



**Lumeçon 2008
Jeu de saint Georges**

**Scénario
Explications sommaires et
Notes élémentaires d'organisation**

Fascicule I : Journée du samedi

Equipe de Réalisation 2008 :
Joëlle WATTIER, Réalisatrice générale
Didier GERHARDS, Directeur du Jeu
Fabrice DEMEULDRE, Assistant Réalisateur

Plan

- **Exposition des objets du Jeu de saint Georges dans la Collégiale** page 3
- **Cortège du « Magistrat » et de la « Confrérie de saint Georges »** page 6
- **Cortège des personnages du Lumeçon, guidé symboliquement par le Président de la Procession du Car d'Or** page 15
- **« Répétition » du Lumeçon – Rituel d'« intronisation » de saint Georges** page 18
- **Installation de la châsse de saint Georges dans l'enceinte de l'Hôtel de Ville** page 22
- **Cortège du retour à la Collégiale, conduit symboliquement par l'Echevin des Fêtes** page 23

Textes de base : Georges RAEPERS, Réalisateur de 1972 à 2002

Remarque :

Le samedi, le Policier directeur de jeu réserve, Jody DETEMMERMAN, participera en tant que Policier directeur de jeu à tous les déplacements ainsi qu'à la « Répétition » du Lumeçon. Le dimanche, il jouera son rôle de Policier directeur de jeu uniquement lors du Combat dans l'arène, où il prendra en charge le jeu des personnages féminins Cybèle et Poliade. En dehors du Combat et particulièrement lors de la « Descente de la Rue des Clercs », il jouera pleinement son rôle de Policier Casque Blanc du 2^{ème} rang. L'intéressé veillera donc tantôt à porter son ceinturon blanc, tantôt son ceinturon noir.

Exposition des objets du Jeu de saint Georges dans la Collégiale

Dès 14h30, les « objets » du Lumeçon, dont le Dragon, sont exposés au sein de la Collégiale. Peu avant, le Dragon sort de sa « caverne »...

Objets à déposer

Le Dragon

Le casque de saint Georges

Le sabre de saint Georges

Les pistolets de saint Georges

1 lance normale (manche rouge/pointe jaune)

1 lance inversée (manche jaune/pointe rouge)

11 vessies

12 carcasses de Chins-Chins et la carcasse du Chin-Chin protecteur

8 massues

Remarque

Participation – outre des Hommes Blancs, des Hommes de Feuilles, des Diables et des Chins-Chins (tenue : dite de « Répétition », soit sweat « Répétition », pantalons et chaussures noirs) :

- du Bourgmestre, de son Huissier et de l'Echevin des Fêtes (tenue : de ville – avec écharpe pour le Bourgmestre et l'Echevin des Fêtes) ;
- de l'Officier Coordinateur Police, des 5 Policiers directeurs de jeu et de leur réserve (tenue : dite de « Répétition », soit chemise blanche, cravate noire, vareuse avec épaulettes et fourragères, ceinturon blanc et casque blanc) ;
- de l'Officier Coordinateur Pompiers et d'un peloton de Pompiers, dont quelques tambours (tenue : dite de « Répétition ») ;
- des 2 personnages féminins Cybèle et Poliade ainsi que des 2 Porteuses de drapeau (tenue : dite de « Répétition »).

1. Déplacement

• Ordre

- Huissier
(porte la couronne de roses
du Chef de sainte Waudru)
- 1) Drapeau – Poliade – Echevin des Fêtes – Bourgmestre – Cybèle – Drapeau
Rouge/Blanc (porte les pistolets de saint Georges) (porte le sabre Noir/Jaune de saint Georges)
 - 2) Officiers Coordinateurs Pompiers et Police
 - 3) Pompiers (battant tambours)
 - 4) Ancien saint Georges – Ancien Chin-Chin protecteur
(porte la lance inversée) (porte le casque de saint Georges)
 - 5) Policiers directeurs de jeu (+ Réserve)
 - 6) Diables (en 2 rangs équilibrés, tous munis de leur vessie)
 - 7) Chins-Chins (en 2 rangs équilibrés, tous munis de leur carcasse), dont le Chin-Chin protecteur
(porte la lance normale)
 - 8) Hommes Blancs – Hommes de Feuilles (d'abord les Hommes Blancs, ensuite les Hommes de Feuilles – tous munis de leur massue – en 2 x 2 rangs équilibrés)

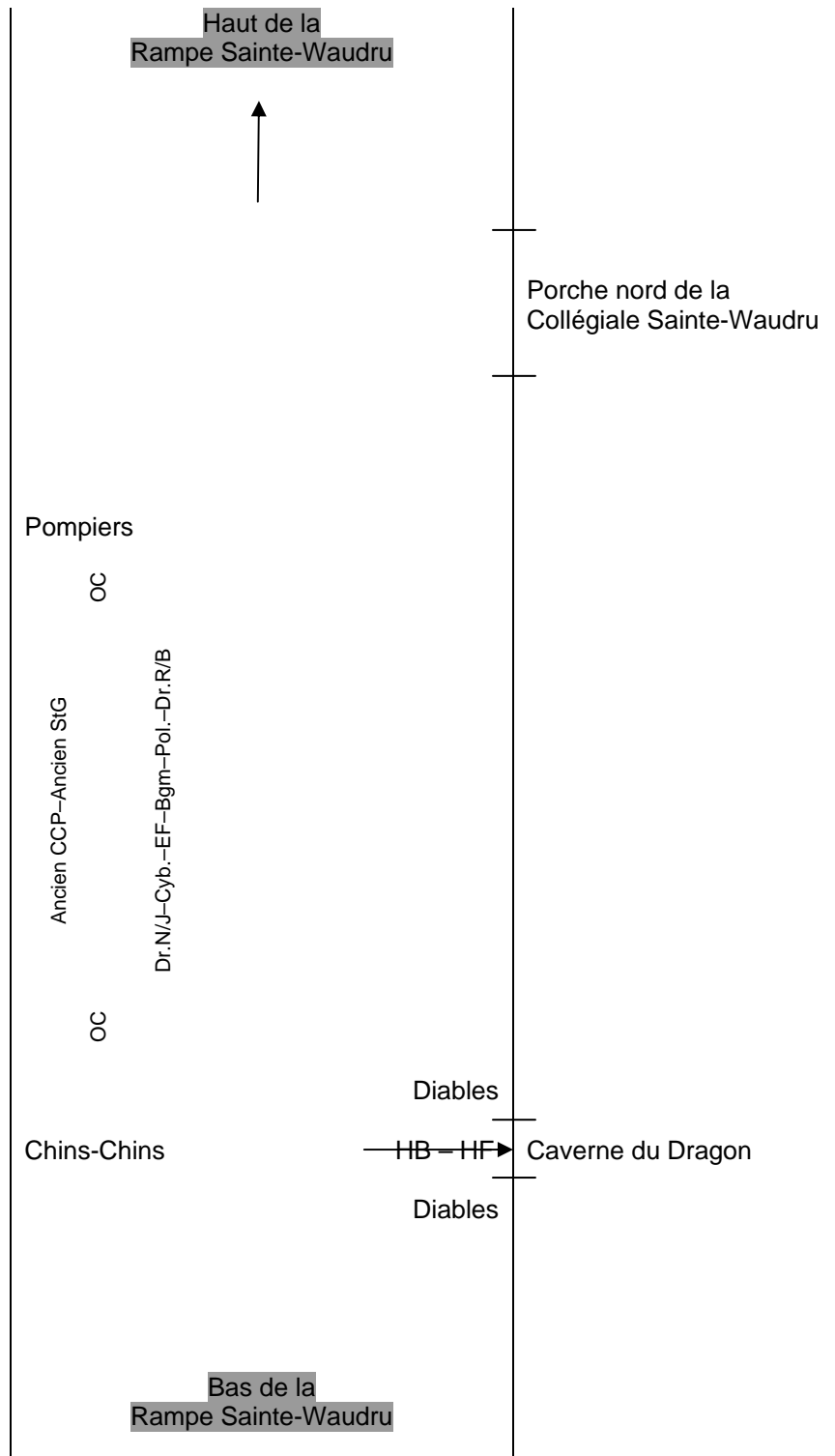
• Départ

- A 14h10, munis des « objets » du Lumeçon, à l'exception du Dragon qui se trouve encore dans sa « caverne »...
- Avec une salve des Pompiers ; immédiatement après : roulement de tambours (durant tout le déplacement).

- Trajet
Jardin du Maieur – Rue d'Enghien – Rue de la Tour Auberon – Rue des Telliers – Rue Notre-Dame Débonnaire – Rampe Sainte-Waudru – Collégiale.

2. Bas de la Rampe

- Arrivée au bas de la Rampe Sainte-Waudru :
- Tous observent un moment d'arrêt et prennent position comme suit :



- Les Hommes Blancs et les Hommes de Feuilles sortent le Dragon de sa « caverne » ⇨ Salve des Pompiers.

- Après quoi...
- La « 1^{ère} partie » du groupe monte d'abord ensemble, dans cet ordre et attend la « 2^{ème} partie » à l'entrée du porche nord de la Collégiale :
 - 1) les Autorités communales présentes (le Bourgmestre et l'Echevin des Fêtes), encadrées de Cybèle, Poliade et leurs drapeaux ;
 - 2) les Officiers Coordinateurs Pompiers et Police ;
 - 3) les Pompiers (battant tambours – arrivés en haut, se positionnent dans la partie gauche de la Rampe, face au porche nord de la Collégiale et attendent l'arrivée du Dragon) ;
 - 4) l'Ancien saint Georges et l'Ancien Chin-Chin Protecteur ;
 - 5) les Chins-Chins (en rangs équilibrés) encadrés par le Policier directeur de jeu responsable de saint Georges, le Policier directeur de jeu responsable des Chins-Chins et le Policier directeur de jeu réserve.
- La « 2^{ème} partie » du groupe monte ensuite, comme suit :
Le Dragon monte la Rampe en courant, les Diables de part et d'autre et faisant virevolter leurs vessies ; les Policiers directeurs de jeu responsables du Dragon et le Policier directeur de jeu responsable des Diables, quant à eux, montent de même de part et d'autre du Dragon.
- Tous entrent dans la Collégiale, à l'exception des Pompiers qui restent quelque peu dans la partie gauche de la Rampe, face au porche nord de la Collégiale, le temps que tous soient rentrés. Lorsque le Dragon entre, ils tirent une salve ⇒ Salve des Pompiers. Après quoi, les Pompiers suivent, entrent donc dans la Collégiale afin d'assister à la pose de la couronne de roses sur le Chef de sainte Waudru.

3. Entrée dans la Collégiale

Entrée du groupe dans la Collégiale, accueilli par le Doyen, le Président de la Fabrique de Sainte-Waudru, le Président de la Procession du Car d'Or et le Réalisateur de la Descente de Châsse :

Air du Doudou joué aux orgues.

4. Dans la Collégiale

- Ensuite et dans cet ordre :
- Remise solennelle de la couronne de roses (destinée au Chef de sainte Waudru) par le Bourgmestre au Doyen et pose de cette couronne sur le Chef de sainte Waudru – exposé au public à la croisée du transept et de la nef centrale, juste à l'entrée du chœur, devant la châsse de sainte Waudru – en présence des personnages du Lumeçon. Par là-même, l'Autorité communale rend hommage à sainte Waudru...
- Installation des objets du Jeu de saint Georges au fond de la nef latérale gauche de la Collégiale – en empruntant la nef latérale droite – et Garde de ces objets assurée par les Acteurs du Lumeçon¹.
- Parallèlement, garde du Chef de sainte Waudru assurée par les Hallebardiers de sainte Waudru (minimum 2 de chaque côté, soit minimum 4 au total).

¹ selon un tour déterminé lors des dernières réunions préparatoires

**Cortège du « Magistrat » et de la « Confrérie de saint Georges »
(Hôtel de Ville ⇒ Collégiale)**

Le principe de ce cortège est que le Premier Magistrat de la Ville, les Autorités communales, les personnages rituels représentatifs de la « Cité contemporaine » (Pompiers, Policiers), les personnages récents et enfin la « Confrérie Dieu et Monseigneur saint Georges » – confrérie communale à l'origine du Lumeçon – partent de la Chapelle Saint-Georges – siège, à l'époque, de la confrérie – donc de l'Hôtel de Ville, pour se rendre au centre mythique de la « Cité originaire » : la Collégiale.

Ainsi, ils assistent et participent au premier mouvement de l'ensemble du Lumeçon.

Très logiquement, ce premier déplacement est conduit symboliquement par le Bourgmestre ; l'Echevin des Fêtes, quant à lui, guide saint Georges.

Arrivés à la Collégiale (Place du Chapitre), le Président de la Procession (notamment) accueille le Bourgmestre et l'Echevin des Fêtes. Lorsque le reste du cortège aura fait le tour de la Collégiale et rejoint le haut de la Rampe Sainte-Waudru, les Autorités sortiront par le porche nord de la Collégiale, précédant ainsi les personnages du Lumeçon et assistant à leur sortie du centre de la « Cité originaire ».

Préalablement

Remarque : les dispositions dont question ci-après (aux pages 6 et 7) sont susceptibles de modifications.

Encadrement Réalisation du Lumeçon : Joëlle WATTIER et Didier GERHARDS.

- **Dès 17h10, le Doyen, l'Echevin des Fêtes, Cybèle** (munie de la lance inversée), **Poliade** (munie de la lance normale) **et leurs Porteuses de Drapeau, 4 Hauts Tambours, 2 Massiers** (munis de leur masse) **et 6 Hallebardiers** (gardes) **de saint Georges quittent la Collégiale pour se rendre à l'Eglise Sainte-Elisabeth.**

Le groupe s'organise comme suit :

- 1) PC² Blanc – OC³ Bleu – PC Blanc
(Gilles (Olivier (Jody
DRUMEL) DEWISE) DETEMMERMAN)
- 2) Drapeau Rouge/Blanc – Poliade – Echevin des Fêtes – Doyen – Cybèle – Drapeau
(porte la lance normale) (porte la lance inversée)
Noir/Jaune
- 3) Hauts Tambours
- 4) Massiers
- 5) Hallebardiers de saint Georges (en rangs équilibrés)

Le trajet emprunté est le suivant :

Collégiale – Rue de la Chaussée – Grand-Place – Rue de Nimy – Eglise Sainte-Elisabeth.

- **Arrivés à l'Eglise Sainte-Elisabeth** (et après un moment d'arrêt – à préciser/verre Nuit Saint-Georges), **la chasse de saint Georges, les Magistrats, les Autorités, les Pompiers et saint Georges** (tous déjà présents sur place dès 17h10 dans l'attente de l'arrivée du cortège venant de la Collégiale Sainte-Waudru) **intègrent le groupe, lequel se rend ensuite à l'Hôtel de Ville, en vue du Cortège du « Magistrat » et de la « Confrérie de saint Georges ».**

² Policier coiffé d'un Casque Blanc

³ Officier de Police coiffé d'un Casque Bleu

Le groupe s'organise comme suit :

- 1) PC Blanc – Drapeau Rouge/Blanc – OC Bleu – Poliade – PC Blanc
- 2) Autorités (à préciser)
- 3) Pompiers (présents sur le parvis de l'Eglise Sainte-Elisabeth dès 17h10)
- 4) Massiers
- 5) Châsse de saint Georges, escortée des Hallebardiers de saint Georges (3 de part et d'autre de la châsse) et accompagnée des Magistrats
- 6) Hauts Tambours
- 7) Drapeau Noir/Jaune – Cybèle
- 8) Saint Georges (présent sur le parvis de l'Eglise Sainte-Elisabeth dès 17h10)

Départ

A 17h35 au plus tard.

Lorsque la châsse de saint Georges sort de l'Eglise Sainte-Elisabeth, soit peu avant le départ du cortège, les Pompiers (présents sur le parvis de l'Eglise Sainte-Elisabeth) tirent une salve.

Lorsque le groupe quitte l'Eglise Sainte-Elisabeth, les cloches de celle-ci se mettent à sonner – et ce jusqu'à l'arrivée du groupe à l'Hôtel de Ville.

Le trajet emprunté est le suivant :

Eglise Sainte-Elisabeth – Rue de Nimy – Grand-Place – Cour de l'Hôtel de Ville.

La châsse de saint Georges, les Hallebardiers de saint Georges et les Magistrats restent dans la Cour de l'Hôtel de Ville (le « groupe » se positionne dans le coin formé par le Cabinet d'Apparat et la Salle Saint-Georges), tout comme saint Georges..., et ce dans l'attente du passage peu avant 17h50 du reste du cortège qui, lui, se forme au Jardin du Maieur (cf. ci-après).

Cybèle remet la lance inversée à l'Ancien saint Georges qui l'attend dans la Cour de l'Hôtel de Ville. Celui-ci, muni de la lance inversée, se rend ensuite dans le Jardin du Maieur pour la formation du Cortège du « Magistrat » et de la « Confrérie de saint Georges ».

Poliade remet la lance normale à l'Ancien Chin-Chin Protecteur qui l'attend dans la Cour de l'Hôtel de Ville (celui-ci remet ensuite cette lance au Régisseur qui la range au Magasin du Théâtre).

Le Doyen, Cybèle et l'Ancien Chin-Chin Protecteur rejoignent la Collégiale ; le Drapeau Noir/Jaune, le Drapeau Rouge/Blanc, les Massiers, les Policiers et les Pompiers, le Jardin du Maieur pour la formation du Cortège du « Magistrat » et de la « Confrérie de saint Georges ».

Ces positionnements et déplacements sont facilités par les Sweats Remparts (et la Réalisation du Lumeçon).

Dès 17h45

- Les Hommes Blancs, les Hommes de Feuilles, les Diables, les Chins-Chins, le Chin-Chin protecteur, Cybèle et l'Ancien Chin-Chin Protecteur se trouvent tous à la Collégiale dès 17h45 au plus tard, en tenue dite de « Répétition », soit sweat « Répétition », pantalons et chaussures noirs !
- La formation et le déplacement du cortège de l'Hôtel de Ville à la Collégiale se font sous la responsabilité, au niveau de la Réalisation, de :
 - Joëlle WATTIER, Réalisatrice générale.
 - Fabrice DEMEULDRE, Assistant Réalisateur.

- La sortie des personnages de la Collégiale se fait sous la responsabilité, au niveau de la Réalisation, de :
 - Didier GERHARDS, Directeur du Jeu.
- La formation et le déplacement du cortège de la Collégiale à l'Hôtel de Ville se font sous la responsabilité de toute l'équipe de Réalisation.

1. Formation

A 17h40 précises, dans le Jardin du Maïeur (à hauteur du Ropieur⁴) – sauf pour le « groupe » de la chasse de saint Georges et saint Georges même qui s'intégreront au cortège lors de son passage par la Cour de l'Hôtel de Ville.

Ordre

- 1) **2 Massiers** (munis des Masses)
- 2) **Drapeau Rouge/Blanc**
 - Tenue : chemisier blanc, pantalons anthracites et chaussures noires
- 3) **PC Blanc – Poliade – OC Bleu – Bourgmestre – PC Blanc**
(Olivier DEVISE) (guide symbolique)
 - Tenues :
 - Bourgmestre : avec écharpe
 - Huissier : tenue protocolaire
 - Policiers : chemise blanche, cravate noire, épaulettes, fourragères et casque
 - Poliade : sweat « Répétition » blanc, pantalons rouges et chaussures noires ou blanches
- 4) **Pompiers** (dirigés par l'Officier Coordinateur Adjoint – Henri POTTIE)
 - Tenues : sortie normale (calot et fusil)
 - Placement : d'abord les 4 Tambours, ensuite les 2 rangs de 6 Pompiers (l'Officier Coordinateur Adjoint devant)
- 5) **Délégations des Groupes Assesseeurs**⁵ (16 personnes)
 - Tenues : sweats spécifiques, pantalons et chaussures noirs (sauf pour les Sweats Bleus Anciens – cf. ci-après)
 - Placement : en 4 rangs :
 - 2 Sweats Régie – 2 Sweats Musiciens Lumeçon
 - 2 Sweats Bleus Anciens – 2 Sweats Bleus Jeunes
 - 2 Sweats Bruns – 2 Sweats Porteurs de Vessies
 - 2 Sweats Sainte-Waudru – 2 Sweats Remparts
- 6) **Régisseur** (Philippe URBAIN) – **Ancien saint Georges** (Jimmy TOURNAY – *muni de la lance inversée*)
 - Tenues : sweats spécifiques, pantalons et chaussures noirs
- 7) **Officier Coordinateur Pompiers** (Yannick VAN DER DONCKT) – **Officier Coordinateur Police** (Jacques HUART)
 - Tenues :
 - Officier Coordinateur Pompiers : Lumeçon (sans ajout) – sabre au fourreau
 - Officier Coordinateur Police : Lumeçon

⁴ à cet égard, Jacques HUART, Officier Coordinateur Police, prend les mesures nécessaires pour qu'un policier bloque momentanément l'accès au tunnel et pour qu'un autre policier bloque momentanément l'accès à la voirie du Magasin du Théâtre – le temps de la formation du cortège

⁵ rester groupés

- 8) **Policiers directeurs de jeu (+ Réserve)**
- Tenues : chemise blanche, cravate noire, vareuse avec épaulettes et fourragères, ceinturon blanc et casque blanc
 - Placement : en 1 ligne
 - Gilles DRUMEL, Policier directeur de jeu responsable de saint Georges
Christian CHEVALIER et Frédéric LION, Policiers directeurs de jeu responsables du Dragon
Philippe LAURENT, Policier directeur de jeu responsable des Chins-Chins
Jean-Luc DUBRAY, Policier directeur de jeu responsable des Diables
Jody DETEMMERMAN, Policier directeur de jeu réserve
- 9) **Drapeau Noir/Jaune**
- Tenue : chemisier blanc, pantalons anthracites et chaussures noires
- 10) **Châsse de saint Georges**
- 6 Hallebardiers (*tenue : de couleurs rouges et blanches ; placement : 3 de part et d'autre de la châsse*)
 - Magistrats
 - ↳ *Prend place au passage du cortège dans la Cour de l'Hôtel de Ville*
- 11) **Petit dragon** (ancien dragon du Petit Lumeçon)
- Porteurs : 6 Sweats Bleus Anciens⁶
 - Tenue : sweat spécifique, pantalons et baskets blancs
- 12) **Saint Georges** (*muni de sa lance blanche/noire*) – **Ecuyers de saint Georges**
Echevin des Fêtes : à la droite de saint Georges (*port de l'écharpe*)
- ↳ *Prend place au passage du cortège dans la Cour de l'Hôtel de Ville*
- 13) **9 Sweats Bleus Jeunes**
- Tenue : sweat spécifique, pantalons et chaussures noirs
 - Placement : devant la Musique, sur les flancs, de part et d'autre
 - Rôle : « tampon » par rapport à la Musique afin d'éviter toute infiltration du public
- 14) **Musique** (*± 30 musiciens en tenue de Procession*)
- ↳ *Prend place au passage du cortège sortant de la Cour de l'Hôtel de Ville*
- 15) **Collège et Conseillers communaux montois**
- 16) **Invités**

Remarques importantes

- **La Musique se positionne sur la Grand-Place, à la gauche du porche d'accès à l'Hôtel de Ville en sortant, devant la Salle des Sacquiaux. Le début du cortège, lorsqu'il sort de l'Hôtel de Ville, passe donc devant la Musique, laquelle s'intercale alors derrière saint Georges.**
- Les points 15) et 16) ne sont pas de la compétence de la Réalisation. Jean-Claude VANDERLINDEN, Chef de Division des Fêtes, ainsi que Fabrice LEVEQUE, Responsable du Service des Relations Extérieures, règlent cette partie.

⁶ Roger CAMBIER, Adolphe CHOQUET, Bernard DECASTIAU, Marcel DELHAYE, Christian TAQUIN et Jean-Claude VAN POUCKE ; ceux-ci veilleront à être présents avec le petit dragon sur la voirie du Jardin du Maieur, dans les temps, soit avant le dépôt de fleurs au monument Marcel Gillis prévu à 17h30

- Une fois formé, le cortège quitte le Jardin du Maieur pour rejoindre le porche de l'Hôtel de Ville (côté Grand-Place), où il « stationne » quelques secondes, le temps pour les Pompiers, de se préparer au tir de la salve de départ et pour le « groupe » de la châsse de saint Georges et saint Georges même, de prendre place dans le cortège.
- Les Sweats Remparts « balisent » le trajet emprunté par le cortège dans l'enceinte de l'Hôtel de Ville jusque sur la Grand-Place (± à hauteur du kiosque).

Cortège du « Magistrat » et de la « Confrérie de saint Georges » en bref

- 1) 2 Massiers
- 2) Drapeau Rouge/Blanc
- 3) PC Blanc – Poliade – OC Bleu – Bourgmestre – PC Blanc
Huissier
(port de l'écharpe)
- 4) Pompiers
- 5) Délégations des Groupes Assesseurs
- 6) Régisseur - Ancien saint Georges
(lance inversée)
- 7) Officiers Coordinateurs Pompiers et Police
- 8) Policiers directeurs de jeu (+ Réserve)
- 9) Drapeau Noir/Jaune
- 10) Châsse de saint Georges, escortée par 6 Hallebardiers et accompagnée des Magistrats
- 11) Petit dragon (porté par 6 Sweats Bleus Anciens)
- 12) Saint Georges (+ Ecuyers) – Echevin des Fêtes
(lance blanche/noire) (port de l'écharpe)
- 13) 9 Sweats Bleus Jeunes (devant la Musique, sur les flancs, de part et d'autre)
- 14) Musique
- 15) Collège et Conseillers
- 16) Invités

2. Déplacement

- Départ

A 17h50 précises :

- Tir des Pompiers (sous le porche).
- Dès le Tir des Pompiers, la Musique joue.
- Lorsque saint Georges et l'Echevin des Fêtes sortent de la Cour de l'Hôtel de Ville, la Musique les suit. Il y a donc lieu de veiller à ce que la Musique puisse s'intercaler derrière saint Georges et devant le Collège.
- Avec l'aide des Sweats Remparts (qui « balisent » la sortie).
- Trajet (pas d'arrêt !)
Cour de l'Hôtel de Ville – Grand-Place (le cortège tourne directement à droite) – Rue des Clercs – Place du Chapitre (entrée des Massiers et des Autorités dans la Collégiale ; le reste du cortège emprunte le trajet indiqué ci-après, soit :) – Rue du Chapitre – Square Roosevelt (sauf pour la Musique, qui, seule, emprunte le chemin de ronde) – Rampe Sainte-Waudru.
- Lorsque la tête du cortège arrive à hauteur de l'Excelsior, les Tambours des Pompiers se mettent à battre jusqu'à l'arrivée au sommet de la Rampe Sainte-Waudru.
- Allure : Tempo « promenade »
La tête du cortège doit veiller à ne pas avancer trop rapidement de façon à ne pas « étouffer » la Musique – donc, monter à « petits pas ».

3. Place du Chapitre

- Arrivée à 18h00 (la Musique joue jusqu'au moment où elle emprunte le chemin de ronde).
- **Le Bourgmestre, l'Echevin des Fêtes et l'Ancien saint Georges** (précédés de l'Huissier et des 2 Massiers) **sont accueillis ensemble, d'abord par le Président de la Procession (Henri BROUET) et le Président de la Fabrique de Sainte-Waudru (Pierre DUFOUR), au bas de l'escalier de la Collégiale côté sud, ensuite par le Doyen (Germain BIENAIME) en haut de l'escalier à l'entrée sud de la Collégiale.**
Des Hallebardiers forment une haie d'honneur au portail sud de la Collégiale (réglé par les responsables de Procession du Car d'Or).
Précédés des 2 Massiers et de l'Huissier, le Doyen, le Bourgmestre, l'Echevin des Fêtes, l'Ancien saint Georges, le Président de la Fabrique de Sainte-Waudru et le Président de la Procession traversent la Collégiale par le transept, aidés par environ 8 Hallebardiers (qui forment un « u » autour des Autorités) et en observant un temps d'arrêt de quelques secondes devant le Chef de sainte Waudru. **Ils s'arrêtent à l'entrée du déambulatoire, face au porche nord.**

4. Sommet de la Rampe (Arrivée et arrêt du cortège – Préparation de la sortie)

Remarque

Quelques Hallebardiers (tenue à déterminer) gardent inoccupée le haut de la Rampe Sainte-Waudru durant les 30 minutes précédant l'arrivée du cortège – soit dès 17h30, afin de permettre aux personnages et groupes composant celui-ci de prendre place dans la Rampe ainsi que pour les autres personnages et groupes qui quitteront la Collégiale via le porche nord pour se rendre ensuite à l'Hôtel de Ville.

- 1) Les **Policiers de la tête du cortège** s'arrêtent au 4^{ème} contrefort. Ils attendent l'arrivée des Groupes Assesseurs. Une fois ces derniers arrêtés, ils se placent pour le départ du cortège, soit au 5^{ème} contrefort.
- 2) **Poliade** entre directement dans la Collégiale et prend les pistolets de saint Georges. **Cybèle**, déjà présente à 17h45 à la Collégiale, prend le sabre de saint Georges à l'arrivée de Poliade. Cybèle et Poliade se placent à mi-chemin entre le porche et les autres personnages du Lumeçon, qui sont dans le fond de la nef latérale gauche.
- 3) Le **Chin-Chin protecteur**, déjà présent à 17h45 à la Collégiale, prend la lance normale (manche rouge/pointe jaune) et se place derrière Cybèle et Poliade.
- 4) Le **Drapeau Rouge/Blanc** se place dans la partie gauche de la Rampe, face au porche.
- 5) Les **Pompiers** se placent en 2 rangs dans la partie gauche de la Rampe, juste au-delà du « garage », de façon à pouvoir tirer vers la Collégiale.
- 6) Les **Délégations des Groupes Assesseurs** s'avancent jusqu'au 4^{ème} contrefort (soit juste derrière les Policiers de tête).
- 7) L'**Ancien Chin-Chin protecteur**, déjà présent à 17h45 à la Collégiale, prend le casque de saint Georges.
- 8) Les 2 **Officiers Coordinateurs Pompiers et Police** entrent dans la Collégiale et se placent derrière les Massiers et devant le Doyen, le Bourgmestre, l'Echevin des Fêtes, l'Ancien saint Georges, le Président de la Fabrique de Sainte-Waudru et le Président de la Procession (tous se trouvant encore à l'intérieur de la Collégiale).

- 9) Les 5 **Policiers directeurs de jeu et leur Réserve** entrent dans la Collégiale et se placent derrière les Autorités. Avec discrétion, ils assurent la sortie des personnages du Lumeçon, en évitant ainsi toute bousculade à l'intérieur de la Collégiale et infiltration de personnes. Après la sortie successive du Dragon, des Diables, des Chins-Chins, de l'Ancien Chin-Chin protecteur et de l'Ancien saint Georges, ils se placent devant l'entrée du portail pour empêcher, durant quelques instants, la sortie du public.
- 10) Le **Drapeau Noir/Jaune** se place dans la partie droite de la Rampe, devant le pilier gauche (en sortant) du porche.
- 11) La **châsse de saint Georges**, escortée de ses **Hallebardiers** et accompagnée des **Magistrats**, entre dans la Collégiale et se place à l'entrée de la nef latérale gauche.
- 12) Le **petit dragon**, porté par les Sweats Bleus Anciens, est posé debout contre la porte du « garage » (de manière telle que le crin ne puisse être accessible au public). Une fois le cortège démarré, les Sweats Bleus Anciens, empruntant le trajet Rue des Clercs - Rue des Gades - Rue Cronque - Rue d'Enghien - Entrée « arrière » de la Cour de l'Hôtel de Ville/Jardin du Maïeur, ramènent le petit dragon au Magasin du Théâtre⁷.
- 13) **Saint Georges** s'arrête avant le porche, dans la partie gauche de la Rampe. Le Drapeau Rouge/Blanc se situe à sa gauche, juste un peu en avant.
- 14) Le **Régisseur** prend place derrière saint Georges, à sa gauche.
- 15) La **Musique** (et les 9 Sweats Bleus Jeunes qui la précèdent sur les flancs – et s'assurent du dégagement du public) s'arrête avant le porche, dans la partie droite de la Rampe.
- 16) Le **Collège**, les **Conseillers** et les **Invités** s'arrêtent derrière saint Georges, dans la partie gauche de la Rampe.

5. Sortie de la Collégiale

Lorsque le cortège est en place au sommet de la Rampe, la Musique joue une **sonnerie « longue » et « très audible »** (afin d'annoncer la « sortie » toute proche des différents personnages de la Collégiale). Une fois la **sonnerie terminée**, le Réalisateur de la « Descente de la châsse de sainte Waudru » donne un **signal**, précisant que l'**air du Doudou** peut commencer **aux orgues**.

- 1) Lorsque les orgues jouent, les **2 Massiers** sortent les premiers de la Collégiale⁸ et se positionnent derrière les Délégations des Groupes Asseseurs.
- 2) La **châsse de saint Georges**, escortée de ses **Hallebardiers** et accompagnée des **Magistrats**, sort ensuite ⇒ **sonnerie courte**. Le groupe se positionne à ± 5 m des Délégations des Groupes Asseseurs, juste derrière les 2 Massiers.
- 3) Les **Officiers Coordinateurs Pompiers et Police** les suivent et se positionnent de part et d'autre de la porte du « garage ».
- 4) **Poliade** sort en portant les pistolets et **Tir des Pompiers**⁹ (au signal de la Réalisation – précisément, dès que Poliade se trouve sous le porche de sortie de la Collégiale) et Enchaînement par la **Musique** de l'**air du Doudou**.

⁷ le Régisseur Philippe URBAIN prendra, à cet égard, les mesures nécessaires à l'accessibilité du Magasin du Théâtre

⁸ signal d'« avertissement » pour les Pompiers

⁹ mise en joue dès la sortie des Officiers Coordinateurs Pompiers et Police

Poliade se place à la droite de saint Georges, juste un peu en avant (en prenant soin dès l'arrivée du Chin-Chin Protecteur, de ne pas se positionner dans l'alignement de celui-ci).

- 5) **Sortie des Autorités :**
Le Président de la Procession se place juste au-delà du pilier gauche (à la gauche du Drapeau Noir/Jaune).
L'Echevin se place à la droite de saint Georges et derrière Poliade.
Le Doyen se place à la gauche du Président de la Procession.
Le Président de la Fabrique de Sainte-Waudru se place à la gauche du Doyen.
Le Bourgmestre – précédé de son Huissier – se place à la gauche du Président de la Fabrique de Sainte-Waudru et à la droite de l'Echevin (soit ± au centre de la voirie).
- 6) **Cybèle** sort en portant le sabre et se place devant le Bourgmestre et le Doyen (en prenant soin de ne pas se positionner dans l'alignement de ceux-ci).
- 7) Le **Chin-Chin protecteur** sort et remet – ostensiblement – la lance normale (manche rouge/pointe jaune) au Président de la Procession – qui s'avance quelque peu à cet égard. Il rejoint ensuite la droite de saint Georges.
- 8) Le **Dragon** sort ⇒ **Tir des Pompiers**. Il se place à ± 5 m du groupe de la châsse de saint Georges (et « serre » au maximum sur la droite).
- 9) Les **Diabes** sortent (ils restent derrière le Dragon et « serrent » au maximum sur la droite¹⁰).
- 10) Les **Chins-Chins** sortent (ils restent derrière les Diabes et « serrent » au maximum sur la droite¹¹).
- 11) L'**Ancien Chin-Chin protecteur** sort en portant le casque et se place derrière saint Georges (à la droite de l'Ancien saint Georges lorsque celui-ci aura en effet pris place).

L'**Ancien saint Georges** sort et donne – ostensiblement – la lance inversée (manche jaune/pointe rouge) à saint Georges – qui s'avance quelque peu à cet égard – et lui reprend la lance blanche/noire.

L'Ancien saint Georges se place ensuite derrière saint Georges (et devant le Collège, les Conseillers et les Invités), l'Ancien Chin-Chin protecteur à sa droite et le Régisseur à sa gauche.

Lorsque saint Georges a reçu la lance inversée, il fait un tour sur la « placette » située face au proche nord, puis reprend sa place. La Musique **arrête** alors l'**air du Doudou** et une **sonnerie « longue » et « très audible »** suit immédiatement (afin d'annoncer le déplacement des Autorités).

- 12) Les 5 **Policiers directeurs de jeu et leur Réserve** bloquent momentanément le porche.

6. Formation du cortège

- 1) **Lorsque la Musique arrête l'air du Doudou, une sonnerie s'ensuit immédiatement. Les Pompiers font alors un quart de tour à gauche et remontent le cortège jusqu'aux Policiers de tête** (situés au 5^{ème} contrefort).
A ce moment précis, Cybèle et Poliade, avec leurs Drapeaux, invitent le Doyen, le Bourgmestre, le Président de la Fabrique de Sainte-Waudru et le Président de la Procession à les suivre et à rejoindre les Policiers de tête en suivant les Pompiers (elles leur indiquent leur position dans le cortège et prennent place ensuite).

¹⁰ sous la responsabilité de Vincent THOELEN

¹¹ sous la responsabilité de Stéphane DELMOTTE

2) **Positionnements (et déplacements) divers en vue de la formation du cortège :**

- Drapeau Noir/Jaune
- PC Blanc – Cybèle – OC Bleu – Président – PC Blanc
de la Procession
Huissier
- Président – Doyen – Bourgmestre
de la Fabrique de
Sainte-Waudru
- Pompiers

- Les Officiers Coordinateurs Pompiers et Police suivent les Autorités et se placent derrière la châsse de saint Georges.
- Poliade et son Drapeau Rouge/Blanc se placent devant les Officiers Coordinateurs.
- Saint Georges se place derrière les personnages diégétiques. L'Echevin des Fêtes et le Chin-Chin protecteur restent à sa droite.
- Lorsque le cortège démarre, l'Ancien saint Georges, l'Ancien Chin-Chin protecteur et le Régisseur suivent saint Georges, devant la Musique, suivie du Collège, des Conseillers et des Invités.
- Les 5 Policiers directeurs de jeu et leur Réserve bloquent d'abord l'entrée du portail nord de la Collégiale durant quelques instants après la sortie des différents personnages de la Collégiale et après le démarrage du cortège ; s'intègrent ensuite dans le cortège devant les 9 Sweats Bleus Jeunes précédant (sur les flancs) la Musique (quelques mètres avant le passage de ce groupe devant le portail nord de la Collégiale).

**Cortège des personnages du Lumeçon,
guidé symboliquement par le Président de la Procession
(Collégiale ⇔ Hôtel de Ville)**

Un second cortège mène ensuite les personnages du Lumeçon à l'Hôtel de Ville, guidé symboliquement par le Président de la Procession, la Procession étant la manifestation mère du Lumeçon. Ce cortège atteste donc que la « Procession » conduit les personnages du Lumeçon à l'Hôtel de Ville pour y être « intronisés » dans leur fonction du lendemain. Les personnages font ainsi l'objet d'une « tradition » aux Autorités communales.

Réalisation : Equipe de Réalisation

1. Ordre

- 1) **Drapeau Noir/Jaune**
- 2) **PC Blanc – Cybèle – OC Bleu – Président – PC Blanc**
(sabre) (Olivier DEVISE) **de la Procession**
(lance normale)
- 3) **Président – Doyen – Bourgmestre**
de la Fabrique de Sainte-Waudru (port de l'écharpe) **Huissier**
- 4) **Pompiers**
- 5) **Délégations des Groupes Asseseurs**
- 6) **2 Massiers**
- 7) **Châsse de saint Georges**, escortée par 6 Hallebardiers et accompagnée des Magistrats
- 8) **Drapeau Rouge/Blanc – Poliade**¹²
(pistolets)
- 9) **Officiers Coordinateurs Pompiers et Police**
- 10) **Dragon**
- 11) **Diabes**
- 12) **Chins-Chins**
- 13) **Saint Georges (+ Ecuyers) – Chin-Chin protecteur – Echevin des Fêtes**
(lance inversée) (port de l'écharpe)
- 14) **Régisseur – Ancien saint Georges – Ancien Chin-Chin protecteur**
(lance blanche/noire) (casque)
- 15) **Policiers directeurs de jeu (+ Réserve)**
- 16) **9 Sweats Bleus Jeunes** (devant la Musique, sur les flancs, de part et d'autre)
- 17) **Musique**
- 18) **Collège et Conseillers communaux montois**
- 19) **Invités**

¹² laisser un petit espace de voirie devant

2. Déplacement

- Départ
A 18h15 précises, avec une salve des Pompiers¹³ ; immédiatement après : roulement de tambours.
- Trajet
 - Haut de la Rampe Sainte-Waudru – Rue Samson – Rue de la Chaussée – Grand-Place – Cour de l'Hôtel de Ville.
 - Durant tout le trajet, Tambours et Musique¹⁴ jouent.
- Arrivée
 - **A 18h25**.
 - Le cortège rentre dans la Cour de l'Hôtel de Ville de « façon droite » et en musique.

3. Cour de l'Hôtel de Ville

- 1) Arrivés à hauteur de la Cour d'Appel, seuls les **membres du Collège** – à l'exception du Bourgmestre et de l'Echevin des Fêtes – se dirigent vers la Salle Saint-Georges, traversent cette dernière par le « couloir » réservé à cet effet, en ressortent ensuite par la porte donnant accès à la Cour de l'Hôtel de Ville et se glissent derrière les Autorités (soit dans le coin formé par la Salle Saint-Georges et le Cabinet d'Apparat).
- 2) Avant et jusqu'à l'arrivée du cortège à l'entrée du porche, des **Sweats Remparts** gardent inoccupés le porche et l'espace situé derrière la ligne fictive joignant le Cabinet d'Apparat à l'escalier d'accès à l'Hôtel de Ville même (Salle des Pas Perdus) ; les Remparts concernés quittent impérativement leur place une fois les personnages en place (donc, juste avant le début de la « Répétition » – une partie d'entre eux emprunte la Salle Saint-Georges ; l'autre partie emprunte le porche de l'Hôtel de Ville ; aucun d'entre eux ne reste donc dans la Cour, même agenouillé !).
Au moment de l'entrée du cortège dans la Cour de l'Hôtel de Ville et de sa sortie de la Cour de l'Hôtel de Ville, des Remparts balisent (dégagent) le cheminement sous le porche d'entrée et de sortie de l'Hôtel de Ville, en vue de faciliter ces déplacements.
- 3) Le cortège entre dans la Cour de l'Hôtel de Ville.
- 4) Les **Autorités** (le Doyen, le Bourgmestre – son Huissier, le Président de la Fabrique de Sainte-Waudru, le Président de la Procession et le Président de la Fabrique de Sainte-Elisabeth), à l'exception de l'Echevin des Fêtes, se placent **devant le Cabinet d'Apparat**.
- 5) La **châsse de saint Georges** est posée **derrière les Autorités**, sur un support placé **dans le coin formé par le Cabinet d'Apparat et la Salle Saint-Georges**.
- 6) Les **2 Massiers** se positionnent de **part et d'autre de l'entrée du Cabinet d'Apparat**.
- 7) Les **Pompiers** se placent **devant le monument Sainctelette**.
- 8) Les **Délégations des Groupes Assesseeurs** se placent **dans le coin de la Cour**.
- 9) **Cybèle et Poliade** attendent **devant le Dragon** (une fois celui-ci posé contre le mur, à la droite même des Pompiers).
- 10) Les **Porteuses de Drapeaux** se placent **de part et d'autre des Autorités** (le Drapeau Rouge/Blanc à gauche, côté Pompiers, le Drapeau Noir/Jaune à droite, côté Cabinet d'Apparat).

¹³ ce à quoi l'équipe des Policiers de tête reste attentive (en vue d' « entamer la marche »)

¹⁴ commence à jouer dans le haut de la Rue Samson

11) Les **Officiers Coordinateurs Pompiers et Police** se placent également **de part et d'autre des Autorités** (respectivement à gauche et à droite), devant les Porteuses de Drapeaux (mais en prenant soin de ne pas se positionner dans l'alignement de celles-ci).

12) Le **Dragon**, les **Diabes** et les **Chins-Chins** entrent dans la Cour en courant¹⁵ (pas comme des fous !).

Le Dragon est posé à la gauche du monument Saintelette lorsqu'on se trouve face à celui-ci (donc à la droite même des Pompiers). Les Diabes et les Chins-Chins rejoignent le coin de la Cour et se positionnent devant la Musique (soit ± au pied de l'escalier d'accès à l'Hôtel de Ville – zone de stand-by)¹⁶ une fois celle-ci installée dans le coin de la Cour. Les services du Régisseur évacuent 6 carcasses de Chins-Chins via le tunnel.

13) **Saint Georges** prend place **au centre de la Cour, escorté des 5 Policiers directeurs de jeu**. Il veille à se positionner davantage vers le Dragon de manière à laisser passer la Musique.

Le **Chin-Chin protecteur**, se positionne **devant la voirie d'accès au Magasin du Théâtre**.

L'**Echevin des Fêtes** se rend **au pied de l'escalier d'accès à la Salle des Pas Perdus**. Le **Policiers directeur de jeu réserve** l'y rejoint.

14) La **Musique** se place **dans le coin de la Cour**, devant les Délégations des Groupes Asseseurs et derrière les Diabes et les Chins-Chins.

Les **9 Sweats Bleus Jeunes** qui la précèdent se dirigent vers le **tunnel**, où ils assurent la garde des 6 carcasses de Chins-Chins (évacuées à cet endroit) durant la « Répétition ».

15) L'**Ancien saint Georges**, l'**Ancien Chin-Chin protecteur** et le **Régisseur** se placent **derrière l'Officier Coordinateur Pompiers**.

Peu avant le début de la « Répétition », saint Georges – tout en évoluant dans le sens des aiguilles d'une montre – s'avance et remet la lance inversée à l'Echevin des Fêtes situé au pied de l'escalier d'accès à la Salle des Pas Perdus. **Ensuite, saint Georges revient au centre de la cour et l'Echevin des Fêtes dans le « cordon » des Autorités**, où il remet la lance à l'Ancien saint Georges (qui remet alors la lance blanche/noire au Régisseur) ; **Cybèle et Poliade se placent de part et d'autre de saint Georges, face aux Autorités**. **Les 5 Policiers directeurs de jeu – rejoints ensuite par le Policiers directeur de jeu réserve – escortent saint Georges** (le Policiers directeur de jeu responsable de saint Georges à la gauche).

¹⁵ comme en 2007 ; ce qui était parfait !

¹⁶ afin de permettre à la Musique de s'installer dans le coin de la Cour – soit derrière eux, les Diabes et les Chins-Chins prennent soin d'attendre quelque peu au pied de l'escalier, le temps de laisser la Musique s'installer

« Répétition » du Lumeçon – Rituel d'« intronisation »

Remarque préliminaire

Durant la « Répétition » :

- Joëlle WATTIER est responsable de Cybèle, de Poliade, des Porteuses de Drapeau, de la Musique et des Autorités.
- Didier GERHARDS est responsable de l'évolution générale des personnages.
- Fabrice DEMEULDRE est responsable des Pompiers.

- Gilles DRUMEL « matérialise » tous les arrêts de saint Georges, en se positionnant à sa gauche.
- Christian CHEVALIER et Frédéric LION restent à leur jeu, sans oublier d'assurer la sécurité des renversements des Chins-Chins et du Chin-Chin protecteur.
- Philippe LAURENT et Jean-Luc DUBRAY restent à leur jeu respectif. Jody DETEMMERMAN « assiste » Philippe LAURENT et Jean-Luc DUBRAY.

- Les Pompiers tirent par demi-peloton (en vue de rythmer davantage la « Répétition »). Les salves symbolisent successivement les bris de lance, l'abandon de la lance (et donc le combat au sabre), les remises de lance et le coup de pistolet.

1. 18h30

Tir des Pompiers (attention : réarmer immédiatement après chaque tir !).

2. « Intronisation » de saint Georges

(successivement et ostensiblement :))

- Musique : Air du Doudou durant toute l'« intronisation ».
- **Cybèle remet le sabre au Bourgmestre, qui s'avance et le remet à saint Georges¹⁷.**
- **Poliade remet le pistolet à l'Echevin, qui s'avance et le remet à saint Georges¹⁸.** De façon ostensible, saint Georges le remet au Policier directeur de jeu responsable de saint Georges placé à sa gauche (le pistolet est rendu plus tard au préposé désigné par le Régisseur).
- **Le Président de la Procession s'avance et remet la lance normale à saint Georges¹⁹.**
- Cybèle et Poliade se positionnent devant le Dragon. Selon le temps restant avant l'arrêt de la Musique, saint Georges évolue seul dans la Cour de l'Hôtel de Ville, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Arrêt de la Musique.
- Tir des Pompiers immédiatement après.
Le Chin-Chin protecteur se place alors à la droite de saint Georges.

3. **Saint Georges fait d'abord plusieurs tours uniquement accompagné du Chin-Chin protecteur. Diables et Chins-Chins interviennent ensuite sans énervement excessif (ne pas s'élancer prématurément dans le centre de la Cour !).**

4. **Diables et Chins-Chins retournent dans leur zone de « stand-by ». Cybèle se rend devant le Cabinet d'Apparat et Poliade se rend devant l'escalier de la Salle des Pas Perdus (zone de « stand-by »).**

¹⁷ à la droite de celui-ci

¹⁸ à la droite de celui-ci

¹⁹ à la gauche de celui-ci

5. Dragon

- A)
- 1) Entrée du Dragon ⇒ Salve des Pompiers.
 - 2) Circonvolutions de saint Georges – qui combat à la lance – et du Dragon.
 - 3) Intervention des Diables et des Chins-Chins – Jeu normal (lutte à la lance et Chins-Chins attaquant le Dragon).
 - 4) Retour des Diables et des Chins-Chins dans leur zone de « stand-by ».
 - 5) Saint Georges passe devant Cybèle située devant le Cabinet d'Apparat (Cybèle étant située à sa gauche) et lui remet sa lance ⇒ Salve des Pompiers.
 - 6) Cybèle donne la lance à un Sweat Bleu Ancien²⁰ et retourne (en passant côté monument Saintelette) dans sa zone de « stand-by ». Le Sweat Bleu Ancien longe le public (en passant côté Salle des Mariages) et rend la lance à Cybèle.
 - 7) Pendant ce temps, saint Georges combat au sabre.
 - 8) Pommeau (avec participation de Poliade au pommeau).
Arrêt du Dragon la gueule vers le Cabinet d'Apparat.
 - 9) Départ de Cybèle de sa zone de « stand-by » pour la remise de lance au Chin-Chin protecteur arrêté face aux Autorités ; après quoi, Cybèle rejoint saint Georges arrêté au porche, en passant devant le Dragon.
 - 10) Départ du Chin-Chin protecteur vers saint Georges (en passant derrière le Dragon).
Attaque des Diables et intervention des Chins-Chins.
 - 11) Remise de lance (en présence de Cybèle) ⇒ Salve des Pompiers et
Mise en mouvement du Dragon et
Retour des Diables dans leur zone de « stand-by ».
 - 12) Renversement de 4 Chins-Chins²¹ (avec participation de Cybèle au renversement).
Les 2 Chins-Chins²² qui prennent les massues, se positionnent côté Conciergerie.
Poliade les y rejoint une fois les Chins-Chins renversés (donc les 2 Chins-Chins se positionnent avant l'arrivée de Poliade).
 - 13) Prise de 3 massues par 2 Chins-Chins²³ (sur invitation de Poliade) et remise d'une massue à Poliade (retour des 4 Chins-Chins renversés dans leur zone de « stand-by »).
Ces 2 Chins-Chins et Poliade effectuent quelques circonvolutions puis remettent les massues aux Hommes de Feuilles.

²⁰ François COLLETTE, qui prend soin de ne pas se placer devant les Autorités

²¹ Philippe ORBAN, Pierre DUBAIL, Nicolas BLONDELLE et Stéphane DELMOTTE – le Policier directeur de jeu responsable des Chins-Chins prendra soin de positionner les Chins-Chins davantage vers le porche de l'Hôtel de Ville

²² Pierre FAVART et Eric DECLERCQ

²³ les Hommes de Feuilles dont les massues sont saisies doivent, durant quelques secondes, marquer une certaine « résistance »

- B)
- 14) Circonvolutions de saint Georges – qui combat à la lance – et du Dragon.
 - 15) Intervention des Diables et des Chins-Chins – Jeu normal (lutte à la lance et Chins-Chins attaquant le Dragon).
 - 16) Retour des Diables et des Chins-Chins dans leur zone de « stand-by ».
 - 17) Saint Georges passe devant Cybèle située devant le Cabinet d'Apparat (Cybèle étant située à sa gauche) et lui remet sa lance ⇒ Salve des Pompiers.
 - 18) Cybèle donne la lance à un Sweat Bleu Ancien²⁴ et retourne (en passant côté monument Saintelette) dans sa zone de « stand-by ». Le Sweat Bleu Ancien longe le public (en passant côté Salle des Mariages) et rend la lance à Cybèle.
 - 19) Pendant ce temps, saint Georges combat au sabre.
 - 20) Pommeau (avec participation de Poliade au pommeau).
Arrêt du Dragon la gueule vers le Cabinet d'Apparat.
 - 21) Départ de Cybèle de sa zone de « stand-by » pour la remise de lance au Chin-Chin protecteur arrêté face aux Autorités ; après quoi, Cybèle rejoint saint Georges arrêté au porche, en passant devant le Dragon.
 - 22) Départ du Chin-Chin protecteur vers saint Georges (en passant derrière le Dragon).
Attaque des Diables et intervention des Chins-Chins.
 - 23) Remise de lance (en présence de Cybèle) ⇒ Salve des Pompiers et
Mise en mouvement du Dragon et
Retour des Diables dans leur zone de « stand-by ».
 - 24) Renversement de 4 Chins-Chins²⁵ (avec participation de Cybèle au renversement).
Les 2 Chins-Chins²⁶ qui prennent les massues, se positionnent côté Conciergerie.
Poliade les y rejoint une fois les Chins-Chins renversés (donc les 2 Chins-Chins se positionnent avant l'arrivée de Poliade).
 - 25) Prise de 3 massues par 2 Chins-Chins²⁷ (sur invitation de Poliade) et remise d'une massue à Poliade (retour des 4 Chins-Chins renversés dans leur zone de « stand-by »).
Ces 2 Chins-Chins et Poliade effectuent quelques circonvolutions puis remettent les massues aux Hommes de Feuilles.

²⁴ Bernard DECASTIAU, qui prend soin de ne pas se placer devant les Autorités

²⁵ Bruno DELHOVREN, Patrick PETIT, Laurent PIERART et Geoffrey CATTELAÏN – le Policier directeur de jeu responsable des Chins-Chins prendra soin de positionner les Chins-Chins davantage vers le porche de l'Hôtel de Ville

²⁶ Jean-Pierre NICOLAS et Sébastien GHIGNY

²⁷ les Hommes de Feuilles dont les massues sont saisies doivent, durant quelques secondes, marquer une certaine « résistance »

- C)
- 26) Circonvolutions de saint Georges – qui combat à la lance – et du Dragon.
 - 27) Intervention des Diables et des Chins-Chins – Jeu normal (lutte à la lance et Chins-Chins attaquant le Dragon).
 - 28) Retour des Diables et des Chins-Chins dans leur zone de « stand-by ».
 - 29) Arrêt du Dragon.
 - 30) Arrêt de saint Georges au porche.
 - 31) Poliade démarre de sa zone de « stand-by », va chercher la lance à saint Georges (Poliade à sa gauche) et vient la remettre ensuite à Cybèle située dans sa zone de « stand-by » ⇒ Salve des Pompiers.
 - 32) Redémarrage du Dragon, avec attaque des Diables et des Chins-Chins.
 - 33) Retour des Diables et des Chins-Chins dans leur zone de « stand-by ».
 - 34) Pommeau (avec participation de Poliade au pommeau ; pas de prise de massues).
 - 35) Arrêt du Dragon, la gueule vers le Cabinet d'Apparat. Arrêt de saint Georges côté Cabinet d'Apparat, face aux Autorités. Départ du Chin-Chin protecteur vers la Salle des Mariages. Lorsque ce dernier est en place : Départ de Cybèle de sa zone de « stand-by » vers le Chin-Chin protecteur (en passant par le centre de la Cour) et remise de la lance au Chin-Chin protecteur ⇒ Salve des Pompiers.
 - 36) Renversement du Chin-Chin protecteur (avec participation de Cybèle au renversement).
 - 37) Départ de saint Georges qui vient chercher la lance au Chin-Chin protecteur (en présence de Cybèle) ⇒ Salve des Pompiers.
 - 38) **Musique** : commence à jouer l'air du Doudou (lentement d'abord, de plus en plus rapidement ensuite, jusqu'à la salve finale).
 - 39) 6 Diables évoluent autour du Dragon en faisant virevolter leur vessie. Les 2 Policiers directeurs de jeu responsables du Dragon se placent à la tête du Dragon et l'accompagnent.
 - 40) Saint Georges combat à la lance (pas de participation des Chins-Chins).
 - 41) 6 Chins-Chins saisissent les vessies des Diables ⇒ Salve des Pompiers – et effectuent plusieurs circonvolutions avant de remettre les vessies aux Sweats Bleus Anciens.
 - 42) Poliade et son Drapeau Rouge/Blanc se positionnent de part et d'autre de la gueule du Dragon et évoluent avec le Dragon.
 - 43) Au signal de la Réalisation, le Dragon s'engage dans le centre de la Cour et, précédé de Poliade et du Drapeau Rouge/Blanc, s'arrête la gueule vers les Autorités. Saint Georges – le Chin-Chin Protecteur à sa droite – s'arrête lui aussi, en se positionnant à la gauche du Dragon ⇒ Salve des Pompiers et **Arrêt de la Musique**. Diables et Chins-Chins rejoignent leur zone de « stand-by ». Cybèle rejoint son Drapeau Noir/Jaune.

Fin de la « Répétition ».

Installation de la châsse de saint Georges dans l'enceinte de l'Hôtel de Ville

Réalisation : Idem « Répétition »

La châsse de saint Georges passe la nuit du samedi au dimanche de la Trinité dans l'enceinte de l'Hôtel de Ville (la « Cité contemporaine »)... tout comme le Dragon passe la nuit du samedi au dimanche de la Trinité dans les sous-sols de la Collégiale (la « Cité originaire »)...

Précisément et une fois la « Répétition » terminée, la châsse de saint Georges est installée dans l'anti-chambre du Cabinet d'Apparat du Bourgmestre, seul vestige de la première Chapelle Saint-Georges (et jouxtant la grande Chapelle Saint-Georges), laquelle constituait à l'époque le siège de la Confrérie « Dieu et Monseigneur saint Georges ». Ainsi, le dimanche de la Trinité, le groupe « Dieu et Monseigneur saint Georges », dont la châsse de saint Georges fait partie, quitte l'Hôtel de Ville à 9h20 pour rejoindre la rue du Chapitre afin de s'intégrer et de participer à la Procession du Car d'Or.

Une fois la « Répétition » terminée :

- Le Dragon recule quelque peu vers la gauche ou l'intérieur de la Cour. Saint Georges reste à sa gauche, face à la châsse et aux Autorités. Les 2 Officiers Coordinateurs Pompiers et Police se positionnent de part et d'autre de la tête du cheval de saint Georges.
- La Musique se déplace pour se positionner derrière le Dragon, plus ou moins face au Cabinet d'Apparat (les Diables et les Chins-Chins prennent soin de les laisser passer).
- Les Autorités, précédées des 2 Massiers, entrent d'abord dans le Cabinet d'Apparat, sur invitation des 2 personnages féminins, accompagnées de leurs Porteuses de Drapeau (tous entrent donc le Cabinet d'Apparat).
- La châsse de saint Georges entre dans le Cabinet d'Apparat ⇒ Salve des Pompiers et Enchaînement de la Musique et Salut au sabre par saint Georges.
- Tous les autres personnages assistent à cette rentrée solennelle de la châsse de saint Georges dans l'Hôtel de Ville. Personne ne bouge !
- Une fois les Autorités ressorties du Cabinet d'Apparat, les différents personnages prennent place immédiatement pour former le cortège de retour à la Collégiale.
- Fin de la Musique.
- Les services du Régisseur, aidés des 9 Sweats Bleus Jeunes, ramènent les 6 carcasses de Chins-Chins évacuées avant le début de la « Répétition ».

**Cortège du retour à la Collégiale,
conduit symboliquement par l'Echevin des Fêtes
(Hôtel de Ville ⇒ Collégiale)**

Réalisation : Equipe de Réalisation

Une fois la châsse de saint Georges installée dans l'Hôtel de Ville, les différents personnages regagnent, en cortège, la Collégiale. Ce cortège est conduit symboliquement par l'Echevin des Fêtes.

Ordre

- 1) **2 Massiers**
- 2) **PC Blanc – OC Bleu – PC Blanc**
(Olivier DEVISE)
- 3) **Drapeau – Poliade – Echevin des Fêtes – Cybèle – Drapeau**
Rouge/Blanc **Noir/Jaune**
- 4) **Président – Bourgmestre – Doyen – Président – Président**
de la Procession **de la Fabrique de** **de la Fabrique de**
Sainte-Waudru **Sainte-Elisabeth**

Huissier
- 5) **Pompiers**
- 6) **Officiers Coordinateurs Pompiers et Police**
- 7) **Dragon et Policiers directeurs de jeu responsables du Dragon**
- 8) **Diabes et Policier directeur de jeu responsable des Diabes**
- 9) **Chins-Chins et Policier directeur de jeu responsable des Chins-Chins (+ Réserve)**
- 10) **Policier directeur de jeu responsable de saint Georges – Saint Georges**
(+ Ecuyers) – Chin-Chin protecteur
- 11) **Régisseur – Ancien saint Georges – Ancien Chin-Chin protecteur**
- 12) **9 Sweats Bleus Jeunes** (devant la musique, sur les flancs, de part et d'autre)
- 13) **Musique**
- 14) **Délégations des Groupes Assesseurs**

Départ

Vers 19h00, avec une salve des Pompiers ; immédiatement après : roulement de tambours (durant tout le déplacement).

Trajet

Cour de l'Hôtel de Ville – Grand-Place – Rue de la Chaussée (Arrêt chez Devos) – Rue Samson – Place du Chapitre – Rue du Chapitre – Square Roosevelt – Bas de la Rampe Sainte-Waudru et « rentrée » du Dragon dans sa « caverne » avec salve des Pompiers et air du Doudou.

Il convient d'attendre que tous soient en place – comme le jour-même à 14h30 – avant de rentrer le Dragon dans sa « caverne », la gueule en avant !

Allure : Tempo « promenade »

Sur invitation du Président de la Procession, il y a arrêt chez Devos (où les Chins-Chins abandonnent leur carcasse²⁸, à l'exception du Chin-Chin protecteur). Le Dragon entre dans la cour de chez Devos la gueule en avant !

²⁸ les carcasses sont récupérées immédiatement par les services du Régisseur