

COMPTE-RENDU DE LA RÉUNION DES CAPITAINES DES 30 ET 31/01/2010

14H30 Début de la réunion

Troupes présentes :

1. Les Chevaliers de l'Ordre des 4 Vents : Alaric et Enguerrand de Valdore
2. La Cour Pontificale d'Avignon : Reinart
3. Le Faubourg des Forgerons : Thierry Martel et Romain
4. Les Deux Vinettes : Méliandre et Fée Bleue
5. La Louve et la Colombe : Bragard de Gerde et Guillemette dame des Aigues
6. Les Mythic's Warriors : Marcus
7. La Petite Mesnie : Petite Marquise et Le Marquis de la Porte de Caro
8. L'Ost de l'Arc Droit : Dame Mélisende et Giraud de Gent
9. Les Camins de Montbloy : Manchega et Montbloy
10. Cavaleria Delphina : Humbert de la Tour du Pin
11. Les Compagnons du Loup : Loup de Puylaurens et Dame Brunisende
12. Compagnie et Pèlerins : Gérard d'Armagnac et Baptiste
13. La Mesnie de la Croix Blanche : Elzéar de Castillon et ? ?
14. École Chevaleresque : Canilhac
15. Les Féals Compaings : Esclarmonde et Raimond Roger Trencavel
16. La Compagnie Franche du Forez : Sir Gauthier de Couzan et Rot de Lyon
17. Gamela Nostra : Fred de Nîmes et Hanna
18. La Guilde des Voyageurs : Xavier de Bellegarde et Gilles le Borgne
19. La compagnie des Seigneurs de Hautpoul : Guillaume de Montfaucon et Étienne de Gorsse
20. Les Indépendants Réunis : Le Barde
21. L'Ordre du Croissant de René d'Anjou : Yann des Flandres et Bernard de Saint Crépin
22. La Guelde Delphina : Yann le Sombre
23. Les Guerrier du Lendemain : Amendyne et ? ?
24. Les Mercenaires du Temps : Gaillard de Gicon et ? ?
25. Notre Dame : Arnaud de Cervole, alias Grand Inqui et Thierry de Saléon
26. L'Ost D'Olt : Fabien et Bénédicte de Chanac
27. La Compagnie Trencavel : Raimond II Trencavel et Philip de Villedieu

Un tour de table est fait afin que chaque participant puisse se présenter permettant de découvrir les anciennes troupes et les troupes nouvellement créées.

1/ Mêlée

- La dangerosité des haches nobles (comme pour les épées, pointe blutée, tranchant émoussé) il a été abordé le problème du poids des haches qui à lui seul semble dangereux.
- Diversification des armes de combat (épée, hache, lance, arc...).
- Différencier la mêlée spectacle de la mêlée sportive. La conduite et la technique des combattants ne seront pas les mêmes.

- Il a été évoqué la possibilité de faire plusieurs mêlées afin de ne pas mélanger les périodes, pour que les combattants soient équipés de protections de même efficacité (une mêlée XIII^{ème} et une mêlée XIV^{ème} ou XV^{ème}).
- Mise en place d'une Charte morale qui viserait à responsabiliser chaque combattant de la conduite à tenir sur une mêlée. Un vote a été mis en place et parmi tous les capitaines présents : une seule abstention. Un post sera bientôt ouvert sur le forum du Grand Sud Médiéval afin qu'un groupe de travail puisse s'y pencher. Gérald d'Armagnac, Canilhac, Geoffrey de la Guelde Delphina et d'autres ont proposé de s'en charger.
- Désignation de Maréchaux de lice, ayant suffisamment d'autorité pour se faire respecter et reconnus par les troupes. Un nombre de 3 par mêlée paraît nécessaire, ainsi qu'un roulement (ouverture d'un post dans la salle des Capitaines). Un vote a été mis en place et parmi tous les capitaines présents : une seule abstention.
- Une vérification plus pointue des armes et des équipements devra être effectuée avant chaque mêlée.

Règlement de mêlée établi par les GDL :

1. PRÉAMBULE

Actuellement la plupart des combats entre troupes médiévales sont gérés en scindant chaque troupe en deux groupes qui s'affrontent. Si cette méthode a le mérite de faire combattre des personnes obéissant aux mêmes règles et se connaissant bien, elle a une limite très vite atteinte. Une fois le groupe adverse éliminé, les "survivants" sont amenés soit à fuir (pas très glorieux), soit à combattre des inconnus provenant d'autres troupes. Ces combats se passent généralement très bien mais comportent souvent une part de danger non négligeable. Chaque organisateur et chaque troupe ayant tendance à développer ses propres règles, le manque de langage commun entraîne des incompréhensions néfastes.

Pour résoudre ce problème, la solution idéale serait de pouvoir faire s'entraîner toutes les troupes ensemble et selon le même règlement. Malheureusement ce n'est pas envisageable. Nous avons donc réfléchi à des propositions permettant aux combattants de se trouver, autant que possible, en terrain connu. Ce règlement pourra servir de support pour tous ceux qui souhaitent organiser une mêlée de façon à obtenir des rencontres en toute sécurité. Précisons que ces propositions sont en grande partie basées sur des pratiques anglo-saxonnes déjà bien éprouvées.

Les lignes qui suivent sont des propositions qui nous paraissent raisonnables. Si vous n'êtes pas d'accord avec nous, n'hésitez pas à nous en faire part. C'est par un dialogue riche et constructif que nous parviendrons à mener des mêlées spectaculaires pour le public et sécuritaires pour les participants.

2. ORGANISATION

L'organisateur de la mêlée est responsable de l'évènement et, à ce titre, il est seul juge d'appliquer tout ou partie des règles suivantes. Il devra informer clairement les responsables de troupes (Capitaine) des choix qu'il aura fait.

Il s'assurera par l'intermédiaire des capitaines de chaque troupe que tous les participants détiennent une responsabilité civile ou un contrat spécifique souscrit par son association (pièces à produire).

L'organisateur et ses représentants (les maréchaux) sont garants de la bonne application des règles et mesures de sécurité. Quelle que soit leur décision dans le choix et l'application de ces règles, celles-ci devront être appliquées immédiatement et sans discussion par n'importe lequel des participants.

L'attitude des participants doit être correcte : pas de "mauvais joueur", pas de "gagnant à tout prix" ou toute autre attitude agressive. Aucune consommation d'alcool ou de drogues ne sera tolérée avant ou pendant la mêlée. Les personnes très fatiguées sont invitées à ne pas se présenter sur la lice. N'oublions pas la finalité : s'amuser ensemble, en sécurité, en garantissant le meilleur spectacle au public.

3. DÉROULEMENT

Le déroulement de la mêlée dépendra essentiellement du nombre de combattants et des options des organisateurs. Voici toutefois des propositions qui permettront à chacun de suivre clairement les opérations.

Une mêlée est un affrontement opposant 2 camps distincts. Suivant le nombre des participants, il serait souhaitable de diviser chaque camp entre un certain nombre de "Batailles", elles-mêmes divisées en "Lances".

Une "Bataille" est un rassemblement de plusieurs "Lances" aux ordres d'un maréchal. Celui-ci fait partie des organisateurs et, bien que présent sur la lice, est un non-combattant. (Il sera identifié par l'utilisation d'un grand bâton pourvu d'un foulard blanc). Son rôle est de faciliter le déroulement de la bataille en faisant manœuvrer ses troupes suivant le scénario prévu. Il a également un rôle d'arbitre et a le pouvoir d'expulser toute personne jugée dangereuse ou de faire intervenir les secours.

Le maréchal sera choisi parmi les organisateurs de préférence "armé" d'une forte stature, d'une voix portant bien et d'un fort charisme. Il faudra prévoir au minimum un maréchal par "Bataille" et plus suivant le nombre de participants.

Une "Lance" est généralement constituée de 5 à 20 combattants aux ordres d'un Capitaine, typiquement elle est composée des membres d'une même compagnie. Le Capitaine est responsable de l'application de l'ensemble des règles au sein de sa troupe. Il devra s'assurer de la compréhension par ses hommes du déroulement de la mêlée ainsi que de l'emplacement du poste de secours.

Il est fortement conseillé aux organisateurs de prévoir des porteurs d'eau pour ravitailler les combattants durant les combats. Ceux-ci peuvent être fournis par l'organisateur où directement par les compagnies présentes. Idéalement il faudrait un porteur d'eau par tranche de 5 combattants, cela éviterait les malaises dus aux coups de chaleur et à la déshydratation et rendrait les combattants plus endurants. Les porteurs d'eau devraient se munir d'un tuyau pour ravitailler les combattants portant un casque complet.

Les non-combattants (maréchaux, porteurs d'eau et portes bannières) devront être identifiés de la façon suivante :

- Maréchaux : bâton long 2 m à 2,50 m, muni d'un foulard de couleur blanc, noué à une extrémité.
- Autres non-combattants : munis d'un foulard blanc au bras droit. Les non-combattants ne sont en aucun cas engagés au combat.

- Les débutants seront identifiés par un foulard rouge au bras droit et, idéalement, seront encadrés par un membre expérimenté de leur association.

4. LE LIEU

L'emplacement de la mêlée, nommée Lice, devra être clairement délimité à l'aide de barrières, cordes, bottes de paille ou tout autre obstacle approprié. Seuls les maréchaux, les porteurs d'eau, les portes bannières et les combattants dont l'équipement a été contrôlé seront autorisés à y pénétrer. Pour le confort et la sécurité du public il y a lieu d'adapter la taille de la lice au nombre de combattants ou inversement, limiter le nombre de combattants à l'espace disponible. En aucun cas les combattants ne doivent s'approcher de moins de 2 mètres du public, cela sera évité soit par une deuxième ligne d'obstacles, soit par la surveillance des maréchaux.

Option : En arrière des positions de départ de chaque camp, sera établi un "point de résurrection". Il pourra s'agir d'un étendard tenu par un héraut, de l'état major de l'armée, de la Dame pour qui l'on combat etc...

Un combattant ayant subi 2 touches, donc "tué", doit venir jusqu'à ce point pour avoir le droit de retourner en mêlée. Il pourra être tenu d'y rester un certain temps selon le souhait des organisateurs.

Un poste de secours devra être établi en périphérie de la Lice. Suivant l'importance des participants et le choix des organisateurs, cela pourra aller d'une simple trousse de 1^{er} secours à une permanence de personnel formé (Secouristes, Pompiers, élèves d'écoles infirmières, etc...).

5. ÉQUIPEMENT

Les maréchaux sont responsables de la sécurité et doivent vérifier la conformité des armes et des armures de chaque participant avant de leur autoriser l'entrée en Lice.

Ils ne doivent pas hésiter à demander à une personne jugée insuffisamment protégée de revoir son équipement pour entrer en Lice. Une attention particulière sera portée à la protection de la tête et des mains qui sont des zones particulièrement exposées et fragiles.

Toutes les personnes se trouvant sur la Lice (y compris les porteurs d'eau et les maréchaux) se devront de porter au minimum un casque d'acier. Si aucun archer ou arbalétrier n'est prévu et que les porteurs d'eau ne viennent pas en mêlée, ils pourront être dispensés de casque.

Dans ce règlement on appelle :

- Gambison : un vêtement au rembourrage dense de laine, de coton ou de crin d'au moins 5 mm d'épaisseur.
- Cuir épais : une pièce de cuir d'une épaisseur minimale de 4 mm.
- 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 1,2 mm d'épaisseur.

Les combattants devront porter au minimum :

- Un casque d'acier, au minimum une cervelière, mais un casque plus enveloppant est vivement recommandé.
- Un gambison et un haubert de maille couvrant la totalité des bras.
- Des gants de maille ou des gantelets d'acier (éventuellement des gants de cuir épais).

Les organisateurs pourront bien entendu demander un niveau de protection plus lourd s'ils jugent celui-ci insuffisant.

Nota : il est fortement recommandé de porter une protection de cuir épais, de maille ou d'acier par-dessus un gambison. Bien qu'anachronique, le port de la coquille est vivement recommandé.

6. LES ARMES DE CONTACT

Les armes sont en bon état, en bois et/ou en acier. Toutes les armes doivent être émoussées, exemptes de trace de rouille et avoir un tranchant d'au moins 1 mm ne présentant aucune aspérité. La "pointe" d'une arme doit être arrondie et ne doit pas dépasser l'arc d'une pièce de 10 centimes d'euro.

Les organisateurs ont tout pouvoir pour interdire l'entrée de la Lice à une arme jugée inadaptée, dangereuse même, si elle n'est pas explicitement interdite par ce règlement.

Afin d'éviter les armes trop lourdes et donc incontrôlables, le poids maximum d'une arme à 1 main devra être de 2 kg, celui d'une arme à 2 mains de 4 kg, mais il est fortement conseillé d'avoir des armes d'un poids inférieur (1,5 et 3 kg). Les fléaux et autres armes articulées sont trop difficiles à maîtriser et sont donc interdites.

Les dagues portées au côté peuvent être dangereuses en cas de chute au sol (source d'accident à Tewkesbury entraînant des cotes cassées ou fêlées). Évitez de les amener en mêlée si elles doivent rester à votre ceinture.

Ceci est d'ailleurs valable pour toutes les armes ou objets non utilisés sur le champ de bataille.

Petits couteaux interdits.

Les armes cassées (épées, hampe des armes d'hast) doivent être évacuées immédiatement de la lice par leur propriétaire.

7. LES COUPS DE TAILLE

Les coups doivent être donnés sans violence et uniquement pour toucher l'adversaire, non pour le blesser. Si votre adversaire s'emballe, n'hésitez pas à le prévenir gentiment. Toute frappe violente répétitive devra être signalée au maréchal de lice le plus proche, qui se chargera d'avertir ou d'expulser le contrevenant.

Pour être valable, une touche devra être donnée avec un déplacement en ligne droite de la partie qui touche d'au moins 1 m et plus si possible (armer les coups). En gros, on évitera les touchettes qui nuisent au spectacle et à la lisibilité du combat. Faites des attaques franches et téléphonées, nous ne sommes pas en duel.

Lorsque vous maniez vos armes, faites attentions aux personnes qui se trouvent autour ou derrière vous !!!

Les touches ne peuvent se faire que sur des parties du corps visiblement protégées par de la maille, de l'acier, du cuir épais ou un gambison. Toutes les parties du corps à l'exception du visage, de la gorge, du bas ventre et des articulations sont autorisées.

Les touches à la tête seront uniquement verticales (+/- 10 degrés par rapport à la verticale).

Les touches sur les côtés de la tête et dans la face sont interdites.

Les touches sur les bras seront portées en priorité entre l'épaule et le coude, à 45 degrés et du haut vers le bas (évitez les articulations de l'épaule et du coude).

Les touches sur les jambes, à la cuisse ou sur le mollet doivent être portées du haut vers le bas (pas de coups remontant).

On ne poignarde pas et on ne découpe pas un adversaire à terre...

Seules les touches délivrées par une arme sont prises en compte. Pas de coups de pieds, coups de poings ou coups de tête. Néanmoins, l'utilisation d'une partie du corps (généralement les mains) est autorisée pour gêner l'adversaire sans le maîtriser. En clair, vous pouvez bloquer le mouvement de ses mains en utilisant votre avant-bras ou vos mains, mais vous ne pouvez pas lui faire une clef de bras. Vous n'êtes en aucun cas autorisé à attraper l'arme de votre adversaire.

Point important : n'oubliez jamais que la personne en face de vous a de grandes chances d'être un combattant occasionnel et d'avoir des réactions inattendues et dangereuses, aussi bien pour elle que pour vous.

8. L'ESTOC

L'estoc pose un problème de sécurité notamment parce qu'il est plus difficile à maîtriser qu'une frappe de taille. L'estoc ne sera donc autorisé que sur décision explicite de l'organisateur, qui peut restreindre son utilisation à certaines catégories d'armes (par exemple, les lances avec lesquelles on ne peut pas faire grand chose d'autre en mêlée).

L'estoc, s'il est autorisé, ne peut être porté que sur le ventre et les jambes, uniquement sur une zone **VISIBLEMENT** protégée par de l'acier ou du cuir épais. Aucune attaque d'estoc n'est autorisée si on ne voit pas clairement de protection solide sur la zone visée. Pas d'estoc sur un simple gambison et faites spécialement attention aux "bijoux de famille".

Interdiction de faire glisser les armes d'hast et les lances dans les mains, ce qui allonge le coup et amplifie sa force. Le bras ne doit jamais être en extension complète de façon à pouvoir le replier rapidement si l'estoc devient dangereux ou si l'adversaire avance sur le coup sans l'avoir vu. Les estocs doivent être des "coups mous", c'est-à-dire que si la cible avance, l'arme qui estoque doit reculer sous le poids de la cible.

L'usage de l'estoc, s'il est interdit par l'organisateur ou jugé dangereux par un maréchal, entraîne l'exclusion immédiate de la lice.

9. GÉRER LES «MORTS»

Lorsque vous avez subi 2 touches (quel que soit l'endroit touché), vous êtes neutralisé. Vous devez vous laisser tomber à terre pour "faire le mort" et compter jusqu'à 10. Puis, vous devrez sortir de la mêlée et rejoindre le point de "résurrection", avant d'être autorisé à revenir dans la bataille. Si vous êtes trop fatigué ou sur demande d'un maréchal pour les besoins du scénario, vous devez vous allonger ou au moins vous asseoir au sol signalant ainsi votre retrait de la bataille. Il est clair que dans le feu de l'action, notamment en armure de plate, les touches ne sont pas nécessairement ressenties. Les maréchaux auront toute autorité pour signifier son "retrait" à un combattant.

Notez que vous êtes fortement encouragé à "faire du cinéma" lorsque vous êtes "blessé" ou "tué". De même n'hésitez pas à pousser votre cri de guerre, à défaut de l'adversaire, ça impressionnera certainement le public.

10. EN CAS DE BLESSURE RÉELLE

N'importe quel combattant témoin d'une blessure réelle doit crier " HALTE " pour faire cesser les combats et secourir le blessé et définir un périmètre de sécurité. Si celui-ci peut se déplacer, il faut l'accompagner jusqu'au poste de secours. Si le blessé paraît intransportable, prévenir le maréchal le plus proche et, pour ceux sachant le faire, commencer les premiers soins. Tous les combats devront cesser autour du blessé. Laissez un espace libre d'au moins 2 m autour de lui et des personnes qui s'en occupent. Le maréchal prendra toutes les décisions qu'il jugera nécessaire au vu de la situation.

11. COMMENT RÉAGIR FACE À UN MAUVAIS JOUEUR

Si un combattant face à vous ne "joue pas le jeu", soit qu'il ne sente pas les touches, soit qu'il ne retienne pas ses coups, ne tombez pas dans le piège de la surenchère. Essayer de taper plus fort que lui ne vous amènera au mieux qu'une expulsion et au pire une blessure.

Commencer par le prévenir oralement que ses coups sont trop forts ou que vous l'avez touché plusieurs fois. S'il insiste, refusez le combat en ne faisant que vous défendre et en hochant la tête négativement (c'est peut-être un étranger qui ne vous comprend pas). N'hésitez pas à signaler de tels comportements dangereux à un maréchal ou aux organisateurs qui le mettront en garde.

Plusieurs mises en garde non respectées signifieront l'exclusion du champ de bataille.

J'insiste sur le fait que signaler des comportements dangereux n'est, ni honteux, ni condamnable.

Même si on s'y amuse tout autant, une mêlée n'est pas une cours de récréation, alors conduisez-vous comme des adultes responsables et sécuritaires.

12. ARMES À FEU

S'il est prévu d'utiliser des armes à feu, les organisateurs devront prévoir des consignes adaptées.

Je ne m'y connais pas beaucoup en "KABOUM", mais l'idée générale devrait être de les laisser jouer dans leur coin et surtout de ne pas s'approcher.

2/ Pas d'armes

Il est démontré que l'on ne peut pas faire du combat XIII^{ème}, comme l'on fait du combat XIV^{ème}, techniques et équipements étant différents. Là aussi, une section sera dédiée à cela sur le forum.

Organisation des lices en fonction de la période reconstituée

Bien accentuer les règlements sur les protections.

Les GDL ont mis au point un règlement.

Tout comme la Saint Guilhem.

Il faudrait consulter les différents règlements de façon à en synthétiser un qui allie sécurité et plaisir.

3/ Cavalerie

- Projet d'intégrer la cavalerie aux batailles, de façon plus régulière.
- Partenariat entre les cavaliers et les piétons. Conduite à tenir face à un cheval.
- Mise en place d'un règlement de cavalerie intégré au règlement de mêlée.

Règlement de cavalerie fournit par Humbert de la Tour du Pin :

La pratique de l'équitation et le cheval en reconstitution.

Préambule

1. Le cavalier
 - 1.1 Se connaître
 - 1.2 La gestion du cheval
 - 1.3 Mesures de précaution lors des combats
2. Le propriétaire de chevaux
 - 2.1 Quel cheval
 - 2.2 La préparation du cheval
 - 2.3 Attente vis à vis du propriétaire

PRÉAMBULE

«Les accidents graves à cheval restent exceptionnels en reconstitution !».

«Mon équipement me coûte déjà suffisamment cher, je ne vais pas en plus me payer des cours d'équitation !».

«Monter à cheval ce n'est pas très compliqué !».

«Ça fait dix ans, j'ai x galops, je n'ai jamais eu de problèmes».

Etc ...

Voici quelques affirmations péremptoires que ne manqueront pas certains de faire en lisant ces lignes.

C'est peut-être à eux que s'adresse en priorité ce document.

Ici, il n'est pas question des accidents qui n'ont pas eu lieu, mais de ceux que nous ne souhaiterions pas voir se produire.

Qui n'a jamais vu un cavalier se faire embarquer ou subissant les quatre volontés de sa monture, semant le désordre dans les rangs.

Plus généralement avez-vous déjà vu les effets d'un coup de pied d'un cheval sur un autre cheval ou pire sur un individu ?

Connaissez-vous la maladie dites «du lundi» ou coup de sang ?

Savez-vous ce que coûte en frais vétérinaires un cheval claqué ?

Au regard de la somme des expériences individuelles plus ou moins bonnes dans la reconstitution et surtout de longues années de pratique de l'équitation, il semble nécessaire de formaliser quelques principes dont le respect est souhaitable, voire incontournable, pour remplir quelques objectifs majeurs :

1. Pratiquer une reconstitution sûre pour les cavaliers, les reconstituteurs et autres armes, le public ou les curieux et les chevaux.
2. Permettre à un maximum de reconstituteurs de prendre un maximum de plaisir à cheval en fonction de leurs aptitudes équestres.
3. Pouvoir reconstituer les techniques de l'époque, aux trois allures, les évolutions de la cavalerie depuis le travail du cavalier jusqu'à la charge.
4. Satisfaire les attentes légitimes des organisateurs en termes de qualité.

Ce guide s'adresse aux cavaliers de l'association Cavalaria Delphina et à tout cavalier montant sous la responsabilité de l'association.

Il peut aussi être soumis aux propriétaires des chevaux mis à notre disposition (loueurs ou autres) en gage de notre sérieux.

Tout cela dans le respect de la législation en vigueur et pour voir l'avenir de la reconstitution à cheval avec sérénité.

1. LE CAVALIER

Cette partie est la plus importante, c'est d'abord au cavalier de maîtriser sa monture.

1.1 Niveau requis

Il faut avoir une vision claire et lucide de son niveau à cheval.

Pour cela, seules références existantes, encore que l'on puisse en discuter, sont les diplômes de la Fédération Française d'Équitation (ou de fédérations étrangères affiliées F.E.I.).

Le niveau «galop 4» semble être le seuil approprié à la pratique de l'équitation en reconstitution.

Pour tout autre cavalier (même propriétaire), il sera mis sur pied une commission au sein du groupe. Cette commission pourra demander aux cavaliers de harnacher, de contrôler leur harnachement, faire un nœud de sécurité, monter aux trois allures en tenue et armement, faire un huit de chiffre au galop à une main, puis arrêter son cheval.

Ceci est un exemple de ce qui peut être requis au minimum.

Un cavalier au niveau jugé insuffisant se verra proposer des activités alternatives.

À partir du moment où une activité se déroule en terrain ouvert, les cavaliers doivent être toujours par deux.

Tout cavalier doit avoir une assurance qui couvre au mieux les risques.

La licence FFE est obligatoire.

Quoiqu'il en soit un cavalier de reconstitution ne doit pas se limiter aux sorties pour parfaire son équitation.

1.2 La gestion du cheval

Cavaliers propriétaires :

La gestion de leur monture est à leur charge, cependant il ne saurait être admis des comportements violents et de mauvais traitements infligés à leur cheval, sous quel que prétexte que ce soit, pour ne pas discréditer l'ensemble des reconstituteurs vis-à-vis du public, ni de mettre en danger leur entourage.

Cavaliers non-propriétaires :

Le cheval peut être loué ou prêté.

La première hypothèse n'autorise pas tout et exige la même rigueur et comportement que pour le propriétaire. Ceci, malgré le risque d'avoir un cheval difficile ou inadapté.

L'attribution du cheval :

Elle doit se faire en fonction du niveau des cavaliers.

Il faut, pour ce faire, que le cavalier l'essaie et ceci se fait après l'inspection.

L'inspection du cheval :

Tout cavalier doit inspecter son cheval au moment de l'attribution.

S'il n'est pas un spécialiste les membres de la commission pourront le faire pour lui (sans conséquence).

Il faut vérifier l'état général, l'absence de blessure, l'état des pieds (ferrures, parage) et la propreté.

L'essai :

Chaque cavalier essaiera son cheval au calme, dans un espace aménagé.

Il devra pouvoir attendre de lui qu'il réalise les exercices demandés ci-dessus.

Une exception cependant : s'il s'agit de chevaux de chasse à courre, ce sont des trotteurs en général.

Le cheval qui botte ne doit pas être utilisé.

Le choix de l'embouchure et l'utilisation du harnachement de l'époque doivent faire l'objet d'un test préalable à l'issue duquel, le responsable ou le propriétaire des chevaux aura toujours le dernier mot.

Il faut savoir dire non face à des chevaux inadaptés, quitte à ne pas être à cheval durant un bivouac.

L'entretien :

Il est à la charge du cavalier durant la durée de l'événement; il ne saurait accepter de monter un cheval sale, non pansé, pieds non curés.

Au bivouac, les chevaux doivent en permanence (jour et nuit) être surveillés par les cavaliers.

Gestion de l'effort :

Échauffer son cheval avant l'effort, le laisser récupérer, ne jamais le ramener en sueur mais le sécher au pas après un retour au calme.

En cas de boiterie descendre et rentrer au pas s'il le faut.

Le faire boire, l'alimenter (lui, a le droit aux granulés, même si c'est «anachronique»).

Indiquer à un autre cavalier que son cheval a une atteinte, qu'il est défermé...

L'ensemble des mesures qui suivent, comme celles qui pourraient les compléter font appel au bon sens.

1.3 Mesures de précautions générales

Le cavalier, quand il est à cheval, est responsable de sa monture, de ce qu'il lui fait faire, comme de ses réactions.

De nos jours, la majorité des individus ignore tout du fonctionnement du cheval.

Il faut s'attendre, dès lors, à toute sorte de comportement déraisonnable de la part du public comme des autres reconstituteurs non cavaliers.

Pour cela :

- Il faut garder ses distances.
- Une dizaine de mètres, s'il existe une barrière ou une lice, une vingtaine s'il s'agit d'une corde ou d'une tresse.
- On évite de se mêler à la foule. Pour cela, se mettre en place avant ou après le mouvement du public.
- Nul besoin d'épater la galerie par des bravades individuelles. Il faut rester groupé et obéir aux ordres du chef désignés.
- Caresser et rassurer régulièrement son cheval s'il découvre la reconstitution.
- Les batailles doivent être préparées, voire scénarisées.
- Les cavaliers les moins expérimentés doivent être encadrés et un cavalier plus accompli doit les conseiller en restant avec eux.
- Il faut contrôler en permanence l'allure de son cheval.

- Au galop, toujours prévoir, en cas d'emballement, une direction libre et un espace pour reprendre son cheval.
- Ne pas poursuivre un cheval dont le cavalier est tombé ; attendre qu'il se calme, se mettre éventuellement à manger et s'en approcher en parlant calmement.

1.4 Mesures et précautions lors des combats

C'est là que le risque est le plus grand.

- Coordonner avant toute charge le côté d'évitement de l'ennemi.
- Lors de la charge, éviter le contact, surtout si aucun scénario n'a été élaboré.
- Face à de la cavalerie, aérer le dispositif pour permettre le passage de cavaliers en difficulté et ralentir progressivement l'allure.
- Si artillerie, ne pas charger dans l'axe des canons.
- Dans la mêlée, ferrailer largement au-dessus de la tête du cheval.
- Ne pas frapper ou piquer un cheval.
- Ne pas utiliser son cheval comme d'une arme (béliet pour pousser les fantassins).
- Rester à bonne distance des fantassins, minimum 5 mètres autant que possible.

2. LE CAVALIER PROPRIÉTAIRE

Les conseils qui suivent sont pour les cavaliers propriétaires de leurs montures et pour les reconstituteurs qui envisagent d'acquérir un cheval.

2.1 Quel cheval pour la reconstitution

Le cheval de reconstitution doit être un cheval de selle avec un bon mental : ni craintif, ni agressif. Il est souhaitable qu'il soit bien adapté au travail d'extérieur avec un pied sûr, en particulier au galop.

Les catégories de chevaux les plus appropriées sont les chevaux de randonnées, de concours (quoique parfois un peu délicats et chauds) ou de chasse à courre (hélas souvent trotteurs).

Les entiers sont à proscrire, ainsi que les chevaux trop près du sang ou ceux qualifiés chauds.

Il les faut obéissants à la jambe, sans trop de sensibilité et avec des bouches pas trop délicates.

Si possible, privilégier les robes unies (plutôt que pie, par exemple).

La taille du cheval est assez indifférente, celle des cavaliers n'étant plus conforme au morphotype de ceux de l'époque.

Ne pas tomber dans le piège de l'esthétique, voir du caprice dans le choix des chevaux, «même si un entier ça a une autre allure».

2.2 Pour faire quoi

- Accepter des cavaliers de niveaux variables.
- Voir flotter des drapeaux, des tenues ...
- Avoir un harnachement bruyant, bringuebalant sur le dos et sur les flancs.
- Supporter les bruit de cornes, de tambours, d'armes en tout genre, d'artillerie en fonction de l'époque.
- Rester imperturbable en public.
- Évoluer aux bottes à bottes au milieu d'autres chevaux.
- Supporter d'être attaché avec d'autres chevaux, au mieux être familiarisé avec la ligne d'attache.

Les attentes du cavalier de reconstitution sont assez spécifiques et sortent de l'ordinaire de l'emploi courant actuel des chevaux.

En conséquence, il importe de proposer prioritairement des chevaux assez polyvalents et accoutumés à l'extérieur.

4/ Archerie

- Mise en place d'un règlement archerie.
- Protection des flèches indispensable (blunt + rondelle + balle de mousse).
- Proposition d'un stand de contrôle des flèches avant la bataille. Une fois contrôlées, les flèches sont stockées et redistribuées juste avant la bataille (gain de temps). Possibilité également de coller un sticker sur la flèche indiquant que celle-ci a bien été contrôlée.
- Limitation de la puissance des arcs, l'Ost de l'Arc Droit nous parle d'un instrument de mesure de la puissance des arcs qu'ils sont en train de mettre en place.
- Il paraît évident que les combattants doivent être équipés de boucliers pour parer aux salves de flèches.
- Un combattant touché par une flèche doit tomber.
- Concours d'archerie : le minimum est que le matériel soit histo (fut en bois).
- Archerie de concours : Raimond Roger Trencavel propose d'organiser des concours avec des équipements histo, où les non-histo pourront participer, mais ne pas figurer au classement.

5/ Évènements 2010

- La Rose d'Or. Elle aura lieu les 9 et 10 Octobre à Grammont à Montpellier et sera basée sur les tournois en tous genres. Ils commenceront en off le samedi et se termineront le dimanche avec une ouverture au public. Les inscriptions sont ouvertes. Les formulaires sont disponibles sur www.chevaliers4vents.com ou demande par mail inscriptionsrosedor@yahoo.fr ou artisansrosedor@yahoo.fr.
- La Bathala d'Oc aura lieu les 3, 4 et 5 Avril à Sainte Anastasie, à côté de Nîmes. Le collectif a mis en place un scénario amusant. Deux camps détiennent chacun une moitié de relique, le but est d'aller récupérer la moitié manquante chez l'ennemi. Le terrain permet une multitude de stratégies.

6/ Règlement du forum

- Le forum du Grand Sud Médiéval n'est, et ne se veut qu'un moyen de communication. Il permet aux médiévistes d'obtenir ou de partager leurs connaissances, d'informer des événements, etc... Comme n'importe quel forum, il appartient à celui ou ceux qui l'ont créé, de ce fait, les administrateurs actuels ne seront pas renouvelés par un vote chaque année, mais resteront en place (sauf démission).
- Il a été mis en avant le fait de bien faire la différence entre le «Forum du Grand Sud» et le monde médiéval du Grand Sud.
- Un règlement sera, dans les prochaines semaines, mis en ligne afin que chacun comprenne bien le fonctionnement du forum.

7/ Questions diverses

- Apparition de nouvelles alliances.
- S'il est évident qu'il ne faut pas mettre toutes les troupes dans le même panier, il s'avère que le comportement de certains met en danger l'avenir du monde médiéval. Le non-respect des règles de sécurité, la baisse délibérée des prix, le tout et n'importe quoi, discréditent le sérieux et la volonté de bien faire des compagnies.

8/ Proposition d'une Fédération

- La croissance phénoménale du nombre de troupes dans le Grand Sud Médiéval (à ne pas confondre avec le forum) est devenue telle qu'une structure juridique s'impose, si nous voulons continuer à vivre notre passion dans la légalité.
- Après un tour de table et un vote à l'unanimité des Présidents présents, chacun ayant manifesté son désir de rester autonome au sein de sa troupe, un collectif a été mis en place pour étudier la structure la plus adaptée à nos besoins et nos envies. D'abord sous forme d'association loi 1901, cette association des associations (troupes) permettra de jauger de la viabilité d'un projet de fédération. C'est Esclarmonde, Présidente des Féals Compaings, qui a été élue porte-parole du collectif. Des réunions de travail régulières seront mises en place dès le mois prochain pour définir les statuts, le mode de fonctionnement et les ambitions de cette association. Le nom donné à ce groupe de travail est : Collectif Médiéval.