

&



# Règlement de Combat

## Dark Ages & Haut Moyen Âge

29 rue Pasteur - 30220 AIGUES-MORTES - Tél. : 06 18 95 15 62  
M@il : [medievale-renaissance@ federation-francaise-medievale-et-renaissance.fr](mailto:medievale-renaissance@federation-francaise-medievale-et-renaissance.fr)  
Site : [www.federation-francaise-medievale-et-renaissance.fr](http://www.federation-francaise-medievale-et-renaissance.fr)  
Association Loi 1901 W302008501 – Marque déposée : INPI 4048354 – APE 9499Z – SIRET 533 949 129 00019

La Lirette - Chemin des Étoiles - 04870 SAINT-MICHEL L'ORSERVATOIRE - Tél. : 06 81 22 11 21  
M@il : [mjollnirvedrbarn@hotmail.fr](mailto:mjollnirvedrbarn@hotmail.fr) - Site : <http://mjollnirvedrbarn.wix.com>  
Association Loi 1901 W044001421 – SIRET 790 167 126 00016

# SOMMAIRE

PRÉAMBULE :	3
ARTICLE 1 : DÉFINITIONS	3
1.1 MÊLÉE	3
1.2 COMBAT	3
1.3 CHAMP DE BATAILLE	3
1.4 JARL OU CHEF DE GUERRE	3
1.5 RESPONSABLE	3
1.6 CHEF DE MÊLÉE	4
ARTICLE 2 : ORGANISATION	4
ARTICLE 3 : DÉROULEMENT DE LA MÊLÉE	4
ARTICLE 4 : DÉROULEMENT DU COMBAT	5
ARTICLE 5 : LE LIEU	5
ARTICLE 6 : ÉQUIPEMENT	6
ARTICLE 7 : LES ARMES DE CONTACT	7
ARTICLE 8 : L'ARCHERIE	7
ARTICLE 9 : LES COUPS DE TAILLE	7
ARTICLE 10 : L'ESTOC	8
ARTICLE 11 : GÉRER LES «MORTS»	8
ARTICLE 12 : EN CAS DE BLESSURE RÉELLE	9
ARTICLE 13 : COMMENT RÉAGIR FACE À UN MAUVAIS COMBATTANT	9
ARTICLE 14 : EN RÉSUMÉ	9

## Rappel Important

**Le non-respect de tout ou partie d'un article de ce règlement par un membre le mettrait de-facto devant ses responsabilités.**

**En cas d'accident, et après instruction du Bureau de la Fédération, si un manquement était avéré le(s) responsable(s) se verrai(en)t immédiatement radié(s) de la Fédération Française Médiévale & Renaissance.**

## **PRÉAMBULE :**

La période du Haut Moyen Âge - fin V<sup>ème</sup> à fin X<sup>ème</sup> siècle -, comprise entre 476 et 1066, communément appelée «Dark Ages» jusqu'à la bataille d'Hastings, bien que faisant partie intégrante du Moyen Âge est très différente sur nombre de points.

Une de ces différences se ressent principalement lors des restitutions de combats qui ne peuvent être gérés de la même manière que des MÊLÉES appelant des combattants protégés par des armures.

Aussi il est très important de se pencher et de travailler sérieusement sur cette période de l'histoire, afin d'adapter des techniques de combat propres aux armes et protections employées par les combattants dits «Viking», «Normands», «Saxons», «Scandinaves», etc...

## **ARTICLE 1 : DÉFINITIONS**

**La mêlée est un combat spectacle scénarisé, au cours duquel les partenaires et non adversaires doivent «téléphonés» et non appuyés leurs coups.**

### **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 en nombre équitable de combattants aux ordres d'un JARL OU CHEF DE GUERRE.

### **1.2 COMBAT**

Par COMBAT, on entend un affrontement opposant deux individus face à face, répondant à des règles précises que fait appliquées le RESPONSABLE du Champ de BATAILLE.

### **1.3 CHAMP DE BATAILLE**

Par Champ de BATAILLE, on entend un emplacement délimité en extérieur, où se déroulent les COMBATS et MÊLÉES.

### **1.4 JARL OU CHEF DE GUERRE**

Par JARL OU CHEF DE GUERRE, on entend le responsable sur le champ de BATAILLE des combattants d'une même troupe.

### **1.5 RESPONSABLE**

Par REponsable, on entend l'arbitre et le garant des règles, sur le champ de BATAILLE, d'un COMBAT.

## **1.6 CHEF DE MÊLÉE**

Par CHEF 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 ou de tout autre signe distinctif).

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 CHEF DE MÊLÉE 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 CHEF DE MÊLÉE et plus suivant le nombre de participants.

## **ARTICLE 2 : ORGANISATION**

L'organisateur de la MÊLÉE ou du COMBAT est responsable de l'évènement et à ce titre, il est seul juge d'appliquer l'intégralité ou partie des règles suivantes. Il devra informer clairement les responsables de troupes (JARL OU CHEF DE GUERRE) des choix qu'il aura faits.

Il s'assurera, par l'intermédiaire des JARL OU CHEF DE GUERRE de chaque troupe, que tous les participants détiennent une responsabilité civile – spécifique à cette pratique – ou un contrat spécifique souscrit par une Fédération (pièces à produire).

L'organisateur et ses représentants (les CHEFS DE MÊLÉE et RESPONSABLES) 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.

Les RESPONSABLES sont habilités à refuser l'accès au terrain à tout combattant sur leur seul jugement, à leur demander de se coucher ou de sortir du terrain.

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 substances illicites ne sera tolérée avant ou pendant la MÊLÉE ou le COMBAT. Les personnes très fatiguées sont invitées à ne pas se présenter sur le champ de BATAILLE. N'oublions pas la finalité : s'amuser ensemble, en sécurité, en garantissant le meilleur spectacle au public.

## **ARTICLE 3 : DÉROULEMENT DE LA MÊLÉE**

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 JARL OU CHEF DE GUERRE 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 non-combattants (CHEFS DE MÊLÉE et porteurs d'eau) devront être identifiés de la façon suivante :

- CHEFS DE MÊLÉE : bâton long 2 m à 2,50 m, muni d'un foulard de couleur blanc noué à une extrémité ou de tout autre signe distinctif.
- Autres non-combattants : munis d'un foulard blanc au bras droit

Les non-combattants ne sont en aucun cas engagés au combat et ne devront jamais se trouver sur le terrain durant les combats.

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

## ARTICLE 4 : DÉROULEMENT DU COMBAT

Les combats débiteront au son des cornes.

Le déroulement du COMBAT se fera selon les règles suivantes :

- Armes autorisées : hache, épée, Dane axe, Saxe, Scramasaxe, marteau de 1,5 kg maximum. Lance blutée. Bouclier.  
**Toutes les armes de jet (arc - sauf cas particulier -, hache de lancer, ...) sont interdites.**
- Protections obligatoires : gambison, cotte de maille, lamellaire, cale gambisonné, casque à nasal ou à lunettes ou vendel ou Sutton Hoo (comprenant la protection du bas du visage), gants de cuir et/ou de maille et/ou lamellaires, protège-tibias et avant-bras.
- Phases de combat : trois touches maximum portées.

Les combattants sont responsables de l'application de l'ensemble des règles d'un combat. Ils devront s'assurer de la compréhension desdites règles.

## ARTICLE 5 : LE LIEU

L'emplacement de la MÊLÉE ou du COMBAT, nommée «Champ de BATAILLE», devra être clairement délimité à l'aide de barrières, cordes, bottes de paille ou tout autre obstacle approprié. Seuls les CHEFS DE MÊLÉE, les RESPONSABLES, les porteurs d'eau 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 du Champ de BATAILLE 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 trois mètres du public, cela sera évité soit par une deuxième ligne d'obstacles, soit par la surveillance des CHEFS DE MÊLÉE ou des RESPONSABLES.

Option lors de la MÊLÉE : en arrière des positions de départ de chaque camp, sera établi un «point de résurrection». Il pourra s'agir d'un combattant tenant une lance, etc...

Un combattant ayant subi une touche, 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 obligatoirement être établi en périphérie du Champ de BATAILLE, afin de contacter le service des secours.

## ARTICLE 6 : ÉQUIPEMENT

Les CHEFS DE MÊLÉE et RESPONSABLES sont responsables de la sécurité et doivent vérifier la conformité des armes et des protections de chaque participant, avant de leur autoriser l'entrée sur le Champ de BATAILLE.

Ils ne doivent pas hésiter à demander à une personne jugée insuffisamment protégée de revoir son équipement pour entrer sur le Champ de BATAILLE. Une attention particulière sera portée à la protection de la tête, de la nuque et des mains qui sont des zones particulièrement exposées et fragiles.

Toutes les personnes se trouvant sur le Champ de BATAILLE (y compris les porteurs d'eau, les CHEFS DE MÊLÉE et les RESPONSABLES) se devront de porter au minimum un casque (*confère liste des protections obligatoires*).

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 de 10 mm minimum, cousus sur un support ou reliés entre eux, et fabriqués dans un fil d'au moins 1,2 mm de section.

Les combattants devront porter au minimum :

- Un cale gambisonné.
- Un casque d'acier (*confère liste des protections obligatoires*).
- Un gambison couvrant la totalité des bras.
- Des gants de cuir épais et/ou de maille et/ou lamellaires.
- Une protection pour la nuque.

**Nota** : il est fortement recommandé de porter une protection de cuir épais et/ou de maille. **Bien qu'anachronique, le port de la coquille est vivement recommandé.**

**Tout combattant pied-nu ou portant des chaussures ouvertes sera interdit de MÊLÉE.**

## ARTICLE 7 : 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 3 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 lances doivent être blutées ou recouvertes.

Les boucliers ne doivent pas présenter de bords tranchants, ni de umbo pointus.

Les organisateurs ont tout pouvoir pour interdire l'entrée sur le Champ de BATAILLE 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 (hache, Dane axe, saxe, scramasaxe, marteau) - manche compris - devra être de 1,5 kg. **Il est formellement interdit d'avoir des armes d'un poids supérieur.**

Durant la MÊLÉE, tout objet porté au côté (corne ou autres) peut être dangereux en cas de chute au sol (source d'accident, entraînant des cotes cassées ou fêlées). Ils sont strictement interdits.

Les armes cassées (épées, lances, haches) doivent être évacuées immédiatement de la MÊLÉE par leurs propriétaires.

## ARTICLE 8 : L'ARCHERIE

Tout tir d'archers durant les COMBATS est strictement interdit.

Les archers ne seront autorisés à tirer en cloche que durant les phases «hors formation», pour le visuel du public, avec des arcs de puissance limitée à 30 livres et des flèches munies de blunts.

## ARTICLE 9 : 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 CHEF 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 ou du cuir épais. Toutes les parties du corps à l'exception du visage, de la gorge, de la nuque, du bas ventre, des jambes et des articulations sont autorisées.

**Les touches sur les côtés de la tête et dans la face sont interdites.**

On ne découpe pas, ni ne s'acharne sur un adversaire à terre...

Seules les touches délivrées par une arme sont prises en compte. Pas de coups de pieds, coups de poings, coups de tête ou coups de bouclier. 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.

**Les duels tels qu'épée contre hache sont interdits. Les armes similaires seront privilégiées.**

**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 10 : L'ESTOC**

**L'estoc est absolument INTERDITE.**

L'usage de l'estoc entraîne l'exclusion immédiate de la MÊLÉE.

## **ARTICLE 11 : GÉRER LES «MORTS»**

En fonction du scénario et du but recherché, l'organisateur définira le type d'affrontement (exemple : en un touche, 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, hache, etc...) soient posées à plat sur le sol afin d'éviter de blesser un combattant qui pourrait «s'empaler» sur un objet saillant.**



## **ARTICLE 12 : 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 CHEF DE MÊLÉE le plus proche qui préviendra les secours. 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 CHEF DE MÊLÉE prendra toutes les décisions qu'il jugera nécessaire au vu de la situation.

## **ARTICLE 13 : COMMENT RÉAGIR FACE À UN MAUVAIS COMBATTANT**

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 CHEF DE MÊLÉE 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 14 : EN RÉSUMÉ**

### **OBLIGATION DE :**

- Respecter les ordres des CHEFS DE MÊLÉE et des RESPONSABLES.
- Respecter les règles de MÊLÉE et de COMBAT sur le Champ de BATAILLE.
- Porter les protections nécessaires en parfait état (*confère liste des protections obligatoires*).
- Tomber en 1 touche en MÊLÉE et 3 touches en COMBAT.

### **INTERDICTION DE :**

- Consommer de l'alcool ou autre substance illicite avant ou pendant les MÊLÉE et COMBAT.
- Utiliser des armes : de jet, pointues, affûtées, rouillées, abîmées, cassées de plus de 1,5 kg.
- Effectuer des tirs à l'arc durant les COMBATS.
- Refuser de tomber sur le Champ de BATAILLE.
- Faire preuve de violence excessive contre son adversaire.
- Porter des coups dans les zones interdites (visage, gorge, nuque, bas ventre, jambes, articulations).
- Porter un coup d'estoc.