



Règlement de

Mêlée de la

Fédération

Médiévale & Renaissance

S O M M A I R E

PRÉAMBULE :	3
ARTICLE 1 : DÉFINITIONS	3
1.1 MÊLÉE	3
1.2 BATAILLE	3
1.3 LANCE	3
1.4 CAPITAINE	3
1.5 PORTE-BANNIÈRE	4
1.6 MARÉCHAL DE MÊLÉE	4
ARTICLE 2 : ORGANISATION	4
ARTICLE 3 : DÉROULEMENT	4
ARTICLE 4 : LE LIEU	5
ARTICLE 5 : ÉQUIPEMENT	6
ARTICLE 6 : LES ARMES DE CONTACT	6
ARTICLE 7 : LES COUPS DE TAILLE	7
ARTICLE 8 : L'ESTOC	8
ARTICLE 9 : GÉRER LES «MORTS»	8
ARTICLE 10 : EN CAS DE BLESSURE RÉELLE	8
ARTICLE 11 : COMMENT RÉAGIR FACE À UN MAUVAIS JOUEUR	9
ARTICLE 12 : ARMES À POWDRE	9
ARTICLE 13 : CAVALERIE	9

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 sécuritaire pour les participants.

ARTICLE 1 : DÉFINITIONS

1.1 MÊLÉE

Par MÊLÉE, on entend un affrontement opposant deux camps distincts. Suivant le nombre des participants, il est souhaitable de diviser chaque camp entre un certain nombre de BATAILLES, elles-mêmes divisées en LANCES.

1.2 BATAILLE

Par BATAILLE, on entend un rassemblement de plusieurs LANCES aux ordres d'un MARÉCHAL DE MÊLÉE.

1.3 LANCE

Par LANCE, on entend un rassemblement de cinq à vingt combattants aux ordres d'un CAPITAINE. Typiquement, elle est composée des membres d'une même compagnie.

1.4 CAPITAINE

Par CAPITAINE, on entend le responsable sur le champ de BATAILLE des combattants d'une même troupe.

1.5 PORTE-BANNIÈRE

Par PORTE-BANNIÈRE, on entend un combattant ou un civil qui porte l'étendard de sa compagnie sur le champ de BATAILLE.

1.6 MARÉCHAL DE MÊLÉE

Par MARÉCHAL DE MÊLÉE, on entend l'arbitre désigné pour le déroulement d'une MÊLÉE. Celui-ci fait partie des organisateurs et, bien que présent sur la MÊLÉE, 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.

ARTICLE 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 (CAPITAINES) des choix qu'il aura faits.

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 la Fédération (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.

ARTICLE 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.

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 cinq combattants, cela évitera les malaises dus aux coups de chaleur et à la déshydratation et rendra 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.

ARTICLE 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 porte-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 deux mètres du public, cela sera évité soit par une deuxième ligne d'obstacles, soit par la surveillance des MARÉCHAUX.

Si la MÊLÉE comprend des tirs de flèches (ou tout autre projectile), le dimensionnement de la Lice devra prendre en compte les éventuels tirs «trop longs» (pas de public derrière les cibles par exemple).

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 deux 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...).

ARTICLE 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 non-combattants 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 1,5 mm d'épaisseur.

Les combattants devront porter au minimum :

- Un casque d'acier ; au minimum une cervelière, mais un casque plus enveloppant et couvrant le visage est vivement recommandé.
- Un gambison 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.**

ARTICLE 6 : LES ARMES DE CONTACT

Les armes doivent être 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 une main devra être de 1,5 kg, celui d'une arme à deux mains de 2,5 kg, mais il est fortement conseillé d'avoir des armes d'un poids inférieur à 3 kg. **Les fléaux et autres armes articulées** sont trop difficiles à maîtriser et **sont donc interdits**.

Les dagues portées au côté peuvent être dangereuses en cas de chute au sol (source d'accident, entraînant des cotes cassées ou fêlées). Elles sont strictement interdites.

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

Les armes cassées (épées, hampe des armes d'hast) doivent être évacuées immédiatement de la MÊLÉE par leurs propriétaires.

ARTICLE 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 MÊLÉE 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, devront être évitées 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 attention 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 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.

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.

ARTICLE 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. Faire particulièrement attention aux parties génitales.

Interdiction de faire glisser les armes d'hast et les lances dans les mains, ce qui allonge le coup et amplifie sa force (exemple : on pose la lance sans impact et seulement après l'on peut pousser, s'il y a trop de résistance ou danger, on peut laisser couler la lance dans les mains). 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.

Les coups d'estoc devront être portés uniquement avec des armes tenus à deux mains.

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

ARTICLE 9 : GÉRER LES «MORTS»

En fonction du scénario et du but recherché, l'organisateur définira le type d'affrontement (exemple : en deux touches, point de résurrection ou pas, etc...).

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.

Lors de votre chute, veillez à ce que vos armes (épée, bouclier, etc...) soient posées à plat sur le sol afin d'éviter de blesser un combattant qui pourrait «s'empaler» sur un objet saillant.

ARTICLE 10 : EN CAS DE BLESSURE RÉELLE

N'importe quel combattant témoin d'une blessure réelle doit crier «HALTE» pour faire cesser les combats, 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.

ARTICLE 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.

Commencez 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.

Nous insistons 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.

ARTICLE 12 : ARMES À POUVRE

L'utilisation des armes à poudre noire – canon, couleuvrine, arquebuse, etc... – est autorisée en MÊLÉE, conformément au souhait des organisateurs, à la condition expresse de respecter le scénario de la BATAILLE et selon les seuls ordres du MARÉCHAL DE MÊLÉE.

Lesdites armes, classées en 8^{ème} catégorie, armes historiques ou reproductions, doivent être en bon état et comporter leurs mécanismes originaux. Elles n'autorisent pas le tir de cartouches classées dans les catégories 1, 4, 5 et 7, ni d'aucun autre projectile quel qu'il soit. Ces tirs contribuent uniquement aux «côtés démonstratif et spectaculaire» de la MÊLÉE.

Elles peuvent, si leurs propriétaires le souhaitent, passer à un banc d'épreuves membre de la C.I.P. (Commission Internationale Permanente pour l'épreuve des armes à feu portatives).

Chaque propriétaire doit être titulaire et pouvoir produire, à la demande des organisateurs et/ou de la Fédération, le certificat de garantie du fabricant.

L'utilisation et l'entretien de ces armes sont soumis aux recommandations du fabricant, et sous la seule responsabilité de leurs propriétaires.

Seuls les combattants majeurs sont autorisés, par le présent règlement, au port et à l'utilisation de ces armes.

Aucun concours de tir au moyen d'armes à poudre ne sera cautionné, ni autorisé par la Fédération Française Médiévale dans le cadre des activités reconnues et pratiquées par ses membres adhérents.

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

ARTICLE 13 : CAVALERIE

Si des cavaliers sont présents sur la Lice, il est interdit, pour les piétons, d'attaquer au contact ou à distance un cavalier ou sa monture. Si un cheval s'approche d'eux, ils devront faire bloc en se regroupant (ils peuvent éventuellement brandir leurs armes devant eux, une fois les rangs formés).

Dans tous les cas, c'est le cavalier qui vient vers le groupe et non l'inverse. Des couloirs de repli devront toujours être présents en cas d'incident.