

Présentation du Tournoi d'Anjou
Château du Plessis Bourré
23 et 24 avril 2016

Le Plessis-Bourré
Tournoi d'Anjou
Lice pour les armes de pied
23 et 24 avril 2016

Reconstitution historique
d'un Pas d'Armes
du XVème siècle.

Unique en France
TOURNOI HISTORIQUE
en armure complète
XVème siècle

LIGUE NATIONALE
DE MÉDIÉVALISME
ET RENAISSANCE

Médiévalisme
MÉDIÉVALE
RENAISSANCE

Château du Plessis
Bourré

le
Plessis
Bourré
49460 Ecillé

Edito des organisateurs

L'association « les Chevaliers de l'ordre de Saint Michel » est l'aboutissement d'une passion, d'une énergie, d'une culture. Si nous nous adressons à vous ce jour, c'est que nous souhaitons faire partager la passion qui nous anime : l'Histoire, pour valoriser le patrimoine territorial.

Notre force réside dans le professionnalisme de nos associations — des membres investis et rigoureux — et dans la qualité de reproduction de nos tenues, civiles ou militaires.

Nous nous efforçons de faire revivre les us et coutumes du tournoi chevaleresque de l'époque et de les faire partager à un public novice ou confirmé. L'association est présente aussi bien dans des démonstrations pédagogiques que des tournois historiques à travers la France et l'Europe.

Forts de cette activité en pleine évolution et de partenariats européens installés, nous vous proposons de reconstituer un tournoi en armes de pied XVème siècle, en valorisant en tout premier lieu notre région, qui fut le berceau historique de cette pratique.

L'Anjou sera donc la première région française à relancer depuis des siècles le premier Pas d'Armes Historique XVème.

Michaël SADDE,
*président des Ecuyers de l'histoire,
Chevalier de l'ordre de Saint Michel.*

et Gilles CARRIERE,
*président de l'Ecole Chevaleresque,
Chevalier de l'ordre de Saint Michel.*



Les objectifs du Tournoi

-Amener le public local et touristique à connaître notre Histoire à travers l'équitation historique, par le biais d'un visuel réel et spectaculaire.

- Faire revivre à nos concitoyens les traditions du Moyen Age au XVème siècle dans la périphérie d'Angers et du Maine et Loire.

Au XVème siècle, Le Pas d'Armes est un «sport» médiéval chevaleresque, un tournoi où s'affrontaient les chevaliers à pied, en duel, dans un enclos appelé la Lice. Il traduisait l'esprit traditionnel de la chevalerie où se côtoyaient courtoisie, respect et reconnaissance de l'autre.

La courtoisie était alors un art de vivre (un idéal) du chevalier et une éthique raffinée entre hommes et femmes. Le Pas d'Armes était destiné à séduire les dames par la bravoure et les faits d'armes de ces chevaliers, et s'effectuait sous la pressions des regards de chacun, chaque geste étant interprété, jugé.

Le Pas d'armes était une fête populaire, un évènement majeur dans la vie de la cité où chacun se passionnait pour son équipe (ordre) et défendait son « champion ». Le travail des paysans était ralenti et chacun était « invité » à ces réjouissances.

Le tournoi fait revivre des valeurs de l'Histoire, « fers de lance » de la notion actuelle de citoyenneté : respect de l'adversaire, du jeu, des décisions des juges, du public, loyauté, maîtrise de soi et dignité dans la victoire comme dans la défaite.

Le public sera invité à défendre son chevalier et ses couleurs.

Le défi du tournoi est de partager une émotion, un engouement et de rendre l'histoire interactive et vivante. Le sport a été tout au long de l'histoire un vecteur de rassemblement et de respect de l'égalité. Le Pas d'Armes reste aujourd'hui basé sur la courtoisie tout en gardant un fort esprit de compétition.

Au cours de la cérémonie d'ouverture du Tournoi, nous reconstituerons le protocole d'installation du Tournoi avec présentation des couleurs aux Dames présentes.



Présentation des Chevaliers

L'ordre de Saint-Michel est un ordre de chevalerie, fondé à Amboise le 1er août 1469 par Louis XI, sous le nom d'«Ordre et aimable compagnie de monsieur saint Michel». Son siège était établi à l'abbaye du Mont-Saint-Michel. L'archange Saint Michel, est un personnage de la Bible très populaire dans la religion chrétienne. Saint Michel est appelé Prince des Archanges ou Défenseur de la Foi. Il est le prince de tous les bons anges, le chef des forces du ciel, des armées célestes, le Champion du Bien. Représenté en armure, il défend et porte les couleurs de la France.

Equipe « appelant » l'Ordre de Saint Michel

Michaël SADDE dit Sire Tristan de l'Isle Adam

Il a acquis de solides connaissances de l'histoire et jouit d'une longue expérience de joutes internationales. Il contribue à transmettre les valeurs de la reconstitution historique à cheval, en France depuis 9 ans.



Gilles CARRIERE dit Gilles de Canilhac

Depuis 2005, Il a acquis de solides connaissances de l'histoire et jouit d'une longue expérience des Pas d'Armes nationaux et internationaux. Responsable national de la Ligue de combat historique et Maître d'armes médiéval & renaissance, Il contribue à transmettre les valeurs de la reconstitution du combat historique, en France depuis 12 ans.



Quentin LAURENT dit Sire Hector Hainaut de la Marck

Cavalier depuis 30 ans, passionné d'histoire, reconstitueur depuis 5 ans. Il a été adoubé en 2014 et participe depuis lors aux joutes et Pas d'Armes historiques.



Equipe “défendant”

Alain Minoux dit Antelme de milly

Pratiquant la joute auprès de Michaël Sadde, il a passé deux ans au poste d'écuyer, et a été adoubé cette année.



Thomas ROBARDET dit Thomas de Montredon

Ecuyer et pratiquant les armes depuis 7 ans auprès de Gilles Carriere, il a été adoubé cette année.



Emeric Bazalgette

Ecuyer et pratiquant les armes depuis 4 ans auprès de Gilles Carriere, il a été adoubé cette année.



Cedric Vreven dit Cedric de Boëlhe

Il nous vient de la contrée de Flandre. Membre de la Fédération Belge de Combat Historique et combattant expérimenté, voilà un sérieux adversaire.



Tournoi des Ecuyers



Jean Gaget
Ecuyer Maison de Montredon



Mathieu Du theil
Ecuyer Maison Bazalgette



Serge Davinar
Ecuyer Maison de la Marck



Jeremy Launey
Ecuyer Maison de la Marck



Jean Philippe Bruel
dit Jehan de Breuil
Ecuyer Maison de Canilhac



Jean françois Lavallard
dit Leifr Thorvaldsen
Sergent d'armes
Maison de Canilhac



Jean Charles Fuss
dit Longchamp
Ecuyer Maison de Milly



Guichard Dauphin
Serge d'armes Maison de l'isle
d'Adam



Thomas Menou
Ecuyer Maison de l'isle d'Adam



Miard Emmanuel
dit Guichard Dauphin
Sergent Maison de l'isle d'Adam



Pierrick Lebrun
dit Longchamp
Ecuyer maison de Boëlhe

Organisation du tournoi

Le tournoi se déroulera selon le livre du Roy René (document de référence du protocole de joute au XVème siècle). Il sera référencé par la Fédération Française Médiévale et de la Renaissance et affilié à la Ligue de Combat Historique afin d'offrir une protection et une sécurité maximales à tous les intervenants. Le règlement général du tournoi sera celui de la Ligue de combat historique de la Fédération.

Le tournoi se déroulera en 5 épreuves avec armes de pied

Le pas d'armes sera unique en France car le protocole et les armes utilisées seront véritables et historiques, Première en France avec une reproduction historique du combat à l'épée d'arme et d'autres armes nobles, telles que la hache noble, la lance, etc..

Epreuve 1 : Le combat à la Barrière.



Chaque combattant peut lancer un maximum de 5 attaques sur son adversaire d'estoc à la lance et de tranche à l'épée, et doit viser seulement la tête ou le plastron. Les touches sur les membres ne comptent pas.

Si un combattant casse sa lance par enchevêtrement, ou sur la barrière, il perd le combat.

Celui qui touche, frappe ou fait tomber la barrière perd le combat.

Celui qui fait 2 pas en arrière perd le combat.

Celui qui perd son arme perd le combat.

Celui qui touche son adversaire en dessous la ceinture perd le combat.

Celui qui gagne est celui qui met 3 touches à la tête ou sur le plastron.

Celui qui gagne est celui qui casse sa lance en estoc sur son adversaire.

Pour les chevaliers : lance et épée à 2 mains

Pour les écuyers : lance/bocle et épée à 1 main/bocle

Epreuve 2 : La hache noble.

Pour les chevaliers

Chaque combattant doit toucher 5 fois son adversaire sur la totalité du champ clos.

Seules les touches sur le haut du corps sont valides.

Celui qui perd son arme perd le combat.

Celui qui touche son adversaire en dessous la ceinture perd le combat.

Les touches avec la croix (dague, mail, bec de faucon) ou la queue (dague) sont valides.

Arrêt du combat après chaque touche.



Epreuve 3 : L'épée d'arme.

Pour les chevaliers

Chaque combattant doit toucher 5 fois son adversaire sur la totalité du champ clos.

Arrêt du combat après chaque touches.

Seule les touches sur le haut du corps sont valides.

Celui qui perd son arme perd le combat.

Celui qui touche son adversaire en dessous la ceinture perd le combat.

Les touches d'estoc, des quillons ou du pommeau sont valides.



Epreuve 4 : Les trois pointes.

Pour les chevaliers

Chaque combattant rentre en lice avec la dague à la ceinture, l'épée à 2 mains, la lance et la bocle.

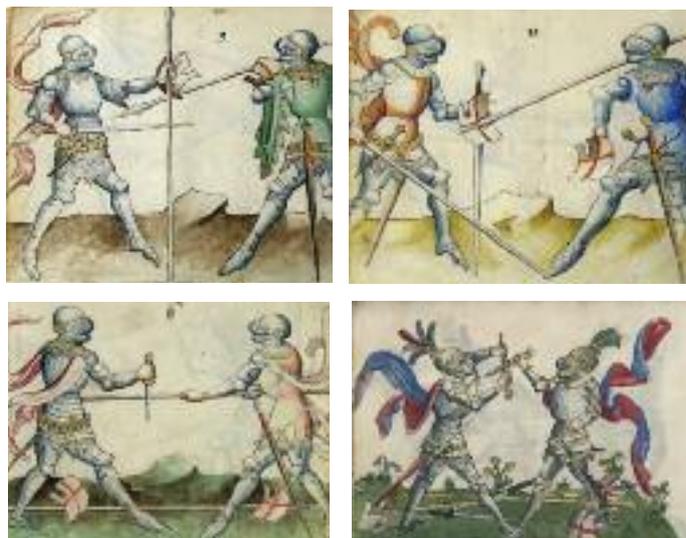
Il doit toucher 2 fois son adversaire avec chaque arme sur la totalité du champ clos avec la lance, l'épée et la dague, dans l'ordre, et la façon qu'il choisi.

Seules les touches sur le haut du corps sont valides.

Celui qui perd son arme avant ses 2 touches perd le combat, après ses 2 touches il peut se séparer de l'arme.

Celui qui touche son adversaire en dessous de la ceinture perd le combat.

Arrêt du combat après chaque touche.



Equipements XVème (1450-1500)

Pour les chevaliers et les ecuyers en demi-armure

Pour des raisons de sécurité évidente, toutes les armes sont émoussées et rabattues.

La pointe d'une épée ne peut dépasser un arc de 20 mm et elle doit être arrondie.

Les armes doivent être de type «combat», en bon état et en acier.

L'autorisation de les utiliser est laissée à l'appréciation du maréchal et dépend du type d'épreuve proposé.

- ♦Epée deux mains,
- ♦Epée d'armes bluntée (fournie par le responsable),
- ♦Epée courte,
- ♦Hache bluntée (fournie par le responsable),
- ♦Lance bluntée (fournie par le responsable),
- ♦Dague bluntée (fourni par le responsable),

Les armes seront inspectées avant chaque manche de combat (voir protocole).

Tout équipement doit recevoir l'approbation préalable d'un juge diseur (tenue sous l'armure, chaussures, armure, armes et sécurité). En cas d'incertitude, seul le maistre de lice est apte à prononcer la décision finale.

Chaque combattant doit être équipé d'une armure qui couvre et protège entièrement le corps (pas de chair visible).

Précisions utiles :

- ♦ Gambison ou doublet armé: un vêtement au rembourrage dense d'au moins 1 cm.
 - ♦ Cotte de 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 1,2 mm de section.
 - ♦ Acier : plaque d'acier composée au minimum de 2 mm d'épaisseur en acier doux et 1mm en acier trempé.
 - ♦ Coquille obligatoire.
 - ♦ Aucune chair apparente tolérée.
 - ♦ Chaque combattant se soumettra volontairement au test d'aptitude et au contrôle du matériel demandé.
- Le combattant déclaré inapte à l'issue de ce test ne pourra pas prendre part aux combats ou épreuves proposés.

Casque d'acier de 2 mm minimum couvrant intégralement et protégeant la tête : visage, nuque et côtés, et est obligatoirement pourvu d'un dispositif de verrouillage. Les casques ne doivent pas pouvoir s'ouvrir en combat.

Le casque doit être équipé d'un dispositif de blocage (pas de clips), verrouillage avec sangle.

Les ouvertures oculaires doivent être obligatoirement fermées par un grillage (grillage fin, style masque d'escrime, plaque en fer perforée, soudée ou rivetée à l'intérieur).

Aucune lame ne doit pouvoir pénétrer par les vues ou n'importe quel endroit de la tête.

Le cou doit être correctement protégé.

Gorgerin : obligatoire. Il est fortement recommandé qu'il soit fait en acier (maille seulement ne sera pas acceptée).

Les mains sont équipées de mitons ou gantelets avec rouelles de protection en acier, épaisseur minimum 1,5 mm. (Les gantelets de mauvaise qualité seront refusés). Les mitons sont fortement conseillés.

Le corps peut recevoir un plastron d'armure, une brigandine... + cotte de maille aux faiblesses et articulations.

Pour les pièces métalliques, les minimums sont :

• Plastron : 1,5 mm.

• Dos : 1,25 mm.

Les épaules, coudes et genoux sont protégés par de l'acier épaisseur minimum 2 mm.

Les membres peuvent être équipés de cuir épais renforcé, d'acier, d'un gambison + cotte de maille. • Coudières et genouillères : minimum 2 mm.

• Spalières : minimum 2 mm.

Pour les pièces métalliques, les minimums sont : • Bras : 1,5 mm.

• Jambes : 1,5 mm.

Une coquille est indispensable.

Toutes les armures devront être validées par le maréchal de lice. Une armure non conforme aux présentes règles et à l'appréciation de l'arbitre entraîne l'annulation de l'inscription.

Le maréchal de lice ou tout responsable de la Ligue se réserve le droit d'interdire l'entrée de la Lice à :

- une arme jugée inadaptée ou dangereuse, même si elle n'est pas explicitement interdite par ce règlement,

- un combattant jugé insécurisé par une armure non conforme et estimée à risque,

- un combattant dont le comportement personnel ne respecte pas le règlement, même si le comportement litigieux ou irrespectueux reproché n'est pas strictement défini dans ce présent règlement mais bien avéré.

Les armures seront inspectées avant chaque phase de combat.

Le combattant qui refuse d'affronter un adversaire qui ne répond pas aux normes de protection minimale et dont le refus est légitimé par le maréchal de lice gagne systématiquement par FORFAIT.

Seules les armes nobles sont acceptées en lice (épée, lance, dague et hache noble).

Outre son aspect grandiose, le tournoi prendra aussi la forme d'une compétition.

Des juges de formation seront présents pour comptabiliser les points des différentes épreuves, et les dames pourront rajouter des points de courtoisie ou de Prouesse remarquées.

Le héraut d'armes, « présentateur » du tournoi, expliquera de façon ludique et interactive les règles et l'attribution des points au cours des épreuves. Il sera alors accompagné de ménestrels.

Le public pourra ainsi se prendre au jeu et ainsi élire son champion. Il pourra aussi s'initier aux armes avec les maîtres d'armes présent ou aux danses médiévales avec les maîtres à danser.

Pour clôturer la première journée d'épreuves sera organisé un banquet, suivi d'un bal.

Le Maine

Le Maine-et-Loire sera donc le premier département français à relancer depuis des siècles le Tournoi à pied des chevaliers avec armes réelles historiques.

Partenariats

Avec le Château du Plessis Bourré

Le château du Plessis-Bourré est situé sur le territoire de la commune d'Écuillé en Maine-et-Loire, à une quinzaine de kilomètres au nord d'Angers, à mi-chemin des vallées de la Mayenne et de la Sarthe. Il figure parmi les châteaux de la Loire n'ayant subi que peu de modifications quant à son architecture extérieure depuis sa construction, il y a plus de cinq siècles.



Son propriétaire et son directeur ont à cœur de soutenir le tournoi et de redonner vie l'espace d'un week-end à cette demeure seigneuriale du XV^{ème} siècle, dans le respect de la Tradition et de l'Histoire.

Avec les collectivités territoriales

Une réunion intercommunale a été planifiée à l'initiative de M. Jean Louis DEMOIS, Maire d'Écuillé, afin que chacun puisse s'investir au mieux dans cet événement historique et valoriser son patrimoine.

Nous organisons ce tournoi en vue de valoriser le patrimoine historique et culturel du Maine et de l'Anjou.

Un soutien logistique de la part de ces institutions sera également probablement nécessaire.

En effet amener un public nombreux à connaître cette page de son Histoire nécessite, au-delà de l'événement festif, de penser tout l'environnement, la logistique et la sécurité, afin de lui proposer un événement inoubliable.

La communication sur différents supports rappellera les institutions et collectivités qui nous soutiennent.

Contacts

Michaël SADDE – Président 06 47 51 31 10

Emeline MACRET – Trésorière 06 98 03 77 14

Sophie LAURENT - secrétaire 06 33 30 42 35

Siège social

La Maillardière

53600 Ste Gemmes le Robert

Le site : <http://ecuyersdelhistoire.e-monsite.com>

Programme détaillé du Tournoi en armes de pied

Samedi 23 avril 2016

Cérémonie d'ouverture du tournoi (10h)

Les Chevaliers en grande tenue accompagnés de leurs vassaux et de leur Dame partent du campement jusqu'à la cour du château ou se trouve la lice (durée 10 minutes). Honneur aux propriétaires du château ainsi qu'aux élus locaux. Mr le Duc de Dalmatie coupe symboliquement le cordon pour proclamer l'ouverture.

Présentation des chevaliers par le Héraut (10H30)

Arrivés sur la place, ouverture du protocole cérémonial du tournoi.
Cérémonie des heaumes - Présentation des chevaliers et Ecuyers - Messe en musique dans la Chapelle.

11h30 - 12h15 / Tournoi des écuyers (12 combats)

Début des combats à pied, en lice de 10 m de diamètre en armure de plate selon le règlement à la « touche courtoise » (pas de mise à terre, pas de frappe dans le dos ou dans les jambes)

Combat à la barrière à l'épée 1 main et à la lance/bocle :

3 touches à l'épée et 3 touches à la lance.

12 h - 13h30 / Ripaille et boissons médiévales

(cocktail déjeunatoire) avec les chevaliers et les suivants.

A partir de 14h00 / Equipement des chevaliers et musique médiévale

14h30 / Épreuve des 3 pointes (6 combats).

9 combats Chevaliers appelants contre Chevaliers défendants (30min)

Epreuve « technique » du tournoi

15h00 / Initiation à l'escrime médiévale

15h30 / Musique et danse médiévale

16h00 / Tournoi des Ecuyers (6 combats)

16h30 / Tournoi des Chevaliers - Épée d'arme (6 combats) Epreuve «reine» du tournoi

9 combats Chevaliers appelants contre Chevaliers défendants (30min)

17h30 / Cérémonie de cloture de la première journée du tournoi à pied

Dimanche 24 avril

10H00 - 11H00 / Tournoi des Ecuyers

Combat à la barrière à l'épée 1 main et à la lance/bocle :

3 touches à l'épée et 3 touche à la lance - **12 combats Ecuyers appelants contre Ecuyers défendants**

11h00 - 12h00 / Tournoi des Chevaliers - Épreuve de la barrière (12 combats)

12h - 13h30 / Ripaille et boissons médiévales.

(cocktail déjeunatoire) avec les chevaliers et les suivants.

14h00 - 15h00 / Tournoi des Ecuyers. (12 combats)

15h00 / Musique et initiation à la danse médiévale

15h30 / Hache noble (6 combats)

Epreuve «redoutée» du tournoi

9 combats Chevaliers appelants contre Chevaliers défendants (30min)

16h00 / Les défis (9 combats Chevaliers ou Ecuyers)

16h30 / Initiation à l'escrime médiévale

17h00 / Musique médiévale

17h 30 / Remise des trophées – Cérémonie de clôture.

Rangement et démontage.

Seuls les chevaliers ainsi que les gens d'armes seront invités à participer à ces épreuves du Pas d'armes XVème. La présentation du chevalier et sa suite : Il est important de respecter l'authenticité historique dans les épreuves, tant au niveau des costumes, du protocole que des techniques guerrières présentées, afin de mieux transporter le public dans l'Histoire.

Règles administratives

Les chevaliers participeront à toutes les épreuves du Pas d'armes.

Les Ecuyers et sergents participeront à l'épreuve de la barrière en demi-armure.

Toutes les épreuves se feront en armure et les règles générales sont celles du règlement en lice de la Fédération.

Les participants au pas d'armes doivent satisfaire aux exigences techniques et matérielles telles que décrites dans le document ci-joint.

- Tous les participants doivent être prêts à concourir à l'horaire prévu, Ne doivent être sous l'emprise d'aucune drogue ou alcool, tout manquement entraînera la disqualification.

- Nous nous réservons le droit de modifier la participation d'un combattant si nous estimons que son niveau de compétences l'exige.

Armure et équipement :

Tous les chevaliers doivent porter une armure.

Les membres du personnel de lice doivent être en costume médiéval typiquement XVème siècle.

Le maréchal de lice doit porter un casque et des protections de bras et mains.

Les personnes présentes dans les campements doivent au minimum porter un costume médiéval basique.

Responsabilité des participants :

Votre fiche d'inscription complète est requise avant le 1 mars pour pouvoir participer au tournoi. Tous doivent avoir une attitude professionnelle à tout moment, lors du tournoi ou dans les coulisses, et toute personne se comportant de manière dangereuse, ou qui par n'importe quel moyen jette le discrédit sur le tournoi, sera exclue. Le cas échéant, l'organisation se réserve le droit d'annuler tout défraiement. Il est nécessaire que chaque participant dispose des compétences et de l'équipement nécessaires. Aucun combattant ne doit être sous l'emprise de l'alcool ou de stupéfiants durant les épreuves.

Assurance :

L'organisation et les combattants doivent disposer de l'assurance de la FFMR .

Logement et nourriture :

Le logement se fera en tentes médiévales, dans l'enceinte fermée du tournoi. Il est recommandé de disposer de sa propre tente médiévale et de son nécessaire de couchage. Veuillez noter qu'il faut absolument nous informer de la taille et du type de tente dont vous disposez. S'il vous est impossible de vous en procurer nous tenterons de faire le nécessaire. Douches et toilettes seront à votre disposition. La nourriture sera basée sur des recettes médiévales.

Trophées

Le grand gagnant sera déclaré Champion 2016 du Pas d'armes de l'Ordre de Saint Michel et recevra un trophée.

Les gagnants des jeux de guerre et des joutes recevront également un trophée, ainsi que le chevalier plébiscité par les Dames (attitude la plus chevaleresque).

Répartition des Rôles

Equipes par chevaliers

Michaël Sadde (Sire Tristan de l'Isle Adam)

Dame : Emeline Macret (Dame Mélusine de l'Isle Adam)

Sergents : Thibault Trinquard et José Exposito

Ecuyer : Alain Minoux

Quentin Laurent (Sire Hector Hainaut de la Marck)

Dame : Sophie Laurent (Dame Guillemette de la Marck)

Sergents : Serge Davinard et Guichard Dauphin

Ecuyer : Thomas

Gilles Carriere

Dame : Romana
Ecuyer : Jehan de Breuil
Sergent : Jeff

Emeric de Bazalgette
Dame : Emilie de Bazalgette
Ecuyer : Matthieu du Theil

Thomas de Robardet
Dame : Maguelonne Poujoul
Suivante : Pauline de Montredon
Ecuyer : Jean Gaget

Alain Minoux
Dame : Laure Paudroux
Ecuyer : Thomas Laurent

Cedric Vreven
Dame : Evelyne Vreven
Ecuyer : Pierrick Lebrun

Ménéstrels

Gaëtan Boulain, Régisseur du Tournoi, ménestrel
Jean Baptiste Nicolas, ménestrel et percussionniste
Valérie Van Bank, ménestrel et cromorniste
Natacha Gauthier : ménestrel, violigambiste et joueuse de rebec
Lucie Charbard : Ménestrel, claveciniste
Nicolas Didierlaurent : ménestrel, trompettiste

Protocole :

Héraut d'armes : Benoit Didier Laurent
Juge de lice : Jean Gaget, Matthieu Dutheil,..
Maréchal de lice : Philippe Vervaeke et Yannick Cum