

REGLEMENT DE MELEE

1. ORGANISATION

L'organisateur de la mêlée est responsable de l'évènement et à ce titre, il est seul juge et ses décisions sont incontestables.

L'attitude des participants doit être correcte : pas de " mauvais joueur", pas de " gagnant à tout prix" ou toute autre attitude agressive.

La mêlée est un spectacle, pas un défouloir.

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.

2. LES DIFFRENTS INTERVENANTS

Les prévôts de Lice

Les juges de lice seront placés en pourtour de la Lice ou en hauteur afin d'avoir un point de vue avec du recul. Ils surveilleront en retrait le bon déroulement de la mêlée.

Si il juge qu'un des combattants à une attitude non-conforme à l'esprit de la mêlée (agressivité, estoc, immortel,...), ils pourront faire un rappel ou exclure le fautif.

Maréchal de lice

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.

Les lances

Une "Lance" de combattants est 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.

Porte bannière

Chaque lance peut prévoir un porte bannière qui est considéré comme non combattant. Il ne doit en aucun cas participe au combat.

Les non combattants (maréchaux 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.
- Les prévôts de lice: identifiable avec leur tabard noir avec une rose d'or.
- Autres non combattants : munis d'un foulard blanc au bras droit.

Les non combattants ne sont en aucun cas engagés au combat.

Les débutants

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

Poste de secours

Un poste de secours sera présent non loin de la lice le Dimanche et une trousse de 1^{er} soin est à disposition au PC de la Rose d'Or.

3. SCENARIO DE LA MELEE

Voir scénario joint.

Chaque capitaine de lance est garant du bon déroulement du scénario. Il doit instruire toute sa lance de son déroulement.

4. EQUIPEMENT

Check point

Avant l'entrée en lice, chaque participant doit faire vérifier son équipement.

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

Si un participant est jugé insuffisamment protégé, les organisateurs lui demanderont de revoir son équipement pour entrer en Lice ou l'exclure.

Toutes les personnes se trouvant sur la Lice se devront de porter au minimum un casque d'acier et un gambison.

5. PROTECTION DEFINITION

- Gambison : un vêtement au rembourrage dense de laine, de coton ou de crin d'au moins 5mm 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 1,2mm de section.
- Acier : plaque d'acier d'au moins 1,2mm 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 lourd de combat couvrant la totalité des bras.
- Des gants de maille ou des gantelets d'acier (éventuellement des gants de cuir épais).

- Un haubert de maille est fortement recommandé.

Les organisateurs ont tout pouvoir pour demander un niveau de protection plus lourd s'ils jugent celui-ci insuffisant.

Conseil: le port de la coquille est vivement conseillé.

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 1mm 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 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. Évitez de les amener en mêlée si elles doivent rester à votre ceinture.

Ceci est d'ailleurs valable pour toutes les armes ou objet 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 (évités 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.

Arme d'hast

Seul les touches molles sont autorisées

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 la touche devient dangereuse ou si l'adversaire avance sur le coup sans l'avoir vu. Les touches doivent être des "coups mous", c'est-à-dire que si la cible avance l'arme qui touche doit reculer sous le poids de la cible.

Les lances

Les touches avec les lances doivent être porté vers le bas et jamais au visage, sur un tronc non protégé, sur un partie sensible ou toutes parties non protégés.

Si la touche à l'arme d'hast est jugée dangereuse par un maréchal cela entraîne l'exclusion immédiate de la lice.

8. L' ESTOC

Tout estoc est interdit avec une arme de contact.

Si un coup d'estoc est porté volontairement, il entraînera automatiquement exclusion du fautif.

9. LES TOUCHES

Lorsque vous avez subi 4 touches (quel que soit l'endroit touché) vous êtes neutralisé. Vous devez vous laisser tomber à terre pour «faire le mort».

Chaque participant doit faire preuve de «fair play». S'il se trouve en position de faiblesse, il doit se laisser tomber pour faire le mort.

Si un immortel est visiblement détecté, il sera exclu de la mêlée.

Pour les besoins du scénario ou pour raison de sécurité, les morts peuvent être relevés au cours 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 REELLE

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 REAGIR FACE A 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 touchés 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.

Le fait de signaler des comportements dangereux n'est, ni honteux, ni condamnable. Même si on s'y amuse tout autant, une mêlée n'est pas une cour de récréation alors conduisez-vous comme des

adultes responsables et sécuritaires.

12. ARCHERIE ET ARBALETERIE

Les archers et arbalétriers doivent s'assurer que les projectiles sont munis de blunts homologués (pas de pieds de chaises et autres bouchons de lièges). Tous les projectiles, surtout ceux ramassés à terre doivent être vérifiés avant usage. En cas de doute, mettez-les de côté et ne vous en servez pas.

Les salves ne seront lancées que sur ordre des Capitaines et dans les zones prévues à cet effet. Le tri tendu est autorisé sur certaine phase du scénario et uniquement sur ordre de l'organisateur. Un bon conseil pour les cibles, baisser la tête à la réception des projectiles. N'oubliez pas qu'une flèche tirée avec force peut facilement pénétrer dans la vue d'un heaume.

Puissance des arcs: maximum 40 livres.

Puissance des arbalètes: maximum 100 livres

Tous les projectiles, arcs et arbalètes seront vérifiés avant l'entrée en lice.

Tout participant touché par une flèche est neutralisé. Il est immobilisé et doit se mettre sur un genou (simulation de la blessure). Si un adversaire l'attaque, il ne doit pas reculer ou avancer mais peut se remettre debout pour se défendre ou attaquer.

13. ARMES A FEU

Tout comme l'archerie, les armes à feu sont autorisées dans certaines phases du scénario.

Seul le capitaine de lances équipées en arme à feu donne les ordres de tir suivant ce qui est prévu dans le scénario.