



Ecole chevaleresque

RECONSTITUTION D'UN PAS D'ARMES



PROUESSE - COURTOISIE - HONNEUR



Notre projet est de réunir des combattants qui vont s'engager dans des joutes non chorégraphiques, où le vainqueur sera le plus méritant.

Un fil conducteur sera mis en scène afin de constituer un spectacle alternant combats, intermèdes musicaux et théâtraux.

Nous souhaitons faire sentir la dimension allégorique, symbolique et théâtrale de ce genre de festivités.

Pourtant, il ne saurait être question de reconstituer à l'identique une de ces festivités ; elles se déroulaient souvent sur une période assez longue avec des cérémonies très fastidieuses.

L'hôte prévoyant d'organiser un tournoi doit s'assurer que les gens sont informés de l'affrontement à venir. C'est la tâche du héraut.

Lors de l'annonce d'un tournoi, les hérauts doivent annoncer toutes règles particulières valables pour la compétition. Ces règles sont toujours déterminées par l'hôte du lieu et varient d'un tournoi à l'autre.



Le pas d'armes est un tournoi où s'affrontent les chevaliers à pied, en duel, dans un enclos appelé la Lice.

Ils combattent avec des armes nobles et courtoises et tentent de gagner le prix du Pas.

La spécificité de ce nouveau genre d'affrontement réside dans la dimension théâtrale et majestueuse des confrontations, qui tire son inspiration du répertoire chevaleresque et de la littérature médiévale.

Les pas d'armes relèvent d'une organisation mûrement réfléchi et anticipée, selon une réglementation et un protocole de défi précis.

Les pas d'armes encouragent la renommée d'un seul individu, et permettent à chaque champion de mettre en évidence ses qualités, de s'illustrer contre des adversaires venus de différentes cours européennes.

Tout ceci est lié à la tendance générale, à une individualisation des faits d'armes chevaleresques au détriment des mêlées.



Les tournois se déroulent en un lieu nommé Lice, entouré d'une solide barrière. Une autre barrière est dressée autour, qui délimite l'espace réservé à l'équipement et aux écuyers (minimum 10 mètres de diamètre). L'échafaud permet aux officiels et dames de prendre place.

L'organisation de la lice comprend :

4 juges de lices, 1 maréchal de lice, 2 hérauts d'armes, 1 roi d'armes, 1 scribe, 10 à 20 combattants avec écuyers, suivants et dames.

Chacun équipé : d'une bannière, d'un écu, d'un tabard à ses couleurs, d'un équipement, de ses armes et armure conformément aux règlements de sécurité.

Ouverture du pas d'armes :

Défilé d'ouverture.

Le seigneur appelant introduira les hérauts, maréchaux, juges, scribe, etc...

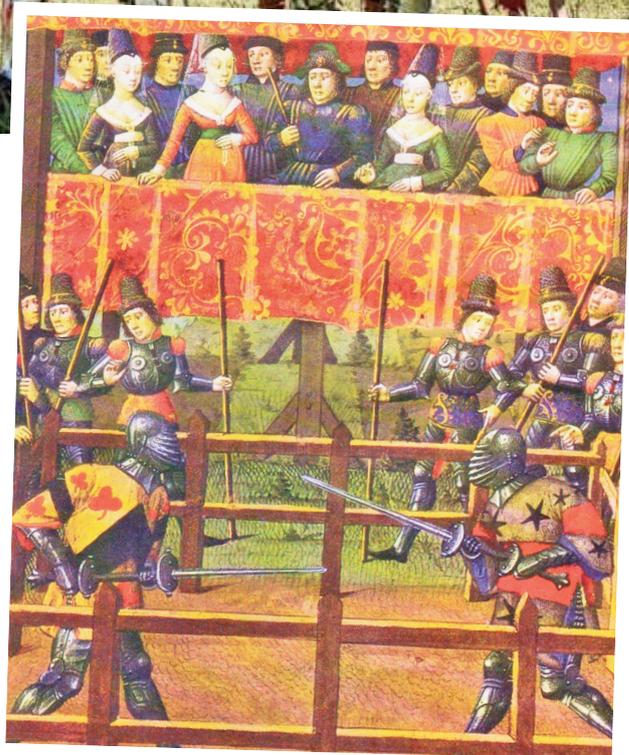
Les hérauts introduiront les combattants.

Le roi d'armes proclame que le tournoi commence, et tout le monde se positionne en conséquence.

Le tour des heaumes :



Au matin du jour d'ouverture, l'hôte doit prévoir un tour des heaumes. Chaque participant doit montrer son heaume et son cimier.



L'hôte désigne des juges pour examiner chaque concurrent, qui s'assurent que seuls les hommes dignes d'être admis seront acceptés dans les lices.

C'est aussi l'occasion pour le public de découvrir les bannières, heaumes, devises et exploits de chaque chevalier et ainsi prendre partie pour l'un ou l'autre au moment du tournoi.

Avant le début du tournoi les combattants doivent se présenter au roi des armes et maréchal de lice, avec l'armure au complet, avec toutes les armes qu'ils ont l'intention d'utiliser.

Si les responsables décident que les armes et armures ne sont pas conformes aux exigences, le combattant peut se voir refuser la participation au tournoi.

Les dames choisissent le participant le plus impressionnant, basant leur décision en premier lieu sur l'apparence des candidats et sur leur réputation, il aura pour tâche le respect de la courtoisie en lice.



Fin du combat :

Lorsque le combat est terminé, chaque combattant peut ouvrir sa visière.

Le roi d'armes se consulte avec les maréchaux et juges pour déterminer ou confirmer le vainqueur de ce combat et en informe les hérauts.



Grande Parade de Présentation :

Avant d'en venir aux coups, il est bon qu'un concurrent connaisse la nature de ses adversaires. La grande parade de présentation donne à tous les participants l'occasion de relater leur passé et leurs faits d'armes.

Au début de la journée, les spectateurs se rassemblent et attendent la procession.

La colonne s'avance, précédée de hérauts et flanquée de ménestrels, les participants avancent fièrement.

Les hérauts de chaque concurrent rivalisent alors d'éloges pour convaincre la foule des vertus de leur maître.



Le héraut du vainqueur annonce avec pertinence que son camp a été victorieux dans ce combat. Les combattants se font face, puis se saluent comme décrit précédemment, se serrent la main et quittent la lice. Les étapes précédentes sont répétées pour chaque combat.

Au cours du tournoi :

Les candidats combattent et se lancent des défis pendant plusieurs périodes de la journée qui ne doivent pas dépasser une heure et demi.

Cérémonie de clôture :

Une fois la sueur séchée, la poussière retombée et le fracas du fer sur le fer éteint, la dame du tournoi donne les récompenses aux champions.

Quand les vainqueurs ont été proclamés et les prix distribués, tous se retirent. Les participants comme les spectateurs se disent au revoir et vivent le prochain tournoi...

Installation dans la lice :

Entrée des chevaliers appelants.

Entrée des chevaliers venants.

Le héraut annonce aux spectateurs les règles de chaque combat et les armes qui doivent être employées.

Le maréchal entre en lice, suivi par les combattants qui se saluent.

Début du combat :

Les combattants entrent en lice, prêts à combattre. Le maréchal annonce le début du combat, les juges comptabilisent les points et la technique.