants signent une décharge de responsabilité.

Protections combat en armure

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.

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) et plaques d'acier,

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.

Le responsable de la SHFédé se réserve 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 ;
- un combattant jugé insécurisé par une armure non conforme et estimée à risques ;
- un combattant dont le comportement personnel ne respecte pas le règlement même si le comportement litigieux ou irrespectueux reproché n'est pas strictement défini dans ce présent règlement mais bien avéré.

Les armures seront inspectées avant chaque phase de combats (voir protocole).

Le combattant qui refuse d'affronter un adversaire qui ne répond pas aux normes de protection minimale et dont le refus est légitimé par le Maréchal de Lice gagne systématiquement par FORFAIT.

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 épée 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 d'utilisation de celles-ci dépend du type d'épreuve proposée et sera laissée à l'appréciation du Maréchal.

- 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).

Epreuves proposées

1/ Epreuves martiales

Chaque pas d'armes est composé d'épreuves durant lesquelles les participants s'affrontent. Les combats se voudront justes : le but étant de toucher sans se faire toucher, pour sortir indemne de sa passe d'armes. Pour ce faire, le combattant doit enchaîner ses frappes tout en se protégeant. Celui qui entreprend l'attaque oblige l'autre à se défendre et à tenter de reprendre l'attaque en se défendant efficacement. Les contre-attaques à touches répétitives dépourvues de défense ne sont donc pas « justes ». Le tout doit produire un effet visuel appréciable, composé d'assauts successifs sans temps mort.

Chaque type de combat est redéfini aux combattants avant d'entrer en lice.

Les règles de courtoisie impliquent que chacun en respecte l'essence.

Les positions de départ espacent les combattants de manière à ce que les pointes des armes se touchent, lorsque les combattants ont les bras tendus vers l'adversaire et l'arme dans le prolongement. Les combattants ne peuvent alors quitter leur position qu'au signal du maréchal de lice.

Les arbitres veilleront à leur sécurité et aussi à ne pas entraver les mouvements des combattants.

Selon le type de combat défini, les combattants s'arrêteront ou non à la touche.

Les types d'épreuves :

Duel aux points (en quantité) : arrêt de la passe d'armes à la 1^{ère} frappe valide, et reprise jusqu'au nombre de frappes valides atteint.

Mort subite : arrêt de la passe d'armes lorsqu'un nombre de frappes valides déterminées à l'avance est atteint.

Duel aux points (en quantité) : arrêt de la passe d'armes à la 1^{ère} frappe valide, et reprise jusqu'au nombre de frappes valides atteint.

Au sablier : le plus grand nombre de touches valides contre la montre.

En qualité : une zone précise doit être touchée.

Duel 10 Coups,

Duel à l'épée longue, la dague, épée/bouclier, ...

Prise d'arme,

Les 3 pointes,

Combat à la barrière (Tournoi de Kessel 1596) – 3 touches tête

Prise/défense par équipe de porte, de pont ou de tour,

Bataille Royale (mêlée),

Défis individuels ou collectifs

Epreuves de coupe

La reconstitution des règles et jeux martiaux inspirés de modèles historiques est vivement encouragée. La mise en place de règle moderne (notamment pour la sécurité) est autorisée. Les épreuves et les jeux martiaux sont à l'initiative du responsable de la SHFédé.

2/ Epreuves civiles éventuelles

Pour être complet, un seigneur devait aussi pouvoir :

- tirer à l'arc
- tirer à l'arbalète
- manipuler une bricole
- danser
- écrire
- pratiquer un jeu de société
- ...

Des épreuves dans ces disciplines pourront éventuellement être proposées, cela ne se pratique pas d'office, et ne fait donc l'objet d'aucune réclamation.

Interdictions

Sont interdits :

- **les estocs à l'épée ou au bâton,**
- **les coups avec les quillons des épées,**
- **les coups de pieds ou de poings,**
- **les clés articulaires ou étranglements en cas de corps à corps.**
- **les touches mains et la frappe à une main avec une épée longue ne comptent pas.**

Les jets (différents d'un lâcher) d'armes, de bouclier ou toute pièce d'armure, par manifestation de mauvaise humeur, sont strictement interdits et seront sanctionnés.

Toute sortie de lice est interdite. Tout rapprochement de la lice en combat pourra être sanctionné. Le fait de reculer dans la lice constitue une infraction.

Tout ce qui n'est pas interdit est à priori autorisé.

Touche valide

Une touche valide est un coup VOLONTAIRE, FRANC ET CONTROLE qui s'arrête sur le corps de l'adversaire sans avoir été paré, amorti ou dévié. La validité de la touche est soumise au fait que le coup ait été suffisamment armé pour être efficace s'il n'avait pas été suffisamment contrôlé. Le but n'est pas de blesser du fait de la force du coup. Un coup contrôlé n'est pas simplement un coup retenu.

La taille est une touche valide, l'estoc dépend de l'arme utilisée.

Le désarmement intentionnel et dont le geste est technique vaut une touche valide.

Coup de bouclier, chute de l'adversaire,... sont à l'appréciation du Maréchal et les points seront attribués à discrétion de celui-ci.

Comportement individuel sur campement et lors des combats

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.

L'équipement est personnel et ne peut être changé ou échangé.

Le combattant en lice doit être muni d'une bannière et d'une targe à ses couleurs.

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

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 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.

Lors des combats, les comportements dangereux peuvent être sanctionnés par la perte du combat, voire pour les comportements les plus graves, par l'exclusion de la compétition. C'est au maréchal qu'il appartient de gérer la sécurité. Il peut distribuer un à deux avertissements avant de déclarer perdant un combattant ou de l'exclure de la compétition pour les cas les plus graves.

Toutefois, en cas de comportement très dangereux, ces sanctions peuvent s'appliquer directement sans avertissement préalable. La gestion de la sécurité est assurée par le juge central seul et ses décisions sont irrévocables.

Forfait pour blessure : en cas de blessure empêchant un combattant blessé de continuer le combat, celui-ci est déclaré forfait.

Les combattants peuvent être pénalisés pour les infractions aux règles suivantes :

- démarrer la rencontre incorrectement selon ces règles (ex. retard),
- se comporter ou se conduire d'une façon qui, de l'avis des juges de lice, peut être non respectueuse, dangereuse, considérée comme étant contraire aux règles de courtoisie d'une rencontre, ou antisportive,
- enlever ou tenter d'enlever l'équipement d'un adversaire,
- insulter par des mots ou par des gestes d'autres combattants ou les juges de lice,
- refuser d'accepter une décision quelconque des juges,
- blesser délibérément un adversaire, ceci incluant toute action de représailles,
- coups interdits (pieds, poings, quillon, estoc), clé articulaire, étranglement,
- mortschlag (épée utilisée comme un marteau, en prenant le faible à pleine main et en donnant un coup de pommeau ou de quillon),
- utilisation de force ou agressivité excessive,
- nombre de frappes disproportionné dans une passe d'armes,
- sorties répétées dans la lice (reculs dus à une non-combativité,...)
- défaut de matériel

Ecuyer

Chaque combattant sera accompagné d'un écuyer.

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, etc...), 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.

Les écuyers signent une décharge de responsabilité.

Arbitrage

Les arbitres doivent faire part d'intégrité et de justesse envers tous les participants, sans aucun favoritisme.

Ils observent, comptent et annoncent les points ou touches en relation avec les règles de l'épreuve.

Ils signalent tout manquement niveau arme ou armure.

Ils font respecter les règles à tout moment. Ils peuvent, à leur discrétion, avertir, expulser de la lice, accorder une touche de pénalité.

Ils arrêtent le combat en cas d'irrespect ou d'infractions aux règles, en cas de problème de sécurité, ou en cas d'accident ou de blessures.

Ils s'assurent du positionnement correct des combattants.

Les décisions des juges ne sont pas contestables. Aucune réclamation ne sera prise en compte lors de l'épreuve. Les réclamations pour s'attribuer un point seront sanctionnées.

Les juges utilisent un vocabulaire connu des combattants :

« En garde », les combattants se mettent en position ;

« A l'assaut », les combattants prêts, l'ordre leur permet de démarrer le combat ;

« Halte », les combattants doivent se séparer, reculer et prendre une position d'attente.

Poursuivre après le « Halte » est une faute.



Maréchal de lice

Le maréchal de lice est l'arbitre principal du pas d'armes.

Il est en charge de l'application des règles et pénalités, de l'attribution des points au cours des épreuves et de la gestion de l'arbitrage et des arbitres.

Il gère l'inspection du matériel, des armes, de l'armure et équipement de protection ainsi que de la conformité historique de l'équipement avant le début des combats.

Le maréchal de lice est responsable de la lice et de l'inspection de celle-ci avant les combats.

Seul le maréchal de lice entérine les jugements et tranche en cas de nécessité ou de doute.

Scribe

Le scribe enregistre les résultats et fait annoncer aux combattants qui et quand ils se présentent en lice. Il est responsable du temps.

Héraut

Le Héraut assure la communication auprès du public pendant le tournoi, c'est lui qui anime une rencontre. Les concurrents et le Maréchal de lice s'adressent au Héraut pour intervenir auprès du public.

Pas d'armes

Le Pas d'Armes est un sport médiéval de chevalerie, un tournoi où s'affrontaient les chevaliers à pied dans une lice. Ils combattaient, en général, à l'épée et tentaient de gagner le prix du pas.

Au XIV^{ème} siècle, se développe dans plusieurs cours européennes une manière originale de combattre courtoisement dénommée pas d'armes.

La spécificité de ce nouveau genre d'affrontement réside dans la dimension plus théâtrale et majestueuse des confrontations et dans leur organisation selon une réglementation et un protocole de défi précis.

Loin des tournois semi-improvisés des XII^{ème} et XIII^{ème} siècles, les pas d'armes relèvent d'une organisation mûrement réfléchiée et anticipée.



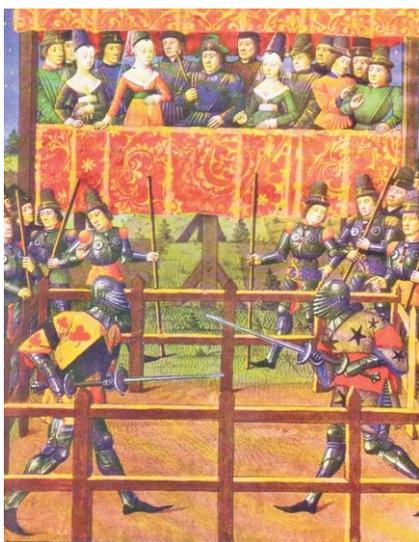
Les participants actuels aux Pas d'Armes relèvent un double défi :

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

Les termes « expérimentation » et « reconstitué » restent des évocations car les conditions ne sont pas les mêmes qu'à l'époque (ex. un pas d'armes pouvait durer plusieurs jours, notre temps à nous est limité), les armures bien que reflétant un maximum la façon historique doivent être pourvues de protections « modernes » sécurisantes (grillage pour les yeux, coquille,...) et nous expérimentons de manière vivante les informations de vie, de combat, de campement,... dont nous disposons. Notre souhait est de nous en rapprocher le plus.

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,... contre quiconque relève le défi. 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^e 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 le banc à l'entrée de la lice 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!), ou certains signaux convenus par les combattants.

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.

Participation

La participation se fait sur autorisation suite à la validation par le responsable de la SHFédé de tout dossier de candidature rentré dans les temps satisfaisant aux critères de sécurité, historicité et attitude courtoise. Le responsable de la SHFédé se réserve le droit de refuser tout candidat ne répondant pas aux attentes du cahier des charges.

Chaque participant doit avoir avant la 1^{ère} participation ou en cas de modification (armure,...) rempli et rentré la fiche de données personnelles qui contient les renseignements personnels du candidat aux événements de la Section Historique de la Fédération Belge d'Escrime Médiévale (SHFédé).

Les combattants doivent avoir être en ordre de dossier personnel, avoir fourni une attestation d'assurance responsabilité civile.

Ils doivent être majeurs.

Ils doivent remplir, ainsi que tout(e) accompagnateur(trice), une décharge de responsabilité.

Les combattants doivent avoir enregistré leurs candidatures à l'évènement via le document de candidature ou tout autre mode de candidature proposé, tel qu'un poste sur le forum, via FB,... défini par le responsable de la SHFédé.

Pour rappel, le campement n'est accessible qu'à toute personne en tenue médiévale correcte, adéquate, conforme et ayant signé une décharge de responsabilité.

Le campement n'est pas accessible au public.

Équipement militaire

Armes

- Épée 1 main/courte :



- Épée batarde : comparaison 1 main/batarde



- Épée 1 main 1/2:



- Épée 2 mains/longue :



- Dague :



- Bouclier/écu :



fin XIIIème à début XVème

- Targe décorative:



XVème

Armures

- Gambison : vêtement armé porté sous une armure



cale gambisonnée



colletin gambisonné



gambison XIII- XIVème



gambison XIV- XVème



Jambes gambisonnées:

- Tabard :



- Casques :



Heaume XIIIème



Bacinet XIVème



Bacinet



Salade XVème



Barbute XVème

- Gantelets :



gantelets XIV-XVème



gantelets XVème

Mitons :



- Maille :



- Cuir :



- Brigandine :



- Full plate :



Equipement civil

Homme

- Braies :



XIIIème



XIV & XVèmes



XVème

- Chausse en laine :



XIVème en 2 pièces



XVème en 1 pièce avec rabat

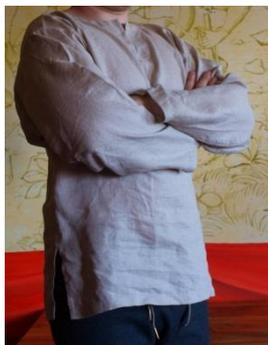
- Chainse :



XIIIème



XIVème



XIV-XVème

- Doublet ou pourpoint :



- Cordons à aiguillettes :



- Cottehardie (fin XIVème début XVème) :



- Cotte (XIII et début XIVème)



- Coiffe de lin :



- Chapeau de paille :



- Chapeau :



XVème

- Chaperon :



XIIIème



XIII-XIVème

- Chaussures :



XIV-XVème



XVème

- Mantel :



XIIIème



XVème

- Cape (sans capuchon!) :



- Ceinture :



XIIIème



XVème

- Escarcelle :



XVème

- Besace médiévale en lin :



Femme

- Chainse (sous-robe):



- Cotte :



Cotte XIIIème + surcot XIIIème



Cotte XIIIème



Cotte VIX-XVème



Cottehardie XIVème



Cotte XVème

- Cotte avec manches brodées épinglées :



XVème

- Chausses :



XIII-XVème

- Tablier :



XIII-XVème



XVème

- Cordons à aiguillettes :



- Ceinture et boucles



XIV-XVème



XIIIème



- Aumônière en laine:



- Coiffe de lin:



- Chapeau de paille :



- Chaperon :



XIIIème



XIVème



XVème

- Chaussures:



XIV-XVème



Enfant

Très jeunes enfants : tuniques pour garçons et filles.

Plus tard, tenues d'adultes.



Mobilier

Table



écuelles en bois



Gobelets en bois avec ou sans pied





Assiettes email XVème



Assiettes décorée Flandres XIVème



Cuillère en bois



Couverts en fer forgé



kit couteau/pique à la ceinture



Petite jatte (Normandie) à bec verseur XVème



Grande jatte bec verseur XVème



Couppelles XVème



Plats à tenons XVème



Godets et pichet



Godet à boire nord fin XII^s- fin XIV^s



Chope XIV-XVème



Godet à boire en grès XIV-XVème



Godet à boire en grès XIVème



Godets à boire nord VIIIème



Cruche terre brute XIIIème



Pichets XIII-XIVème



Pichets XIVème



Pichet fin XIV^e - début XVème



Pichet XVème



Gourde crapaud XVème



Gourde tonnelet XIVème



Marmite tripod VIIIème



Coquemar (pot à cuire) VIII-VIXème



Grand coquemar XIV^e-XV^es.



Coquemar tripod XIVème



Coquemar XVème



Poëlon jaune Belgique, Province de Namur, Andenne XIII-XIV^es.



Poêlon XIV-XVème



Chantpleure XVème



Bougeoir non émaillé XIIIème



Lanternes





