

Le 1^{er} mai 2006

28, 29 et 30 avril, 1^{er} mai

Informations à l'attention des médiévistes

C'est avec grand plaisir que nous vous convions à participer au 8^{ème} rassemblement de la Compagnie de la Verte Tente. Ce papier vous guidera (nous l'espérons) tout au long de ce week-end. Nous espérons que vous passerez du bon temps en notre compagnie. Nous souhaitons remercier tous ceux qui nous ont supportés et aidés à la réalisation de ce rassemblement au fil des années.

La Compagnie de la Verte Tente

Contexte historique

Il fallut trois sièges pour que nos troupes reprennent à l'ennemi le château de Franchimont. Nous sommes sur les terres septentrionales du ban de La Reid le 1^{er} mai 1466, presque une année après la déclaration de guerre contre Charles de Bourgogne, comte de Charolais. Les villes de Herve et de Dalhem ont été attaquées et mises à sac par les liégeois. Nul doute que la Bourgogne appliquera des représailles sanglantes. Nos espions nous apprennent que Charles projette une opération sur la ville mosane de Dinant. Nous devons agir et empêcher, ou du moins retarder, les préparatifs en attaquant les convois bourguignons venant de la principauté de Stavelot par la Vecquée. D'autres troupes s'occuperont des convois venant de Bruges et de Bruxelles.

Ainsi, les Compagnons de la Verte Tente battent le rappel des troupes pour, une fois encore,

Recommandations historiques

Tout médiéviste est le bienvenu sur le site. Nous demandons le **respect des costumes et équipements** de la fin du 15^{ème} siècle. Cependant, pour les compagnies ayant choisi une autre période et ne pouvant se vêtir autrement, nous les prions de respecter leur choix (pas de mélange d'époque et encore moins avec celle contemporaine). Dès lors nous avons fixé des limites, l'équipement couvrira la **période comprise entre le 14^{ème} et le 15^{ème} siècle**.

Notre volonté est de reconstituer, sous ses multiples facettes, un campement de l'époque. Nous aspirons, le temps d'un week-end, à une immersion totale dans le Moyen Âge. Donc, la bataille, ce n'est pas tout, c'est la cerise sur le gâteau.

Endroit de camps et véhicules

Le campement

Les trois éditions précédentes ont pu être réalisés dans la prairie dominant le château de Franchimont. Or, la demande pour participer à cet événement ne cesse de croître ; contrairement à la prairie qui avait atteint ses limites. D'autre part, l'accès à cette dernière était devenu par trop contraignant.

Ainsi, nous prîmes la décision de quitter les lieux. Non sans regret car nous devions ainsi renoncer à cette fabuleuse reconstitution de l'attaque d'un château.

Nous vous avons donc déniché un endroit beaucoup plus reculé que les précédents. Plus grand, plus tranquille, bref plus apte à nous permettre cette plongée dans le Moyen-Âge. L'attaque du château sera remplacée par une prise de convoi. Nous en parlons plus en détail au chapitre sur le combat.

Cette vaste prairie peut accueillir un nombre considérable de tentes. Comme précédemment, le camp sera organisé et structuré. Il est donc indispensable de remplir la feuille ci-jointe et de nous la retourner dans les plus brefs délais (les premiers à répondre seront les premiers servis).

Les véhicules

Après avoir déposé votre remorque et/ou vos bagages, vous parquez vos véhicules sur le chemin vicinal bordant les prairies.

Les feux

S'il vous plaît, respectez la prairie en ôtant une épaisseur de 10 cm de terre AVANT de commencer votre endroit de feu. En fin de séjour, nous vous demandons de le reboucher en ayant pris soin de retirer tout ce qui n'y était pas lorsque vous avez fait le trou.

Nous demandons à toutes les compagnies qui seront présentes d'avoir au moins **un extincteur** à portée de main (mais non visible).

Le prix

Le prix est fixé au forfait de 12 euros par personne pour le week-end (que vous soyez présent un ou trois jours). Pour les commerçants, il est demandé 20 euros par personne pour le week-end. Nous ne pouvons accepter aucun chèque venant d'autre pays que la Belgique (le change entre pays coûte horriblement cher). Si vous payez de l'étranger, il vous suffit de faire un virement via votre banque en renseignant notre IBAN : BE47 3401 4006 2580 ainsi que notre BIC : BBRUBEBB. Nous demandons à toutes les Cies de verser leur participation à l'avance, c-à-d avant le 31 mars, cela nous évite de gaspiller de la paille et nous permet de vous réserver une place. (Verte Tente, c/o Sébastien BERTRAND, rue Hovémont, 179, 4910 Theux). Le Prévôt passera en revue toutes les compagnies chaque matin pour effectuer le comptage. Les enfants de moins de 12 ans ne payent pas

Premiers soins

Chaque compagnie subviendra à ses propres premiers soins. En cas d'accident plus grave, une prise en charge sera effectuée par l'organisation et l' (les) éventuel(s) blessé(s) conduit(s) à l'Hôpital de Verviers (10 minutes en voiture).

Les chiens

Ils sont les bienvenus EN LAISSE sur le site. Leurs propriétaires feront en sorte que ces chers quadrupèdes aillent « faire leurs crasses » loin du campement.

S'il vous plaît, gardez bien en tête que ces animaux n'aiment pas autant que nous les tirs et détonations des armes à feu.

Si vous pensez qu'il ne pourra pas supporter la contrainte de la laisse ou les tirs, ne le prenez pas !

Sentinelles

Afin de parer à tout problème extérieur indépendant de notre volonté, nous demandons la participation volontaire de tous afin d'instaurer une garde de nuit aux abords du camp. Lors de l'Appel du matin, le Héraut prendra note des tours de garde de la nuit. Ainsi, deux rôles de deux sentinelles seront mis sur pied vendredi soir.

Les tours de garde durent 2 heures. Si nous sommes assez nombreux, chacun n'aura jamais plus d'un tour à accomplir sur le week-end. Nous nous arrangerons pour que les personnes prenant leur tour pendant les combats soient non combattants. Nous serons stricts à ce sujet car il s'agit de la sécurité générale du site et de vos affaires en particulier.

Toilettes

Plusieurs toilettes modernes seront disposées à l'entrée de la prairie. Si malgré tout, l'appel de la nature est le plus fort, veuillez respecter les autres et ne pas uriner près des tentes. La prairie est vaste et le bois tout proche. Une hygiène élémentaire nous commande de laisser 50 mètres (environ 60 pas) au moins entre nos dons à la nature et la tente la plus proche.

Douches

Ce camp étant plus long que précédemment (4 jours), un semi-remorque équipé de douches sera installé.

Fumeurs

Comme le téléphone, la cigarette n'existait pas encore au Moyen Age. Nous vous demandons de ne pas fumer à vue. Soyez extrêmement discret pour ne pas faire tache dans le tableau. **Ramassez les mégots !**

Boissons et nourriture

Chaque compagnie subviendra à ses propres besoins.

Téléphonie mobile

Il n'y a rien de plus moche que la sonnerie d'un GSM en plein campement médiéval. S'il vous plaît, éteignez vos téléphones et laissez-les dans vos tentes. Si vous devez absolument donner un coup de fil, faites-le discrètement.

Bois, paille et eau

Du bois sera disponible en suffisance pour vos besoins propres pendant votre séjour. Ne le gaspillez pas inutilement, il appartient à tout le monde.

La paille sera à votre disposition sous le petit hangar à la sortie de la prairie. Remettez à cet endroit couvert la paille utilisée en fin de W-E. La paille ne sert qu'à faire des paillasses.

Plusieurs points d'eau potable seront placés sur la prairie.

Commerce et artisanat

Les artisans médiévaux sont les bienvenus. Ils peuvent pratiquer la vente de leurs articles en toute liberté. Nous leur demandons de bien vouloir donner un lot provenant de leur production au comité organisateur afin qu'il soit remis à un gagnant d'un concours organisé pendant le week-end.

Public

Le campement est interdit au public, sauf autorisation spéciale des organisateurs. La prairie étant très reculée dans les bois, nous ne devrions pas avoir de curieux, hormis d'éventuels (et rares) cavaliers.

Liquidation des déchets

Chaque compagnie sera responsable de la propreté de son campement. La prairie devra être aussi propre au départ qu'à l'arrivée. Vous pouvez utiliser des sacs poubelles normaux (sans taxe communale) et nous vous demandons de les déposer, une fois plein, à hauteur du hangar en début de prairie.

Suivant vos besoins, un ou plusieurs sacs bleus PMC (réservés aux bouteilles et flacons en plastique, emballages métalliques et cartons à boissons) vous seront remis en début de séjour, lors de votre arrivée à la tente verte et blanche de notre Cie.

Horaire

Pour ce qui est des jours d'arrivée et de départ, à savoir le vendredi 29 avril et lundi 1^{er} mai, il est demandé de **ne pas venir avant le 29 avril et de ne pas repartir après le 1^{er} mai.**

Assurance

Une assurance collective sera souscrite par la Compagnie de la Verte Tente pour TOUS en couverture responsabilité civile.

Authenticité

Soyez particulièrement attentif à ce sujet (surtout si vous arrivez en milieu de week-end, changez-vous en-dehors du campement). Tout au long du séjour, ne perdez pas de vue que nous sommes un campement médiéval. A tout moment, cachez ce qui n'est pas médiéval. Respectez les autres en leur laissant le soin de se plonger entièrement dans leur passion.

Par la même occasion, respectez vous-même votre passion.

Informations sur le combat

Contexte historique

Après les terribles heurs et malheurs de Franchimont, Le sire Bertrand de Beloeil à fini par être capturé et bannis de Liège.

Inscriptions

Désireux de participer au combat ? Un briefing pour les Capitaines aura lieu le samedi matin. Ceux-ci transmettront les infos reçues dans leur Cie. Les deux armées seront établies de manière suivante : **2/3 d'attaquants pour 1/3 de défenseurs. Le combat se déroulera le samedi 30 après-midi.**

Protection

Chaque personne désirant participer au combat **DOIT porter un casque** (la cagoule de maille n'étant pas suffisante) **et une protection au torse**. Le combattant allant au contact **DOIT porter des gants** (en acier).

Un poste de la secours sera présent sur le parking du château.

Les armes

Toutes les armes utilisées lors du combat doivent être en bonne condition et être prévues à cet effet. Les armes aiguisées ne peuvent être portées. Les armes pointues ou ayant des bavures sont interdites. Prenez soin de retirer la boue de vos armes et évitez de les planter dans le sol. Le Capitaine en charge du contrôle des armes blanches prendra ses dispositions pour contrôler celles-ci (tous types) au départ du campement.

Toutes les armes ou machines non portables (mangonneau, canon, trébuchet,...) doivent être installées à l'extérieur du château. Ces types d'armes seront toujours du côté des attaquants. Le montage des engins de siège est prévu le samedi matin.

Les archers

Deux types de flèches seront utilisés : les pointes en métal et les pointes en caoutchouc (Blunt).

- La première catégorie sera utilisée **UNIQUEMENT** sur cible et pour les exercices aux lieux prévus à cet effet.
- La deuxième catégorie sera largement utilisée lors de l'attaque du château. Toutes les flèches avec Blunt dont vous disposez seront les bienvenues. Les coups directs sont autorisés **UNIQUEMENT FACE AU HARNOIS COMPLET** et **JAMAIS** en visant la tête. De plus, **ne tendez JAMAIS votre arc à fond**.
- Face à une flèche arrivant, baissez la tête.

Les armes à feu

Afin de créer une atmosphère de totale confiance, toutes les armes à feu qui seront utilisées devront être, si possible, accompagnées de leur certificat de conformité ou avoir reçu l'écusson du banc d'essai. **Celles-ci seront présentées au Capitaine d'artillerie dès votre arrivée au Rassemblement Médiéval.** Celui-ci prendra note des armes, de leur propriétaire et du système de rangement de la poudre noire. Cette dernière sera stockée dans une de vos tentes avec, à l'entrée, un symbole d'explosion que nous vous remettrons lors de votre inscription. Le Capitaine d'artillerie a toute autorité pour refuser le tir d'un engin. Restez conscient que l'utilisation d'armes à feu demande un très haut degré de sécurité et une parfaite connaissance du danger.

Tous les tirs se font à proximité du château de Franchimont et en aucun cas sur la prairie du Rassemblement Médiéval. **Il est formellement interdit de tirer avec un engin à poudre entre le coucher et le lever du soleil (± 20h00 à 08h00).** Tout propriétaire d'une arme à feu en est l'unique responsable.

Les règles du combat

Chaque Capitaine de compagnie est personnellement responsable de ses hommes. Nous entendons par là qu'il cautionne un entraînement suffisant de ceux-ci pour la participation à des simulacres de combats à l'arme blanche ou avec artillerie.

Toute personne sous l'influence d'une substance altérant sa perception (alcool ou autres...) ne pourra en aucun cas prendre part aux combats.

Il est demandé à toutes personnes étant touchées de rester un moment à terre ou de feindre une grave blessure. (Jouez le jeu). **Si vous avez été touché trop de fois et que, normalement, ce devrait être la mort qui vous attend, vous ne pouvez plus prendre part au combat.** Des arbitres veilleront à ce point.

PAS D'ATTAQUES A LA TETE. Retenez vos coups. Au contact, pointez toujours les armes d'hast vers le sol.

Mineurs d'âge

Ils seront évidemment **sous la responsabilité de leurs parents** ou du groupe dont ils dépendent. Pour le combat, nous éditons les règles suivantes :

- Les enfants de **moins de 13 ans accomplis ne peuvent en aucun cas participer ou être sur le terrain** défini comme zone de combat. Ils pourront se rendre dans des endroits connus de tous et désignés comme des lieux sécurisés ;
- Les enfants de **13 à 17 ans accomplis** doivent être clairement reconnus par tous. Pour ce faire, ils porteront un brassard rouge qui sera distribué par le Capitaine de camp lors de l'Appel et rendu lors de l'Appel du soir ;
- Les enfants de **13, 14 et 15 ans ne peuvent pas prendre part au combat au corps à corps ;**
- Les enfants de **13 à 17 ans accomplis peuvent participer au combat en tant qu'archers, porteurs de bannières ou joueur de tambour ;**
- Les enfants de **15 et 16 ans accomplis** peuvent utiliser des arbalètes sous la conduite responsable d'un adulte de plus de 21 ans ;
- Les enfants de **17 ans** peuvent utiliser des arbalètes sans être supervisés.

Les Capitaines d'armées

Ils seront nommés lors de l'Appel du samedi et seront les chefs d'armées des 2 camps respectifs. Afin d'assurer le bon déroulement de l'attaque, nous vous demandons de respecter leur voix. Les Capitaines ou le Prévôt de la Verte Tente expulseront du combat quiconque n'agira pas avec les meilleures intentions.

Informations sur le concours d'Hypocras

- 1- Toute compagnie est conviée à participer à cet événement.
- 2- Ce concours se déroulera samedi à la tombée du jour à la prairie.
- 3- Nous vous demandons de présenter votre Hypocras de manière scénarisée et humoristique pour promouvoir votre produit.
- 4- Vous aurez 3 minutes maximum pour défendre votre produit. Il sera également coté sur le contenant, la texture et le goût.
- 5- Le jury sera composé par un représentant de chaque compagnie qui présente un Hypocras.
- 6- En fin de concours, l'Hypocras ayant rencontré le plus vif succès se verra décerné un certificat d'excellence et sera reconnu comme meilleur hypocras de Franchimont 2006.

Hormis celui-ci, d'autres concours vous seront proposés tout au long du week-end (archerie, allumage de feu, tour de panse, enluminure, force, ...).

Et pour finir...

Toute personne participant au Rassemblement Médiéval de Franchimont déclare **avoir pris connaissance et être en accord avec ce règlement.**

Mis à part quelques points, la plupart d'entre nous pratiquent déjà ces règles élémentaires. Nous ne sommes pas à cheval sur les principes et ne vous embêterons pas avec de constantes remarques. Mais seront **de nouveau invités ceux qui feront montre de respect envers autrui.**

