

Marcevol 2025

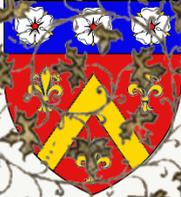
La Geste d'Arthur :
Uther Pendragon





In ces temps anciens, où les royaumes de Bretagne étaient secoués par des passions et des guerres, un événement marqua à jamais l'histoire des légendaires terres de Cornouailles. Le roi Uther Pendragon, souverain puissant, fut frappé par un amour dévorant pour la belle Ygerne, l'épouse du Duc Gorlois. Refusant de céder aux avances du roi, Ygerne resta fidèle à son mari, plongeant ainsi Uther dans une rage folle. Le Duc, pour défendre l'honneur de sa dame, se rebella contre son souverain et emmena Ygerne se réfugier dans le château fortifié de Tintagel. Ce fut alors que la guerre éclata, et Uther, incapable de contenir son désir, assiégea la forteresse. C'est au cœur de ce conflit, marqué par la ruse et la magie, que les événements qui allaient changer le destin de la Bretagne prirent place...

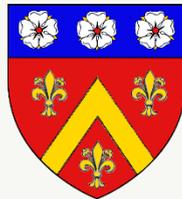
La Geste d'Arthur est une série de tournois à pied sur le thème Arthurien organisés par des troupes de reconstitution médiévale fin XIVe, début XV. Ces tournois suivent les événements du règne Arthurien; de la conception d'Arthur, jusqu'à sa mort.



Le premier épisode narre le siège de Tintagel, qui trouve son origine dans la passion du roi Uther Pendragon pour Ygerne, l'épouse du Duc Gorlois de Cornouailles. **U**ther, roi de Bretagne, déverse son ire et sa puissance sur la forteresse de Tintagel où se sont réfugiés le Duc et la Duchesse.

Le siège prend alors un tournant inattendu et pour le moins mystique. **E** grâce à l'enchanteur Merlin, Uther prend l'apparence de Gorlois, pénètre dans Tintagel et passe la nuit avec Ygerne, concevant ainsi le futur roi Arthur.

Venez écrire votre légende en prenant part aux combats !



Impératifs de l'événement

La participation au tournoi est soumise à une revue complète sur photo de vos tenues civiles et militaires par un comité d'authenticité historique.

Nous vérifierons vos équipements de nouveau le jour du tournoi pour la sécurité et le bon déroulement de l'événement.

Armures

Tournoi Hommes d'armes

Les tournoyeurs doivent avoir un kit d'armure complet avec casque fermé.

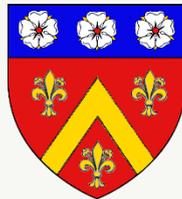
Le kit doit se situer sur une période de 1370 à 1420.

L'armure complète doit se composer ainsi :

- Gambison
- Casque fermé par mézail ou heaume
- Cuirasse en métal ou brigandine (pas de Wisby)
- Cotte de maille rivetée
- Col de maille rivetée gambisonné / col de métal gambisonné
- Gantelets métal
- Canons métal ou cuir+métal
- Cubitières métal
- Brassards métal ou cuir+métal
- Grèves métal ou cuir+métal
- Genouillères métal
- Jambières métal ou cuir+métal

Homme d'armes





Tournoi Valets d'armes

Les Valets d'armes doivent avoir un kit d'armure compris entre 1370 et 1420.

Ce kit doit impérativement comprendre :

- Gambison
- Protection crâne + bas du visage : Bascinet avec camail ou col gambisonné, sinon Chapel avec Bavière ou col/cagoule gambisonné
- Gantelets métal ou moufles de maille

Le kit peut comprendre en plus :

- Cotte de maille rivetée
- Maille rivetée sur col et cagoule
- Plastron métal, cuir ou brigandine (pas de Wisby)
- Jambes d'armure*
- Bras d'armure*

*Sont autorisés en jambes et bras d'armure :

- Bras : canons et spalières métal, cuir, cuir+métal
- Jambes : grèves métal, cuir, cuir+métal

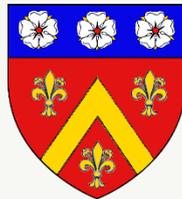
Les brassards, cubitières, genouillères, cuissots et solerets ne sont pas autorisés.

Attention !

Nous vous conseillons vivement de porter une coquille d'arts-martiaux sous vos braies afin d'assurer votre descendance.

Valet d'armes





Civils

Il s'agit des recommandations minimum. Vous pouvez tout à fait étoffer votre tenue d'accessoires et décorations supplémentaires correspondants à votre statut.

Hommes : Pas de Braies apparentes !

Braies et chemise : lin, coton ou coton mélangé lin. Evitez les cols à cordon et les manches froncées si vous ne représentez pas un Italien.

Chausses : en laine, paire couvrant correctement la jambe, semi-fermées avec une bande de tissu en plus couvrant les braies ou chaussettes fermées sans poche ostentatoire au niveau des parties.

Pourpoint ou gippon : laine, coton mélangé lin, soie, matière noble. Doit épouser plus ou moins la forme du corps, ne peut pas arriver au-dessus des hanches.

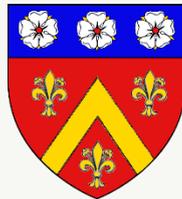
Couvre-chef : en extérieur, chapeau ou chaperon. Si chaperon, peut être porté sur les épaules sans couvre-chef. En intérieur le couvre-chef n'est pas obligatoire (recommandé nobles).

Ceinture : avec boucle, plus ou moins ostentatoire et pendant selon statut. La corde est autorisée pour la reconstitution de personnages pauvres (i.e. fermiers, cuisiniers)

Chaussures de cuir : historiques pour la période considérée. L'ajout d'une semelle de gomme antidérapante ou de fers est toléré.







Femmes

Chemise : lin, coton ou coton mélangé lin. Evitez les cols à cordon et les manches froncées si vous ne représentez pas une Italienne.

Chausses : laine, moulant jusqu'au genou ou après et maintenues par des jarretières qui peuvent être à minima en corde.

Cotte ou corset : robe du dessous, majoritairement en laine ou coton mélangé lin. Les participantes reconstituant des nobles peuvent porter de la soie ou du brocard. Pas de 100% lin mais peut être à manches courtes.

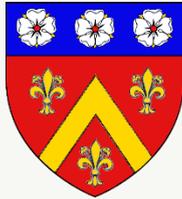
Couvre-chef : en extérieur, chapeau ou chaperon. Si chaperon, peut être porté sur les épaules sans couvre-chef. En intérieur le couvre-chef n'est pas obligatoire. Voile de soie ou de coton 100% pour les nobles et bourgeoises selon le statut (recommandé).

Robe : si noble ou bourgeoise. Peut être en matière noble (laine de bonne qualité à minima)

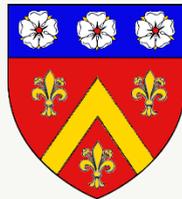
Ceinture : avec boucle, plus ou moins ostentatoire et pendant selon statut. La corde est autorisée pour la reconstitution de personnages pauvres (i.e. fermiers, servantes cuisine). Elle n'est pas obligatoire pour la reconstitution de femme noble ou bourgeoise avec Robe.

Chaussures de cuir : historiques pour la période considérée. L'ajout d'une semelle de gomme antidérapante ou de fers est toléré. Evitez les bottines.





Julien Daniello | Photographies



Nous rappelons à tous les hommes que leurs braies ne doivent pas être vues, qu'ils soient en civil ou militaire. Nous pouvons le tolérer sur certaines tenues militaires, mais la tolérance est nulle pour le civil.

Programme

Samedi

Matin : tournoi Valets d'armes

Midi : repas

Après-midi : Archerie - tournoi Hommes d'armes - bataille

Soir : Banquet

Dimanche

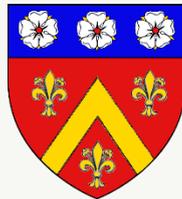
Matin : Défis courtois

Midi : repas

Après-midi : Finale Archerie

Fin de l'événement 16h30

Tout au long de l'événement, vous aurez libre accès à des activités diverses et variées.



Equipelement militaire

Nous fournirons lances, haches nobles, dagues et gourdins.

Les Valet d'armes doivent apporter leur bouclier.

Les Nobles doivent apporter leur épée longue.

Equipelement civil

Vous devez amener votre vaisselle (verre, assiette, couverts).

Règles générales

Seuls les inscrits au tournoi peuvent y participer.

Les dames jugeront votre valeur chevaleresque et les points qu'elles attribueront peuvent changer les résultats. Nous vous jugerons équitablement sur vos qualités de combattant, mais il vous échoit de faire montre de votre superbe et de la noblesse dont vous êtes fait.

