

La Boissière Ecole 1815

Évènement « campagne » - 21 et 22 août 2021



Dossier et fiche d'inscription

Il appartient à chaque association de prendre connaissance de ce dossier qui contient les informations indispensables au bon déroulement de l'évènement. Merci aux responsables de groupes de le transmettre à chacun de ses participants.

Sommaire

L'évènement	2
Thème de l'évènement	2
Inscription et participation	2
Règles de participation	3
Règles d'engagement des combats	4
Fiche d'inscription	5

Organisateurs: « Les cavaliers de l'Histoire »
Xavier et Marie-Claire Remy – Tel: 01.34.85.02.57
xavier.remy@gicram.com

Troupes françaises :
Alexandre Clerc - Tel : 06.85.12.50.24
Courriel : clerc.alex71@orange.fr

Troupes alliées :
Marc Middleton - Tel: 06.50.76.45.05
Courriel : marc_middleton@hotmail.com

L'événement :

La Boissière Ecole fait maintenant parti des événements « campagne » connus et reconnus internationalement (avec des participants américains, canadiens, etc). Avec de nombreuses éditions à leur actif, les organisateurs (Marie-Claire et Xavier) ont forgé un événement qui fait parti des rares « Campagne » où les groupes peuvent venir chercher authenticité et immersion.

Afin d'aller plus loin dans cet esprit en 2021, les organisateurs souhaitent répondre favorablement à une demande de plusieurs groupes français pour la mise en place d'une itinérance (deux nuits = deux bivouacs), tout en gardant un campement fixe pour ceux qui souhaitent dormir sous tente.

Ainsi les groupes pourront choisir lors de leur inscription s'ils souhaitent faire parti du peloton « itinérant » ou du peloton « fixe ».

Cette double orientation permettra de contenter le maximum de personnes et, nous l'espérons, attirer les groupes afin de constituer une « armée » française polyvalente, qualitative et quantitative. Cela permettra également d'avoir deux pelotons bien distincts, avec des lieux de bivouacs différents, mais qui évolueront conjointement grâce au travail de coordination de l'état-major et de la cavalerie.

Comme lors des précédentes éditions, les pelotons seront amenés à parcourir de longues distances (environ 15km) sur la journée du samedi et un peu moins le dimanche. Le peloton en itinérance devra être autonome du vendredi soir au dimanche midi, que ce soit en terme de provisions mais également en terme de matériel pour la mise en place de son bivouac. Toutes les règles de participation sont indiquées plus loin.

Les participants se retrouveront à la fin des combats le dimanche pour une collation et un verre de l'amitié autour du village.

Thème de l'événement :

Début juillet 1815... l'armée impériale remporte son dernier combat à Rocquencourt en région parisienne.

Les troupes coalisées, surprises par l'initiative des troupes française, voient là la preuve que les français n'abandonneront jamais le combat et ne laisseront pas Paris tomber entre les mains de l'ennemi. Dans un dernier baroud d'honneur, les généraux français tenteront une dernière fois de riposter à l'envahisseur lors des combats de Sèvres et Issy... en vain!

En parallèle, quelques détachements coalisées sont envoyés en reconnaissance dans la région afin d'observer et, si l'occasion se présente, repousser les unités françaises en retraite vers la Loire.

Inscription et participation :

Cet événement est à l'initiative seule des deux organisateurs qui se donnent du mal pour nous accueillir en mettant à disposition leur temps, leurs terrains et leurs matériels personnels.

Afin de couvrir les frais engagés par ceux-ci pour le bois, la paille et l'eau, une participation financière sera demandée pour chaque participants à hauteur de 8€/homme et 10€/cheval. Le paiement doit se faire par virement à l'ordre des Cavaliers de l'Histoire au plus tard le 31/07/2021 (remboursé si l'évènement est annulé), RIB en pièce jointe.

Le bulletin d'inscription se trouve à la fin de ce document, il est à renvoyer rempli pour le 30 juin 2021 au plus tard. Il est obligatoire pour chaque association d'avoir une assurance « responsabilité civile » et que leurs membres soit à jour de cotisation afin d'être couvert.

Les participants devront, autant que possible et durant tout le week-end, éviter tout anachronisme dans leur tenue et les matériels qu'ils utiliseront.

Chaque participant vient avec l'uniforme et l'équipement de la troupe qu'il représente, que l'on suppose conforme aux sources historiques. Les affaires 21ème siècle devront être laissées dans les voitures ou dans un endroit à l'abri des regards (tente fermées).

Afin de garantir à chacun une expérience aussi authentique que possible, chaque participant devra adopter un comportement adapté à son rôle en se conformant aux instructions des officiers et sous-officiers, respecter les lieux ainsi que les règles fixées par l'organisation.

L'organisation se réserve le droit d'exclure tout groupe, ou participant, qui ne les respecterait pas.

Règles de participation :

Pour que cet événement soit une pleine réussite, et que chaque participant passe un agréable moment, l'organisation a mis en place des règles simples et de bon sens.

Celles-ci sont déclinées pour les deux parties, fixe et itinérante, avec des règles communes mais certaines propres à chacune (l'itinérance étant sous le principe de la Charte d'Histoire Vivante).

	Fixe	Itinérance
Organisation du détachement	1 Etat-major avec: ➤ 1 commandant ➤ 2 ou 3 cavaliers faisant office d'aide de camp	
	➤ 1 Chef de peloton ➤ 1 Chef de seconde section ➤ 3 cavaliers légers à disposition de l'infanterie	➤ 1 Chef de peloton ➤ 1 Chef de seconde section ➤ 3 cavaliers légers à disposition de l'infanterie ➤ Formation d'escouade pour l'ordinaire
Campement	➤ Tente ou abri de toile ➤ Feux ➤ Objets modernes cachés dans les tentes	➤ Rien ou abris improvisés ➤ Feux (définis par les organisateurs) ➤ Objets modernes strictement interdits
Nourriture	Au campement: ➤ Préparation de la nourriture par association ou groupement d'associations ➤ Ustensiles de cuisine et couverts compatibles avec l'époque ➤ Les boissons doivent être stockées dans des bouteilles en verre (sans étiquettes) En marche: ➤ Les rations doivent être enveloppées dans du papier brun avec de la ficelle avant le départ pour la marche ➤ Les boissons doivent être stockées dans des bouteilles en verre (sans étiquettes) et transportées par les participants	➤ Préparation de la nourriture par escouade ➤ Gamelles d'escouade seulement ➤ Les rations doivent être enveloppées dans du papier brun avec de la ficelle avant le début de l'événement. ➤ Les boissons doivent être stockées dans des bouteilles en verre (sans étiquettes) et transportées par les participants
Tenues et matériel	➤ Shako ou bonnet de police (bicorné interdit) ➤ Armement et équipement réglementaire et en bon état ➤ Havresac obligatoire ➤ Port des outils d'escouade autorisé	➤ Shako ou bonnet de police (bicorné interdit) ➤ Havresac obligatoire ➤ Armement et équipement réglementaire et en bon état ➤ Outils d'escouade. ➤ <u>Les participants doivent être en mesure de transporter tout leur équipement et leurs rations avec eux pendant toute la durée de l'événement, veuillez évaluer votre charge en conséquence.</u>
Combats	Page suivante	Page suivante

Règles d'engagements des combats :

Pour rester dans la logique de l'esprit de la sortie et gagner en immersion, tous les combats seront régis par un « jeu » du **Chasseur** (l'attaquant) et du **Chassé** (défenseur), acceptées par les deux parties.

Durant tout l'événement les alliés seront considérés comme les **Chasseurs** du fait ce se sont eux qui progressent sur le territoire français. Par conséquent les français seront considérés comme les **Chassés**.

Toutefois, les français pourront devenir **Chasseur** sur des moments précis où ils seront au moins à force égale et dans un contexte de surprise.






Exemple: un détachement français rentre en contact avec un détachement allié sur un terrain propice à l'embuscade – Les français sont en position de Chasseurs temporairement et les alliés en Chassés, mais à l'arrivée de renfort alliés les rôles s'inversent.

Pendant une escarmouche, si le **Chasseur** avance (sans croiser la baïonnette), le **Chassé** doit se replier tout en continuant de combattre.

Le **Chasseur** signale la fin de l'escarmouche avec une charge à la baïonnette (AUCUNE AUTRE charge à la baïonnette n'est autorisée afin de ne pas semer la confusion).

A la charge à la baïonnette du **Chasseur**, le **Chassé** décroche immédiatement le combat et fuit. Le **Chasseur** prend la position du **Chassé** et le laisse filer. Le **Chasseur** doit laisser au moins 15 minutes pour que le **Chassé** puisse ensuite se retirer et trouver un nouveau lieu d'engagement.

Après la fuite du **Chassé**, les deux cavaleries se mettent face à face devant leurs infanteries respectives. Celle du **Chassé** se repli avec son infanterie en tant qu'arrière-garde et celle du **Chasseur** agit en tant qu'avant-garde.

		
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ L'infanterie en ligne doit se replier dans des bois ou une position retranchée (ou s'allonger au sol). ➤ L'artillerie doit se replier face à des tirailleurs. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Les artilleurs abandonnent leurs pièces s'ils sont chargés, sauf si soutenus par leur infanterie et cavalerie. ➤ Les cavaliers ne peuvent attaquer une pièce d'artillerie retranchée ou déployée dans un bois.
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Voir règles générale au dessus du tableau. <p>Cas des tirailleurs:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Les tirailleurs doivent céder lorsqu'ils sont chargés par une ligne d'infanterie. ➤ Les tirailleurs ne peuvent charger une ligne d'infanterie formée. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En terrain ouvert, l'infanterie doit fuir face à une cavalerie qui charge. PAS DE CARRÉS. ➤ L'infanterie qui est soutenue et défendue par sa propre cavalerie peut ignorer la cavalerie adverse en terrain ouvert. ➤ La cavalerie ne peut pas attaquer une infanterie dans les bois ou retranchée autour d'un soutien physique (tranchée, contre un mur/une haie, autour d'un chariot...).
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En terrain ouvert, l'infanterie doit fuir face à une cavalerie qui charge. PAS DE CARRÉS. ➤ L'infanterie qui est soutenue et défendue par sa propre cavalerie peut ignorer la cavalerie adverse en terrain ouvert. ➤ La cavalerie ne peut pas attaquer une infanterie dans les bois ou retranchée autour d'un soutien physique (tranchée, contre un mur/une haie, autour d'un chariot...). 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Une cavalerie en nombre inférieur ne peut pas engager une charge face à une unité de cavalerie plus nombreuse. ➤ Si attaquée par une force supérieure de cavalerie, l'unité en infériorité numérique doit se replier.

