



GUIDE DES REGLES DE SECURITE LORS DES COMBATS COLLECTIFS



1. INTRODUCTION

1.a/ Généralités

Cela fait maintenant plusieurs années que nous évoquons des « batailles » sous forme de « combats » simulés et scénarisés.

L'évocation des guerriers du moyen âge doit rester avant tout une activité ludique et pédagogique, le plaisir doit rester entier et cette pratique ne doit pas devenir source d'inquiétude et de blessures.

Hors les affrontements individuels (cercle des guerriers, duels chorégraphiés, ect...) le but de ces quelques feuillets est de fournir les règles de sécurité britanniques usitées à Battle que nous suivons toute l'année et que nous souhaitons voir appliquer par tous nos partenaires et le plus grand nombre lors de nos prestations.

Les règles qui suivent ont donc été traduites par notre ami Eirikr de la compagnie viking HASTEINN d'après celles établies par « The Vikings » pour d'Hastings 2006.

Leur efficacité n'est plus à démontrer, en effet, avec plus de 1500 combattants, membres de plus de 80 associations, provenant de plus de 20 pays, il était essentiel que les combats soient clairs et sans ambiguïtés et que les règles de sécurité soient respectées tout au long de cet événement.

Durant HASTINGS 2006 il n'y eut pas de blessés, c'est donc un gage de succès qui confirme tout le caractère utile de telles règles.

Bien entendu, toutes les directives qui suivent sont susceptibles d'évoluer !

1.b/ Les armes

Toutes les armes utilisées pour de tels événements seront soumis à un contrôle d'authenticité et de sécurité avant chaque entrée sur le site. Les armes qui ne seront pas jugées conformes ne seront pas acceptées sur le lieu de bataille et devront être stockées en lieu sûr (afin de ne point être un danger pour les participants et le public) en cas de refus, celles-ci pourraient être provisoirement confisquées par les responsables de la sécurité pour la durée des combats et leur détenteur exclu de la bataille.

1.c/ Les équipements de protection

Tous les participants sont directement responsables de leur propre sécurité pour ce type d'activité. Chaque guerrier doit porter au minimum une paire de gants en cuir robuste qui protégeront ses doigts ainsi que le dessus de la main jusqu'au poignet.

De plus, les équipements suivants sont fortement recommandés :

- a) un casque en acier ou en cuir de construction authentique ou une calotte en acier ou en cuir épais sous un chapeau authentique
- b) des protections d'avant-bras en cuir (celle-ci dans la mesure du possible devront être cachées sous les manches de la tunique)
- c) *pour les femmes* : des protections mammaires ou protection similaire
- d) *pour les hommes* : une coquille de protection ou protection similaire

D'autres équipements de protection (pour les genoux / coudes, etc.) peuvent être portés par les combattants mais resteront soumis aux règles d'authenticité. Tous les objets de style moderne, ou qui ne seront pas authentiques pour la période considérée devront être cachés en permanence sous les vêtements.

Chaque membre d'une association ou d'un rassemblement de compagnies se conformeront aux règles et aux normes de ces groupes durant la prestation, si celles-ci sont plus strictes que celles qui font l'objet des présentes règles.

1.d/ La participation

Les scènes de combat collectif et d'archerie (lorsqu'il y en a) seront ouverts aux personnes de plus de 16 ans, à condition que les participants soient évalués et jugés compétents et non dangereux pour y prendre part.

Ces évaluations devront être faites avant l'accès au site, au début de la prestation.

2. LES COMBATS

2.b/ L'événement principal

La bataille évoquée doit consister en un combat scénarisé recréant les événements aussi précisément que les documents historiques l'autorisent. Chaque groupe armé devra être sous le commandement direct d'un reconstituteur expérimenté. Pour maintenir le spectacle, il est demandé à tous les guerriers de suivre les instructions du commandant de cette unité ainsi qu'à ses subordonnés désignés et identifiés à l'avance.

Durant les combats toutes les actions devront être dirigées de façon à produire un spectacle dramatique, plutôt que de flanquer des coups pour «tuer» l'adversaire. La sécurité doit être le principal et permanent souci de l'événement. Aussi il est important de contenir son énergie et maîtriser ses armes et ne pas trop « incarner » son personnage.

3. L'UTILISATION DES ARMES

3.a/ Le contrôle

Toutes les armes doivent être utilisées de façon contrôlée à tout moment. Les coups doivent donc être donnés à une vitesse modérée et doivent être retenus afin d'assurer que ceux-ci arrivent avec un minimum de force.

Les coups d'estoc avec les lances devront être donnés sur le côté du corps seulement. Les tactiques de riposte visant à en tirer la hampe vers soi et la bloquer ne sont pas autorisées.

3.b/ Le réalisme

Il est important que tous les combats paraissent réalistes et que le public ait l'impression que nous nous battons pour de vrai. Quoi qu'il en soit, ce n'est pas une excuse pour frapper fort. D'expérience, le facteur le plus important dans la reconstitution réaliste de combat est **le bruit**, étroitement suivi par **le mouvement**. Le réalisme est plus important en portant des attaques répétées qu'en frappant deux coups puissants puis reculer pour reprendre son souffle.

3.c/ Les boucliers

La plupart des reconstituteurs considèrent que les boucliers sont des articles consommables et qu'ils peuvent se briser et être remplacés. Soit, cependant il est important d'insister sur le fait que les boucliers devront être suffisamment solides pour résister aux coups portés.

Si une arme traverse un bouclier, que le coup porté est suffisamment fort pour le briser ou endommager l'arme elle-même, cela sera alors considéré comme un signe que le manipulateur ne contrôle pas son arme. L'intéressé sera alors invité à quitter le site

4. LES ZONES DE TOUCHE ET DE NON TOUCHE

4.a/ Tous les coups devront être portés sur les armes ou les boucliers de son adversaire et frappés avec un niveau de puissance suffisant pour maintenir l'illusion d'un combat réel.

Ce ne doit pas être, bien sûr, la même puissance que pour casser le bouclier ou l'arme de votre adversaire ! (cf. ci-dessus en 3.c)

Personne ne sera récompensé pour le nombre de morts, il n'y aura pas non plus de points pour ceux qui donnent des coups dits « mortels » durant les phases de la bataille.

Les guerriers qui pourront donner des coups « mortels » lorsque des victimes sont exigées par le scénario seront généralement désignés à l'avance. Et auront identifié leur adversaire.

Cas particuliers : si un guerrier se trouve dans le dos de son adversaire et à la vue du public, ou si il se trouve poussé derrière les lignes ennemies et qu'il ne veut pas retourner dans son camp. Celui-ci pourra être « Tué ».

Durant les combats, tout combattant recevant un coup « mortel » en vue du public doit tomber de façon réaliste. Selon les scénarios, les victimes survenues dans ce cas, pourront être ressuscitées et réintégrées dans la ligne de front en seconde ligne.

4.b/ Les victimes

Lorsque des victimes sont prévues, celles-ci devront avoir lieu lors des combats où le coup mortel reçu sera ostensible. Ces victimes peuvent être ressuscitées, mais si la plupart de celles-ci sont tombées à la fin de la bataille, ces « morts » doivent rester comme tel sur le champ de bataille.

4.c/ En cas d'usage de cavalerie

Lorsque les chevaux approchent de la ligne, les bruits excessifs, l'agitation et le fracas des armes contre les boucliers devront être proscrits. En effet, ces actions peuvent effrayer les chevaux et peuvent rendre un animal nerveux au point qu'il s'emballer parmi les guerriers. Si un cavalier vous barre le passage et que vous souhaitez engager le combat, établissez d'abord un contact visuel avec lui et assurez vous qu'il n'y a pas de danger pour le cheval ou que les armes ne passent pas trop près de sa tête. Ne jamais frapper un cheval délibérément avec une arme. Ne pas tirer le cavalier pour le faire tomber de son cheval sans avoir été spécifiquement choisi pour le faire et que cela soit prévu dans le scénario de cette phase de la bataille.

Si vous craignez d'être auprès d'un cheval, déplacez vous au centre de votre unité et laissez toute action à ceux qui ont l'habitude de travailler avec les chevaux.

Lorsque des victimes sont demandées pour rester sur le champ de bataille entre les phases, il est important qu'elles soient attentives à ce qu'il se passe autour d'elles. En particulier, la présence de la cavalerie sur un champ de bataille nécessite que les victimes soient gardées dans des zones désignées à l'avance pour au moins la durée de l'événement. Toutes les victimes vues en dehors de ces zones risquant d'être piétinées, seront déplacées dans une zone désignée puis ressuscitées et mises hors de la zone de danger.

4.d/ En cas d'usage d'archers

Il peut y avoir des phases de tir en volée (tir droit) et en tir courbe (tir haut) durant une bataille.

Si votre commandant d'unité vous annonce un tir droit, mettez votre bouclier au-dessus de votre poitrine et surveillez les archers. Les flèches sont normalement ralenties par de grandes plumes, toutes celles qui viendraient par inadvertance au-dessus de vous pourront être déviées en bougeant votre bouclier.

N'utilisez pas votre bouclier pour contrer les flèches, elles pourraient être déviées vers votre voisin et dans ce cas vous pourriez être exposé au tir suivant.

Lorsque l'alerte d'un tir courbe est annoncée, baissez votre tête vers le bas. Ne regardez pas en l'air. Votre commandant d'unité vous informera lorsque cette phase de la bataille sera finie.

D'une manière similaire, les victimes touchées à la phase d'archerie durant la bataille devront être très attentives au danger environnant et devront prendre les précautions appropriées. En particulier, elles devront s'efforcer à s'allonger sur le côté, avec leur bouclier couvrant leur tête et leur visage, et ne devront pas bouger de cette position jusqu'à ce que la phase d'archerie soit terminée.

4.e/ Les zones de touche

Tout coup reçu sur le torse d'un adversaire sera compté comme un coup mortel et fera du guerrier touché une victime. Celui-ci devra immédiatement cesser le combat, et réagir en conséquence avec pour but de tomber au sol dès que possible.

Dans le cadre de cet événement, le torse est délimité par la poitrine, l'abdomen, le dos et les fesses. Les coups sur les épaules ne comptent pas comme un coup mortel et donc ne doivent pas être tentés. Les coups dans toutes les autres zones ne seront pas comptés comme des coups mortels et seront ignorés, ou si ils sont reçus à la vue du public, ils devront être considérés comme une blessure. Avec une réaction adaptée du guerrier touché. Après accord de toutes les compagnies participantes au début de la prestation, les blessures pourront être discrètement oubliées après une vingtaine de secondes.

4.f/ Les zones interdites de touche

Aucun coup ne devra être porté à la tête, au visage, au cou, aux épaules, aux bras, aux coudes, aux genoux, aux mains, aux pieds ou à l'aîne. Les coups qui seront estimés avoir été délibérément visés sur n'importe laquelle de ces zones seront considérés comme un manque de contrôle, et seront traités en conséquence par les responsable sécurité (évacuation du site). De plus, les coups aux jambes ne sont pas spécifiquement bannis, cependant, ils ne compteront pas en tant que coups mortels et devront rester exceptionnels.

5. LE SYSTEME DE TOUCHE

Pour être le plus simple possible, tous les combattants auront au total une seule vie. Si vous êtes touché au torse, vous êtes mort et devez cesser de combattre immédiatement. Vous tombez dès que possible en toute sécurité. Dans le cas d'une touche mutuelle, les deux guerriers sont morts et devront réagir en conséquence.

6. LE CONTROLE DU CHAMP DE BATAILLE

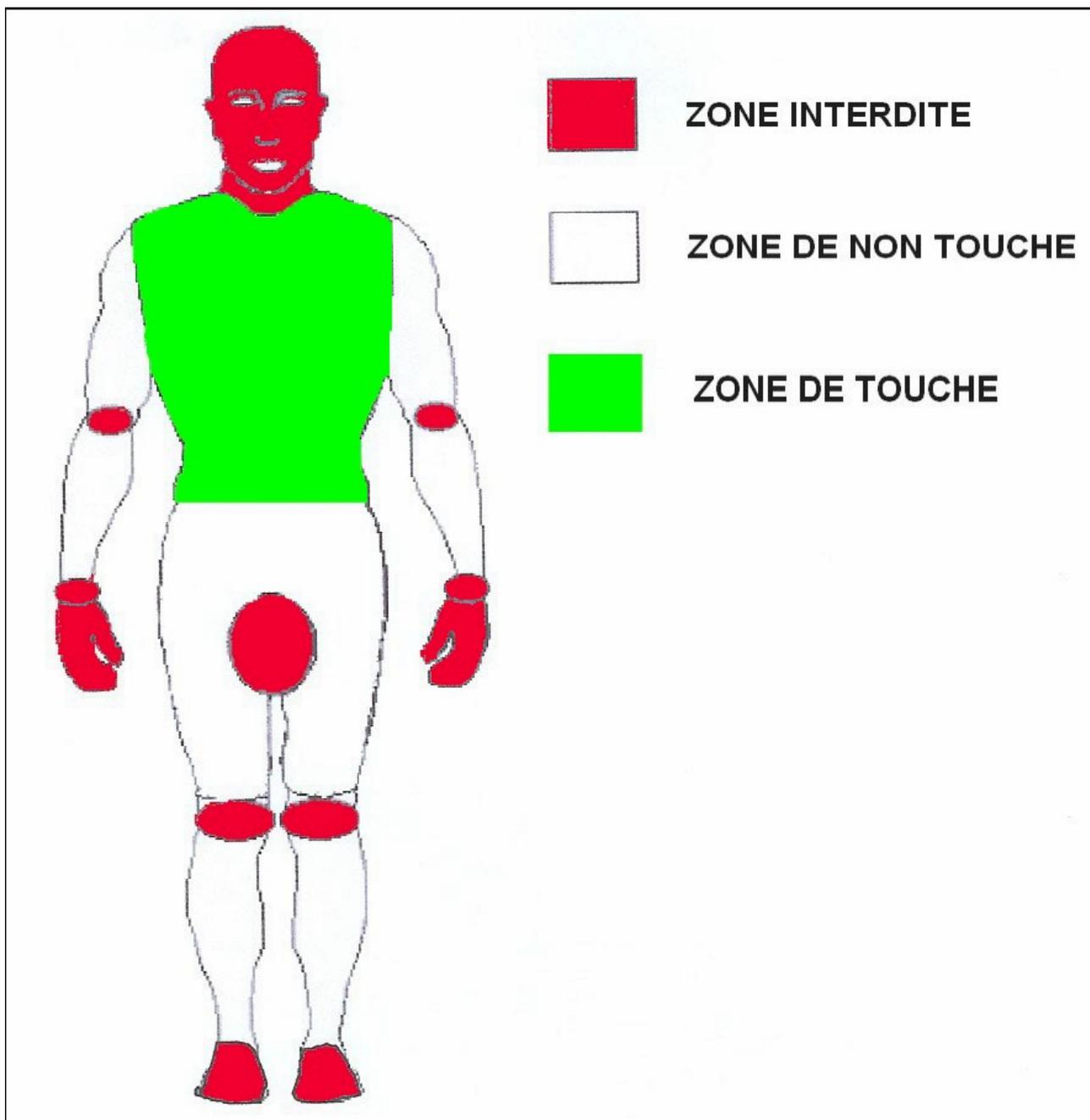
Pour garder le contrôle du champ de bataille, un responsable sécurité sera désigné dans chaque camp (un pour chaque adversaire de la bataille évoquée) ils auront le pouvoir de maintenir l'ordre dans leur zone de la manifestation. Cette responsabilité inclura l'avertissement, ou le pouvoir d'écartier tout combattant du champ de bataille sans appel, ou encore de forcer à tomber tout guerrier ou autrement de disposer de toute arme qui sera utilisée de façon dangereuse, ou qu'il jugera être dangereuse et ceci, à tout moment. Ils seront identifiés par tous les participants à la réunion de préparation de la bataille le premier jour. Ces officiers (appelés prévôts d'armes) devront s'astreindre à assister à chaque briefing avant les combats ainsi qu'aux débriefings immédiatement après, afin de s'assurer que la sécurité sur le champ de bataille est maintenue tout au long de l'événement.

7. LES PROCEDURES D'URGENCE

Si pour quelques raisons que ce soit, les combats doivent être stoppés, cela sera signalé par des coups de sifflets. Lorsque ceux-ci sont entendus, toute activité doit cesser immédiatement, toutes les unités devront retourner à leur position de départ puis après un certain laps de temps ils seront informés par leurs prévôts d'armes sur les raisons de l'arrêt et les actions proposées pour reprendre le cours de la bataille. Toute personne ignorant les coups de sifflets et les ordres d'arrêt de combat sera écartée immédiatement du champ de bataille.

8. LA PROCEDURE DE RECLAMATION

Lorsque qu'un combattant d'une unité est insatisfait d'un aspect du combat, il doit le faire savoir en premier à l'attention de son prévôt d'armes. Ils prendrons ensuite les mesures appropriées pour régler le problème de **la façon la plus courtoise possible**. Tout problème sera ensuite évoqué au débriefing après la bataille.



Précisions propres à la Confrérie Normande :

L'ENSEMBLE DE CES REGLES SONT SUIVIES PAR TOUS LES MEMBRES DE LA CONFRERIE NORMANDE ET CONDITIONNE LEUR PARTICIPATION A TOUT COMBAT COLLECTIF.

Lorsque le Conroi de la Confrérie est constitué, l'un d'entre nous sera clairement désigné et identifié comme notre prévôt d'armes et sera l'interlocuteur sécurité des autres compagnies.

En outre tout jeune guerrier de la Confrérie sans expérience des combats collectifs sera identifié grâce à son bouclier uni (quelque soit sa couleur). Lorsqu'il sera plus aguerri, il pourra alors arborer fièrement une décoration après accord des responsables sécurité de sa compagnie.

ADDENDUM :

L'usage de certaines armes est soumise à l'approbation des commandants d'unité des deux camps.

Exemples : Grandes haches – masses d'armes – fléaux – arbalètes...

Ces armes doivent être maniées par des combattants vétérans qui maîtrisent parfaitement leurs armes et uniquement contre des combattants avertis et désignés à l'avance.

Concernant les armes qui représentent un danger potentiel

Exemples : Lances – Haches...

Leur utilisateurs doivent respecter des règles d'emploi particulières en mêlée. Sauf ordres précis et agréés par les deux camps.

LANCES : tenues à une ou deux mains, le fer ne doit jamais être placé plus haut que le talon (extrémité en bois de la hampe) pendant les phases de combat. De plus au contact, Il ne doit jamais dépasser le niveau du centre de l'umbo des boucliers adverses.

Lors des manœuvres (mouvements hors affrontements directs) la lance sera toujours tenue verticalement.

Lorsqu'une unité comportant des lanciers est chargée par de la cavalerie, les lances doivent être mises systématiquement en position verticale quand les cavaliers arrivent à 5 mètres de la ligne de guerriers.

HACHES :

L'usage des haches comme «crochets» pour déséquilibrer un adversaire est proscrit !

Derrière le genou elle s'apparente à un coup sur une zone interdite et donc passible d'exclusion.

L'usage des haches comme crochet pour tirer un bouclier et rendre l'adversaire vulnérable doit être parfaitement maîtrisé et ne doit pas s'apparenter à un coup.