

Federation Medievale



Règlement d'Archerie

ADRESSE

Tél. : - M@il :@..... - Site :

SOMMAIRE

PRÉAMBULE :	3
ARTICLE 1 : DÉROULEMENT	3
ARTICLE 2 : LE LIEU	3
ARTICLE 3 : LES PROTECTIONS	3
ARTICLE 4 : LES ARCS	3
ARTICLE 5 : GÉRER LES «MORTS»	4
ARTICLE 6 : COMMENT RÉAGIR FACE À UN MAUVAIS JOUEUR	Erreur ! Signet non défini.
ARTICLE 7 : CONTRÔLE DU MATÉRIEL	4
ARTICLE 8 : TYPE DE TIRS	4
ARTICLE 9 : TIR SUR LES CAVALIERS	4
ARTICLE 10 : ORDRES DE TIRS	5
ARTICLE 11 : LIGNES D'ARCHERS	5
ARTICLE 12 : ÉTAT PHYSIQUE	5

PRÉAMBULE :

Ce règlement de combat est issu de l'intégralité des discussions qu'ont pu avoir les archers et Capitaines des troupes du Collectif Médiéval.

Il complète le Règlement de Mêlée général.

ARTICLE 1 : DÉROULEMENT

Les archers devront tirer sous les ordres de tirs de leurs Capitaines de «lance».

Des Maréchaux de lices, nommés par l'organisateur, seront garants du respect des règles de sécurité.

L'organisateur devra veiller à ce que tous les archers comprennent les ordres et consignes (prévoir des traducteurs, si langues multiples).

ARTICLE 2 : LE LIEU

Les tirs devront se dérouler sur le lieu de la mêlée, appelé lice, et devront respecter les distances de sécurité fixées par l'organisateur.

ARTICLE 3 : LES PROTECTIONS

Les Maréchaux seront responsables de la sécurité et devront vérifier la conformité des équipements de chaque participant.

Ils ne devront pas hésiter à demander à une personne jugée insuffisamment protégée de revoir son équipement pour entrer en lice.

Les archers devront porter au minimum :

- Un casque d'acier ; au minimum une cervelière, mais un casque plus enveloppant est vivement recommandé,
- Un gambison couvrant la totalité des bras,
- Des gants de maille, des gantelets d'acier ou des gants de tir.

ARTICLE 4 : LES ARCS

La puissance maximum d'un arc ne devra pas excéder les 40 £.

Il est conseillé aux débutants d'utiliser des arcs de puissance inférieure.

Type d'arcs :

Les arcs devront se rapprocher des arcs existants durant les époques que nous reconstituons.

Ils devront être en bois.

- Arcs tolérés : Longbow, flatbow, arcs mongols, droit, ...

Les flèches :

Les fûts devront être en bois, équipés de pointes bluntées (du commerce) et de plumes dites flu-flu. Il est absolument interdit de monter des blunts sur des fûts endommagés, pointus ou pourvus de pointes métalliques.

ARTICLE 5 : GÉRER LES «MORTS»

Les règles des «morts» seront définies par l'organisateur, en fonction du type de mêlée qu'il souhaite organiser (spectacle, libre, etc...), mais pour le visuel, il est demandé aux combattants touchés par des flèches de tomber (puis de se relever si les règles le permettent).

Mise à part cela, les archers sont traités comme des combattants ordinaires au corps à corps.

ARTICLE 6 : CONTRÔLE DU MATÉRIEL

La puissance des arcs, ainsi que l'équipement des flèches seront contrôlés, en amont de la mêlée, par les Maréchaux de lices.

Autant que possible, l'organisateur devra mettre en place un système qui facilite ce contrôle (vérification plusieurs heures avant la mêlée, puis stockage des flèches dans un lieu fermé par exemple).

Les arcs pourront, en cas de doute, être contrôlés par un «peson» : appareil qui sert à mesurer la puissance de l'arc en fonction de l'allonge de l'archer.

ARTICLE 7 : TYPE DE TIRS

Les tirs devront se faire en cloche (angle supérieur à 45°), sous l'ordre des Capitaines de «lance».

Si les tirs tendus sont autorisés par l'organisateur, ils devront répondre aux exigences suivantes :

- Tir tendu uniquement sur ordre des Capitaines de «lance» et uniquement par salve (pas de tir direct isolé de la part d'un archer),
- Uniquement sur une unité constituée de «lourds» avec casques fermés,
- Obligation pour les «cibles» de baisser la tête lors du tir,
- Interdiction de tir si la cible est trop proche d'une «cible» non valide (exemple : un porteur d'eau qui n'a pas eu le temps de s'éloigner),
- Pas de tir à moins de 20 mètres.

que si les combattants sont protégés d'un bouclier et des équipements adéquats.

ARTICLE 8 : TIR SUR LES CAVALIERS

Tous tirs sur les chevaux sont formellement interdits.

ARTICLE 10 : ORDRES DE TIRS

Les archers devront tirer sur les ordres d'un Capitaine de «lance» ; ces ordres seront découpés de la manière suivante :

ARCHER EN POSITION : (les archers se mettent en position de tir et encochent leur flèche).

ARMEZ : (les archers bandent leurs arcs).

TIREZ : (les archers lâchent leurs flèches).

ARTICLE 11 : LIGNES D'ARCHERS

Il est envisageable de créer deux lignes d'archers dans un même camp ; ces archers tireront en cloche et se relayeront sur la ligne de tirs (les archers de derrière ne tirent JAMAIS).

ARTICLE 12 : ÉTAT PHYSIQUE

Les archers devront être en état de tir ; ceci est laissé à l'appréciation des Maréchaux de lice.

L'Ost de l'Arc Droit, 2010