

Federation Médiévale



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	4
ARTICLE 7 : CONTRÔLE DU MATÉRIEL	4
ARTICLE 8 : TYPE DE TIRS	4
ARTICLE 9 : TIR SUR LES CAVALIERS	4
ARTICLE 10 : ORDRES DE TIRS	4
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.

Nous avons pu passer certains détails, et être trop catégoriques pour d'autres, mais n'oublions pas que l'archerie de combat est récente et que nous sommes donc en plein développement. Il est possible que ce règlement vienne à évoluer d'année en année.

ARTICLE 1 : DÉROULEMENT

Les archers devront tirer sous les ordres de tirs de leurs Capitaines de «lances». Ce sont ces Capitaines, désignés par l'organisateur qui seront responsables de la sécurité de tous les participants lors des mêlées.

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

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 lors de la réunion des Capitaines.

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 camail, une cervelière sans nasal (ou avec ?), etc...
- Un gambison,
- Un cale rembourré,
- Un gant de tir.

ARTICLE 4 : LES ARCS

Puissance :

- Arcs de débutants (à l'appréciation des capitaines ???) : 30 £.
- Arcs d'archers confirmés : de 30 à 40 £.

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.

ARTICLE 5 : GÉRER LES «MORTS»

Les archers seront considérés comme morts quand : ils seront touchés par une flèche ou par l'épée d'un combattant (qui aura arrêté son coup).

Il sera possible (selon le scénario) de faire prisonnier des archers.

Les combattants seront considérés comme morts lorsqu'ils ont été touchés par une flèche dans les parties vitales, par deux flèches sur le reste du corps.

ARTICLE 6 : COMMENT RÉAGIR FACE À UN MAUVAIS JOUEUR

Si un combattant ou un archer refuse de tomber sous les flèches qui l'auront touché, celui-ci sera exclu définitivement de la mêlée par les Maréchaux de lices.

ARTICLE 7 : 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.

Les flèches contrôlées seront conservées dans la tente de l'organisation et remises aux archers juste avant le combat.

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 8 : TYPE DE TIRS

Les tirs devront se faire en cloche, sous l'ordre des Capitaines ; les tirs tendus ne seront autorisés que si les combattants sont protégés d'un bouclier et des équipements adéquats.

ARTICLE 9 : 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