

**Lumeçon 2008
Jeu de saint Georges**

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

**Fascicule IV : Le Combat dans l'arène
Première partie : Une lutte sans issue**



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

Plan

- **Le Combat en tant que tel (première partie)** page 3
- **Coups de queue du Dragon** page 12
- **Rôle des Chins-Chins et des Diables dans l'arène, indépendamment des phases globales** page 14
- **Rôle de Cybèle et de Poliade** page 15
- **Rôle des Policiers** page 17
- **Rôle des Pompiers avant 12h50** page 21
- **Commentaires divers** page 22

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

Le Combat en tant que tel – Première partie

Dans une des versions précédentes du Lumeçon, saint Georges, héros « solaire », devait exterminer le Dragon, alors symbole du Mal. Grâce à la lumière, au rayon solaire (le manche jaune), le saint tuait le Dragon par la pointe de la lance (le rouge du sang répandu).

Le samedi, le rappel de cette version (et donc de l'évolution du Lumeçon et de son sens) est souligné par le fait que saint Georges porte une telle lance, laquelle est remise à l'Echevin des Fêtes avant la « Répétition » (rituel d'« intronisation »).

Le dimanche, l'Echevin des Fêtes descend la Rue des Clercs avec la dite lance à pointe rouge. L'Ancien saint Georges descend avec une lance à pointe jaune. En arrivant dans l'arène, l'Echevin des Fêtes et l'Ancien saint Georges échangent leur lance. En reprenant la lance à pointe rouge et en confiant la lance à pointe jaune à l'Echevin, l'Ancien saint Georges symbolise l'une des inversions qui constituent la base de la dramaturgie du Lumeçon. L'ancienne signification est dépassée. L'Ancien saint Georges, en confiant la lance actuelle à l'Echevin des Fêtes, achève de « manifester » l'évolution du rituel. Plus tard, l'Echevin des Fêtes, en présentant les pistolets à Poliade, achèvera de « marquer » l'évolution du Lumeçon vers son sens actuel.

Arrivés dans l'arène, saint Georges, guidé à sa droite par son Chin-Chin protecteur, « tourne » dans le sens des aiguilles d'une montre et le Dragon, porté par 11 Hommes Blancs et soutenu au niveau de la queue par 8 Hommes de Feuilles – armés d'une massue, « tourne » en sens inverse. Les 11 Diables – armés de leur vessie – et les 12 Chins-Chins – à l'aide de leur carcasse – luttent entre eux, mais aussi taquent, défient le public-participant, situé autour de la « corde ». Le Dragon, quant à lui, donne des coups de queue au public-participant qui, pour sa part, tente d'arracher le crin porte-bonheur. C'est le moment le plus fort et le plus attendu du Combat.

Saint Georges combat d'abord à la lance et au sabre. A 3 reprises et dans cet ordre :

- Il brise sa lance sur la queue du Dragon (bris de lance).*
- Il tente – vainement – avec son sabre de ramener le Dragon dans le droit chemin en posant la queue de celui-ci sur le pommeau de son cheval et en le faisant « tourner » dans le sens des aiguilles d'une montre (phase dite du « pommeau »).*
- Il est réarmé (lance) par son Chin-Chin Protecteur (phase dite de la « remise de lance »).*
- Le Dragon, énervé, renverse les Chins-Chins (phase dite du « renversement des Chins-Chins »).*

La lance et le sabre s'avérant inefficaces, saint Georges passe à une 3ème arme : le pistolet, qui lui est remis par un policier. C'est le début de la phase finale du Combat. La 1ère tentative échoue (le pistolet s'enraie) ; la 2ème réussit mais ne permet pas de venir à bout du Dragon. Le 3^{ème} coup permet à saint Georges de terrasser le Dragon. C'est la fin du Combat. Les personnages du Lumeçon rentrent à l'Hôtel de Ville.

0. 1) Début du Combat

Arrivé dans l'arène, saint Georges tourne pendant presque tout le Combat dans le sens des aiguilles d'une montre (sens normal des choses).

Le Dragon tourne dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

C'est le Dragon qui engage définitivement la lutte, en renversant tous les Chins-Chins, qui sont « protégés » et ramenés symboliquement au Combat par Cybèle.

C'est ce renversement qui va amener saint Georges à traverser directement l'arène et à attaquer le Dragon, sur invitation de Poliade.

2) 1^{er} Renversement des Chins-Chins (+ Cybèle) dans la zone « Nimy-Miroir »¹

Réalisation : Wattier, Chevalier, Lion, Laurent, Detemmerman

Les Chins-Chins se placent pour leur renversement (les uns à côté des autres, dans la zone « Nimy-Miroir », tournés vers le centre de l'arène). Cybèle se place au bas de l'arène (un peu à l'écart, zone « Miroir-Ilot »), dans le prolongement des Chins-Chins alignés.

Lorsque la queue passe au-dessus de Cybèle, elle la suit très rapidement et touche les carcasses. Ainsi, Cybèle ramène symboliquement les Chins-Chins au Combat.

3) Remise par Cybèle de son 1^{er} foulard au Doyen et de l'un de ses rubans au public-participant situé dans la zone « Hôtel de Ville »

Réalisation : Detemmerman

Après le relèvement des Chins-Chins, Cybèle offre d'abord son foulard au Doyen et ensuite l'un de ses rubans au public-participant situé dans la zone « Hôtel de Ville ».

4) Combat à la lance (sur invitation de Poliade)

Réalisation : Gerhards, Drumel, Detemmerman

Dès que le renversement des Chins-Chins est fait, saint Georges, sur invitation de Poliade, traverse immédiatement et rapidement l'arène et vient donner son 1^{er} coup de lance avant le 1^{er} coup de queue.

5) Prise de (4 premières) massues (+ Poliade)

Réalisation : Laurent, Detemmerman

Après l'attaque de saint Georges, 4 Chins-Chins dessaisissent 4 Hommes de Feuilles de leur massue. Poliade se place alors au centre de l'arène afin de recevoir de ces 4 Chins-Chins, l'une des 4 massues.

Ainsi, les 4 Chins-Chins suivants enlèvent les massues des 4 Hommes de Feuilles suivants, qui manifestent ostensiblement et durant quelques secondes une certaine « résistance » :

Bruno DELHOVREN	Patrick BATSELE
Eric DECLERCQ	Eric POIVRE
Pierre DUBAIL	Yves LEROY
Sébastien GHIGNY	Jean-Sébastien BURRION

Les Chins-Chins prennent ostensiblement les massues et effectuent un ou deux tours dans l'arène, sans s'approcher du public-participant.

Ensuite et toujours ostensiblement, Pierre DUBAIL remet sa massue à Poliade (les 3 autres Chins-Chins continuent à évoluer dans l'arène).

¹ bien abaisser la queue et bien soulever la queue

Après avoir effectué un ou deux tours dans l'arène, les 3 Chins-Chins restants, sur invitation de Poliade, la rejoignent et l'escortent, groupés, jusqu'au pied du kiosque pour y restituer les 4 massues ainsi saisies (au Sweat Blanc – Equipe Régie – avec logo Massue).

6) Remise par Poliade de son 1^{er} foulard à l'Invité du Bourgmestre et de l'un de ses rubans au public-participant situé dans la zone « Hôtel de Ville »

Réalisation : Detemmerman

Après la première prise (et remise) de massues, Poliade offre d'abord son foulard à l'Invité du Bourgmestre et ensuite l'un de ses rubans au public-participant situé dans la zone « Hôtel de Ville ».

7) 1^{er} Coup de queue dans la zone « Entrée »

Réalisation : Wattier, Demeuldre, Chevalier, Lion

Le Dragon s'avance vers la zone « Entrée », où est donné le 1^{er} coup de queue (choix de la zone laissé à l'appréciation de l'Assistant Réalisateur – alternative : zone « Hôtel de Ville »).

8) Combat à la lance et coups de queue...

Réalisation : Gerhards, Wattier, Demeuldre, Drumel, Chevalier, Lion

I. 9) 1^{er} Bris de lance (vers 12h40)

Réalisation : Gerhards, Wattier, Drumel, Chevalier, Lion

Saint Georges brise sa lance 3 fois sur la queue du Dragon. La dernière lance (celle qui ne se brise pas) lui est « enlevée » par Poliade, ce qui implique le renoncement à la dite arme. Un autre cycle pourra alors commencer : l'usage des pistolets.

10) Remise par Cybèle de (la pointe de) la lance brisée au public-participant situé dans la zone « Entrée »

Réalisation : Detemmerman

Lorsque la lance est brisée, Cybèle ramasse la pointe et la remet au public-participant placé derrière la corde. Cette remise se fait en tendant la pointe jaune de la lance vers le public-participant. Ainsi, la lumière, soit l'un des symboles de Cybèle, revient au public-participant.

En vue de cette remise, Cybèle rejoint d'abord un Policier (Jody DETEMMERMAN) qui aide à ce que le bout du bois (de la lance) ne soit plus dangereux (casser avec le pied). Elle remet la lance en la levant d'en dessous du niveau de la hauteur de la corde vers les mains².

11) Combat au sabre et coups de queue

Réalisation : Gerhards, Wattier, Demeuldre, Drumel, Chevalier, Lion

12) 1^{er} Pommeau (+ Poliade) – et mise en route de la liaison « Pommeau–Remise de lance–Renversement des Chins-Chins »

Réalisation : Gerhards, Wattier, Drumel, Chevalier, Lion, Detemmerman

- **Phase de la prise de la queue du Dragon par saint Georges.**

A 3 reprises, saint Georges tente de ramener le Dragon dans le « droit chemin », lequel symboliquement est celui des aiguilles d'une montre.

Muni de son sabre (lequel est, dans le Lumeçon, symbole de puissance, donc de l'Autorité), il saisit la queue, la pose sur le pommeau et réalise plus ou moins un tour dans le sens dit « normal » de « l'évolution » (dans la perspective de la continuité des choses). Lorsque **saint Georges lâche la queue**, dans la mesure du possible **à hauteur de la zone « Miroir-Ilot » (donc la gueule du Dragon vers le kiosque)**, le Dragon reprend ses « mauvaises habitudes ».

Cette phase se fait sans la présence du Chin-Chin protecteur, qui ne guide saint Georges que vers l'aboutissement souhaitable du Combat. Le Chin-Chin protecteur quitte donc saint Georges avant que celui-ci ne se saisisse de la queue du Dragon en vue du pommeau.

- **Durant le pommeau :**

- **Poliade tourne autour du Dragon et de saint Georges dans le sens opposé** (donc celui inverse au sens des aiguilles d'une montre). Lorsque saint Georges lâche la queue du Dragon, Poliade rejoint la gueule du Dragon et la précède vers le kiosque, lui indiquant symboliquement le sens qu'inéluctablement le Dragon doit garder³.
- **Cybèle** (munie d'une lance obtenue de l'Ancien Chin-Chin protecteur situé au pied du kiosque) **et le Chin-Chin protecteur se rendent dans le coin « Havré »** de l'arène et restent côte à côte (en vue de la remise de lance).

² ne pas lancer le morceau de lance dans le public-participant

³ Poliade fait attention à la gueule du Dragon et veille à s'écarter et de celle-ci et du cavalier venant en sens inverse

- 1 **Homme de Feuilles** protège le crin.
 - 1 Homme de Feuilles dégage la voie devant le cheval.
 - 1 Homme de Feuilles soutient la queue auprès du cheval et veille à ce que le cavalier soit le moins gêné possible.
 - 1 Homme de Feuilles se place à la base de la queue afin de faire en sorte que la distance entre le cavalier et le corps du Dragon ne diminue.
 - 1 Homme de Feuilles se place au milieu de la queue (soutien et même mission).
 - Les **Hommes Blancs** pivotent en « tirant » le Dragon quelque peu vers l'intérieur.
- Après les 1^{er} et 3^{ème} pommeaux, le Dragon s'arrête au kiosque ; après le 2^{ème} pommeau, il s'arrête dans la zone « Hôtel de Ville ». Le changement d'Homme Blanc à l'intérieur du Dragon intervient après les 1^{er} et 2^{ème} pommeaux.
 - Le 1^{er} pommeau met en route la liaison « Pommeau–Remise de lance–Renversement des Chins-Chins ».

13) Remise par Poliade d'une dent (blanche) du Dragon et de l'un de ses rubans au public-participant

Réalisation : Detemmerman

Après chaque pommeau, Poliade remet une dent du Dragon au public-participant, précisément une dent blanche après les 1^{er} et 2^{ème} pommeaux et la dent en or après le 3^{ème} pommeau.

14) 1^{ère} Remise de lance (par le Chin-Chin protecteur à saint Georges) dans le coin « Miroir » (+ Cybèle)

Réalisation : Gerhards, Drumel, Detemmerman

Après que saint Georges ait tenté vainement, armé de son sabre, de ramener le Dragon dans l'ordre « conformiste », le Chin-Chin protecteur va lui rendre son arme naturelle.

L'Ancien Chin-Chin protecteur (situé au pied du kiosque) **donne une lance à Cybèle, qui rejoint le Chin-Chin protecteur dans le coin « Havré »** de l'arène.

Dès que **saint Georges lâche la queue du Dragon**, celui-ci rejoint directement le kiosque sans donner de coup de queue.

Saint Georges **se rend alors dans le coin « Miroir »** de l'arène **et s'y arrête**.

Lorsque saint Georges est arrêté, Cybèle donne la lance au Chin-Chin protecteur (encore tous deux situés dans le coin « Havré ») :

- **Le Chin-Chin protecteur s'avance** alors **vers le milieu de l'arène** en tenant ostensiblement la lance ; après avoir parcouru environ 3 mètres, des Diables tentent de l'empêcher de progresser en l'entourant et en frappant sa carcasse de nombreux coups de vessies (3 de ces Diables se positionnent particulièrement le long de la corde). D'autres Diables tentent d'empêcher les Chins-Chins de venir dégager le Chin-Chin protecteur.
- **Cybèle rejoint** immédiatement **saint Georges**, en passant devant les zones « llot-Havré » et « Miroir-lot »⁴.

Après quelques instants et lorsque le Chin-Chin protecteur se trouve à la moitié de l'arène, les Chins-Chins viennent – en meute⁵ – dégager **le Chin-Chin protecteur** (« attaqué » par les Diables) et l'escortent jusqu'à saint Georges, à qui il **remet la lance en présence de Cybèle**⁶. Lorsque saint Georges a reçu la lance, Cybèle se retire légèrement vers le centre de l'arène et le Combat reprend normalement.

⁴ elle longe le bas de l'arène

⁵ faire en sorte que ce « mouvement » soit bien visible...

⁶ au moment de la remise de lance, Cybèle se place dans le trajet normal du cheval, comme si elle l'empêchait d'avancer

Après la remise de lance :

- Les Chins-Chins restent groupés dans la zone « Nimy-Miroir » en vue de leur renversement tout proche.
- Cybèle reste dans le coin « Miroir » en vue également du renversement (tout proche) des Chins-Chins.
- Le Dragon reprend immédiatement sa marche en vue, notamment, du renversement des Chins-Chins.

(Homme Blanc chargé de guider et maîtriser la queue : Xavier LAURENT).

15) 2^{ème} renversement des Chins-Chins (+ Cybèle) dans la zone « Nimy-Miroir »

Réalisation : Wattier, Chevalier, Lion, Laurent, Detemmerman

Idem 2).

16) Remise par Cybèle de l'un de ses rubans au public-participant

Réalisation : Detemmerman

17) Combat à la lance et coup de queue dans la zone « Entrée »

Réalisation : Gerhards, Wattier, Demeuldre, Drumel, Chevalier, Lion

18) Prise de (4 dernières) massues (+ Poliade)

Réalisation : Laurent, Detemmerman

Idem 5), si ce n'est :

Les 4 Chins-Chins suivants enlèvent les massues des 4 Hommes de Feuilles suivants :

Pierre FAVART	Olivier DENIS
Nicolas BLONDELLE	Christophe CHAUVAUX
Laurent PIERART	Pierre-Olivier CHARLE
Geoffrey CATTELAINE	Hugues MUSIN

Laurent PIERART remet sa massue à Poliade.

19) Remise par Poliade de son 2^{ème} foulard et de l'un des rubans au public-participant

Réalisation : Detemmerman

20) Combat à la lance et coups de queue...

Réalisation : Gerhards, Wattier, Demeuldre, Drumel, Chevalier, Lion

II. 21) 2^{ème} Bris de lance (vers 12h45)

Réalisation : Gerhards, Wattier, Drumel, Chevalier, Lion

Idem 9).

22) Remise par Cybèle de (la pointe de) la lance brisée au public-participant

Réalisation : Detemmerman

Idem 10).

23) Combat au sabre et coups de queue

Réalisation : Gerhards, Wattier, Demeuldre, Drumel, Chevalier, Lion

24) 2^{ème} Pommeau (+ Poliade)

Réalisation : Gerhards, Wattier, Drumel, Chevalier, Lion, Detemmerman

Idem 12), sauf : arrêt du Dragon la gueule vers la zone « Hôtel de Ville » !

25) Remise par Poliade d'une dent blanche du Dragon et de l'un de ses rubans au public-participant

Réalisation : Detemmerman

26) 2^{ème} Remise de lance (par le Chin-Chin protecteur à saint Georges) dans le coin « Miroir » (+ Cybèle)

Réalisation : Gerhards, Drumel, Detemmerman

Idem 14), sauf : après la Remise de lance, les Chins-Chins se regroupent ensuite dans la zone « Havré-Chaussée » en vue de leur (3^{ème} et dernier) renversement tout proche ; Cybèle les y rejoint en empruntant le centre de l'arène ; le Dragon reprend immédiatement sa marche en vue du (3^{ème} et dernier) renversement des Chins-Chins !

27) 3^{ème} (et dernier) renversement des Chins-Chins (+ Cybèle) dans la zone « Havré-Chaussée » !!!

Réalisation : Wattier, Chevalier, Lion, Laurent, Detemmerman

Les Chins-Chins se placent pour leur renversement (les uns à côté des autres, dans la zone « Havré-Chaussée », tournés vers le centre de l'arène). Cybèle se place en haut de l'arène (un peu à l'écart, zone « Kiosque »), dans le prolongement des Chins-Chins alignés.

Lorsque la queue passe au-dessus de Cybèle, elle la suit très rapidement et touche les carcasses.

28) Remise par Cybèle de l'un de ses rubans au public-participant

Réalisation : Detemmerman

29) Combat à la lance et coup de queue dans la zone « Entrée »

Réalisation : Gerhards, Wattier, Demeuldre, Drumel, Chevalier, Lion

30) Combat à la lance et coups de queue...

Réalisation : Gerhards, Wattier, Demeuldre, Drumel, Chevalier, Lion

III. 31) 3^{ème} (et dernier) Bris de lance (vers 12h50)

Réalisation : Gerhards, Wattier, Drumel, Chevalier, Lion

Idem 9).

32) Remise par Cybèle de (la pointe de) la lance brisée au public-participant

Réalisation : Detemmerman

Idem 10).

33) 3^{ème} (et dernier) Pommeau (+ Poliade) et « Balayette »

Réalisation : Gerhards, Wattier, Drumel, Chevalier, Lion, Detemmerman, Dubray

Idem 12).

Chins-Chins, Dragon et saint Georges :

Lorsque saint Georges brise sa lance pour la 3^{ème} et dernière fois, il continue le Combat au sabre. A ce moment et avant le dernier pommeau, les Chins-Chins sont regroupés zone « Miroir ». **Lorsque le dernier pommeau est terminé :**

- **Les Chins-Chins quittent la zone « Miroir » en « balayant » toute l'arène de façon à amener tous les Diables dans la partie devant le kiosque. Tous les Chins-Chins forment alors une ligne empêchant les Diables de retourner vers le Chin-Chin protecteur.**
- Le Dragon s'arrête à hauteur du kiosque.
- Saint Georges s'arrête dans la zone « Ilot-Havré ».

34) Remise par Poliade de la dent en or du Dragon au public-participant

35) Renversement du Chin-Chin protecteur (+ Cybèle) dans la zone « Nimy-Miroir » (pas d'intervention des Diables !)

Réalisation : Wattier, Chevalier, Lion, Detemmerman

- **Après le 3^{ème} « pommeau », saint Georges s'arrête dans la zone « Ilot-Havré ». Lorsqu'il s'arrête, Cybèle, munie de la lance qui lui est remise par l'Ancien Chin-Chin protecteur, part en courant (du foyer gauche) pour rejoindre le Chin-Chin protecteur (situé au foyer droit) à qui elle remet la lance.**
Elle se place ensuite un peu à l'écart, dans le bas de l'arène (zone « Miroir-Ilot ») et se prépare au renversement du Chin-Chin protecteur.
Dès le renversement du Chin-Chin Protecteur effectué, saint Georges se dirige directement vers le Chin-Chin protecteur en traversant l'arène et vient prendre la lance (sans l'intervention des Diables !).
A la différence des 2 premières remises de lance, ce n'est pas le Chin-Chin protecteur qui vient remettre la lance à saint Georges mais bien saint Georges qui vient la lui chercher.
- Chin-Chin protecteur et Cybèle :
Pendant le pommeau, le Chin-Chin protecteur se trouve au foyer droit (zone « Nimy-Miroir ») et Cybèle au foyer gauche, munie d'une lance qui lui est remise par l'Ancien Chin-Chin protecteur.
Dès que saint Georges est arrêté, Cybèle traverse rapidement l'arène et remet la lance au Chin-Chin protecteur (il n'est pas attaqué par les Diables). Elle reste ensuite dans le bas de l'arène, quelque peu à l'écart et se prépare au renversement du Chin-Chin protecteur.
Lorsque le Chin-Chin protecteur brandit la lance dans la zone « Nimy-Miroir », le Dragon vient immédiatement le renverser.
Lorsque le Chin-Chin protecteur a été renversé, Cybèle arrive très rapidement et, touchant la carcasse, « le relève ».

Lorsque le Chin-Chin protecteur s'est relevé, saint Georges repart et, coupant au plus court, se dirige vers lui pour lui prendre la lance.

- **Dès que la remise de lance est faite, les Diables « repoussent » les Chins-Chins et le Combat continue normalement.**

36) 3^{ème} (et dernière) Remise de lance – celle qui ne se brise pas ! (saint Georges vient chercher la lance dans les mains du Chin-Chin protecteur)

Réalisation : Gerhards, Drumel

37) Remise par Cybèle de son 2^{ème} foulard et de l'un de ses rubans au public-participant

Réalisation : Detemmerman

38) Combat à la lance et coups de queue...

Réalisation : Gerhards, Wattier, Drumel, Chevalier, Lion

Coups de queue du Dragon

1. Principe général

Le Placeur (Assistant Réalisateur) se situe dans les zones où il est devenu particulièrement souhaitable de donner un coup de queue. Ainsi, le Placeur veille à se situer dans la zone où il n'y a pas encore eu de coup de queue ou bien, dans la deuxième partie du Combat, dans une zone où il n'y en a eu qu'un.

Le Placeur prévient la Réalisatrice générale (affectée au Dragon) de l'endroit où il va se placer.

Les Officiers de zone en difficulté adressent leur demande au Placeur uniquement.

Pour ce qui est de l'évolution même du Dragon, seule la Réalisatrice générale est habilitée à ordonner les coups de queues (à cet égard, elle prend soin de rester systématiquement devant le Dragon).

La Réalisatrice générale, le Placeur et les 2 Policiers directeurs de jeu responsables du Dragon travaillent ensemble, au maximum de leurs possibilités.

2. La Réalisatrice générale, les 2 Policiers directeurs de jeu responsables du Dragon, les Hommes Blancs de tête et de queue cherchent le Placeur comme point de repère essentiel. Il est donc important de ne pas passer près d'une zone où le Placeur est situé, sans donner la queue.

3. Le Placeur veille à ne pas perturber les liaisons « Pommeau–Remise de lance–Renversement des Chins-Chins » et « Pommeau–Renversement du Chin-Chin Protecteur – Remise de lance », durant lesquelles le Dragon ne doit pas donner de coup de queue.

4. Les Policiers veillent à ce qu'aucun membre du public-participant ne suive le Placeur.

5. 10 zones (à mémoriser par les Hommes Blancs, les Hommes de Feuilles, la Réalisatrice générale, le Placeur et les 2 Policiers directeurs de jeu responsables du Dragon) :

- Entrée
- Chaussée
- Havré
- Royal
- Ilot
- Saey
- Miroir
- Centre Ville
- Nimy
- Hôtel de Ville

6. Ordre « indicatif » des coups de queue :

1 ^{er} coup de queue	Entrée
2 ^{ème} coup de queue	Miroir
3 ^{ème} coup de queue	Chaussée
4 ^{ème} coup de queue	Centre Ville
5 ^{ème} coup de queue	Ilot
6 ^{ème} coup de queue	Hôtel de Ville
7 ^{ème} coup de queue	Havré

Après chaque renversement des Chins-Chins : coup de queue dans la zone « Entrée » ou « Hôtel de Ville ».

Attention : désormais, il n'y a plus de coup de queue au groupe des Sweats Bruns (Ouvriers communaux) – cf. fascicule III, page 19.

7. De manière générale :

- Les Hommes Blancs situés à la tête du Dragon ne lancent pas la queue trop profondément dans le public-participant !
- Lorsque la queue tombe dans le public-participant, la « retirer » directement.

De manière particulière :

- Les 5 premiers coups de queue ne doivent pas être donnés profondément ni dans les coins de l'arène.
- Le dernier coup de queue est donné dans le coin « Havré ».

Rôle des Chins-Chins et des Diables dans l'arène, indépendamment des phases globales

1. Rôle des Chins-Chins

- Taquiner, menacer le public-participant.
- Faire pénétrer la gueule dans le public-participant, uniquement (!) à côté d'un Policier.
- Régulièrement, s'approcher du public-participant mais au lieu d'avoir un quelconque contact, pivoter sur soi-même et présenter l'arrière de la carcasse (en restant à une certaine distance de la corde !).
- Veiller à occuper toute l'arène, particulièrement les endroits où le Dragon ne se trouve pas.
- Lorsque la queue du Dragon est prise dans la foule, 1 ou 2 Chins-Chins viennent attaquer la gueule du Dragon.
- Dans la 2^{ème} partie du Combat, attaquer régulièrement la gueule du Dragon.

2. Rôle des Diables⁷

- Effectuer des moulinets avec la vessie et frapper le sable (au moyen de celle-ci) de gauche à droite et inversement.
- Donner des coups de vessies au public-participant.
- Effectuer régulièrement des cumulets.
- Menacer saint Georges en frappant sur le sable (sans toucher le cheval !).

3. Combat des Chins-Chins et des Diables entre eux

- Les Diables frappent les carcasses de coups de vessies. Les Chins-Chins se défendent en levant la gueule.
- Les Chins-Chins frappent les Diables de la gueule de la carcasse.
- Régulièrement, 2 Chins-Chins renversent un Diable et le tirent dans le sable, chacun par un pied.
- Un 3ème Chin-Chin peut venir menacer le Diable de l'arrière. Le Diable se défend en donnant des coups de vessie sur l'arrière des 2 carcasses.

⁷ rester attentifs aux remises de lance et aux renversements des Chins-Chins

Rôle de Cybèle et de Poliade

1. Rôle en général

- Cybèle :
 - participe aux 3 « renversements de Chins-Chins », en ce sens qu'une fois renversés, elle ramène au Combat les 12 Chins-Chins renversés et ce à 3 reprises ; il en est de même en ce qui concerne le « renversement du Chin-Chin protecteur » ;
 - participe aux 3 « bris de lance », en ce sens qu'à 3 reprises, saint Georges combat le Dragon à la lance de manière plus « vigoureuse », à tel point que la lance se brise ; elle offre alors les 3 pointes de lances (jaunes, à 4 pans – la lumière) au public-participant ;
 - participe aux 3 « remises de lance » en ce sens qu'à 3 reprises, elle réarme saint Georges de sa lance par l'intermédiaire du Chin-Chin protecteur et qu'elle s'assure, de par sa participation à la « remise de lance », que saint Georges se voit en effet réarmé de sa lance ;
 - une fois le Dragon terrassé, remet à saint Georges la lance blanche et noire, symbole du passage (de par ses couleurs notamment, d'un état vers un autre, de la vie à la mort et inversement...) notamment d'un Combat à l'autre... le samedi de la Trinité, saint Georges quittant l'Hôtel de Ville armé de cette lance...
- Poliade :
 - participe aux 2 « prises de massues » qu'elle initie, en ce sens, qu'à 2 reprises, elle invite 4 Chins-Chins à dessaisir 4 Hommes de Feuilles de leur massue afin d'affaiblir le Dragon et qu'elle aide ces Chins-Chins à faire « disparaître » ces massues ;
 - participe aux 3 « pommeaux », en ce sens, qu'à 3 reprises elle confirme à saint Georges que ses tentatives de ramener le Dragon dans le sens dit positif des choses, c'est à dire le sens des aiguilles d'une montre, est vain ... tout comme le Chin-Chin protecteur qui se retire pour cette « manœuvre » qu'il sait vaine... Ainsi, lors du « pommeau », Poliade tourne dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, rappelant que le Dragon doit inévitablement et nécessairement évoluer dans le sens anti-horlogique. Aussi, après chaque pommeau, Poliade remet une dent du Dragon au public-participant, précisément une dent blanche après les 1^{er} et 2^{ème} pommeaux et la dent en or après le 3^{ème} pommeau.
 - récupère la dernière lance de saint Georges – celle qui ne se brise pas – juste avant la 1^{ère} remise des pistolets ;
 - participe aux 3 « remises de pistolets », en ce sens qu'à 3 reprises elle réarme saint Georges de son pistolet par l'intermédiaire du Policier directeur de jeu responsable du jeu de saint Georges et qu'elle s'assure, de par sa participation à la remise du pistolet, que saint Georges se voit en effet réarmé de son pistolet ;
 - peu avant le Dragon terrassé, invite saint Georges à saluer au sabre le public-participant et les Chins-Chins à procéder au lancé de vessies au public-participant.

2. Remise des rubans

- Après la remise de leurs 1^{ers} foulards, Cybèle et Poliade offrent un de leurs rubans dans la zone « Hôtel de Ville ».
- Après chaque « renversement des Chins-Chins », Cybèle offre un ruban au public-participant.
- Après chaque « pommeau », Poliade offre un ruban au public-participant.
- Après chaque « prise de massues », Poliade offre un ruban au public-participant.

De manière générale, Cybèle et Poliade veillent à ce que les rubans soient remis dans des zones différentes, c'est à dire de manière équilibrée par rapport au « public-participant ».

3. Remise des foulards

- Cybèle remet :
 - son 1^{er} foulard au Doyen après le 1^{er} renversement des Chins-Chins ;
 - son 2^{ème} foulard au public-participant après le renversement du Chin-Chin protecteur ;
 - son 3^{ème} foulard au public-participant après le 2^{ème} coup de pistolet (le 1^{er} réussi).
- Poliade remet :
 - son 1^{er} foulard à l'Invité du Bourgmestre après la 1^{ère} prise de massues ;
 - son 2^{ème} foulard au public-participant après la 2^{ème} prise de massues ;
 - son 3^{ème} foulard au public-participant après le 3^{ème} Salut au Sabre de saint Georges ; précisément, elle noue son 3^{ème} et dernier foulard autour de la lame du sabre de saint Georges, qui l'offre ensuite au public de la corde.

De manière générale, Cybèle et Poliade veillent à ce que leurs 2^{èmes} et 3^{èmes} foulards (à l'exception donc de ceux destinés au Doyen et à l'Invité du Bourgmestre) soient remis dans des zones différentes, c'est à dire de manière équilibrée par rapport au « public-participant ».

4. Remise des pointes de lance

- Après chaque « bris de lance », Cybèle offre la pointe de lance au public-participant. La 1^{ère} pointe de lance est remise au public-participant de la zone « Entrée », les 2 autres dans des zones différentes.

5. Remise des dents du Dragon

- Après chaque pommeau, Poliade remet une dent du Dragon au public-participant, précisément une dent blanche après les 1^{er} et 2^{ème} pommeaux et la dent en or après le 3^{ème} pommeau.

Rôle des Policiers

1. Description générale

Tous les Policiers, fût-ce par des voies différentes, ont enfin pu gagner l'arène. Certains sont évidemment très marqués par l'effort intense qu'ils viennent de produire, mais le Combat continue. Aussi, tous les Policiers s'empressent de se reconstituer en équipes pour cette nouvelle phase du Combat. En effet durant celle-ci, ils seront parfois organisés et regroupés de façon quelque peu différente.

Un groupe de Policiers, les Policiers directeurs de jeu, se concentrent sur un objectif unique : agencer l'exécution de toutes les évolutions traditionnelles du Combat. Ils vont donc diriger avec l'équipe de Réalisation, les personnages diégétiques. Ces Policiers s'assurent que chaque catégorie de personnages respecte toutes les attitudes et comportements rituels propres. Ils coordonnent les évolutions de ces diverses catégories et appellent les connexions qui doivent s'effectuer. Ils assument enfin la réalisation des diverses phases collectives du Combat.

Les autres équipes se répartissent tout au long de la corde. A cet égard, l'arène est divisée en 7 zones, de telle façon qu'il n'existe aucun endroit qui ne soit « couvert » par des Policiers.

Leur mission ne présente plus d'aspect rituel aussi spécifique et interne que durant la Descente de la Rue des Clercs. Heureusement, doivent certainement penser les Policiers des rangs qui cherchent à « récupérer » quelques forces pour poursuivre le Combat. Mais cette présence n'en reste pas moins fondamentale à tout point de vue. En effet, on comprend immédiatement que par leur position dans l'arène, ils constituent l'interface de 2 autres groupes de protagonistes : le public-participant qui se presse à la corde et les personnages du Combat. Une situation qui ne peut être que difficile.

C'est donc sous l'angle de leur contribution à l'intégration des diverses composantes du Combat, que leur travail reste toujours aussi capital.

Essentiellement, les Policiers vont agir de façon à maintenir un niveau d'ajustement entre le public-participant et les personnages du Lumeçon. Ils participent à la création de conditions qui permettent des liens harmonieux, des échanges continus et des relations équilibrées entre la foule et les personnages qui évoluent au centre de l'arène. En d'autres termes, ils unissent des composantes fondamentales du Lumeçon et évitent toute situation qui les opposerait.

Pour ce faire, sans relâche, ils tentent de maintenir chacun dans son rôle traditionnel et tout particulièrement le public-participant, qui, par définition, n'est pas « organisé ».

Les différentes interventions des Policiers se regroupent autour de 3 axes.

Tout d'abord, ils ont inévitablement une relation directe et constante avec la foule. Dans ce cadre, par exemple, les Policiers vont aider ceux qui sont en difficulté à la corde, en raison des fortes poussées qu'ils subissent de l'arrière, en contribuant à une certaine répartition de crins et de rubans au sein du public-participant. Bien entendu, ils exercent la nécessaire mission de pure Police fonctionnelle que constitue l'évacuation, forcée au besoin, des quelques personnes qui veulent passer au-delà des cordes. Mais à l'occasion de cette relation directe et constante avec le public-participant, les Policiers établissent avant tout une communication, voire même un dialogue, qui permet de résoudre bien des problèmes.

Ensuite, ils facilitent et règlent les relations entre les personnages du Lumeçon et la foule. Dans ce cadre, par exemple, ils aident après un coup de queue du Dragon au dégagement de celle-ci et calment ensuite les esprits. Ils dégagent tout personnage accroché par ses rubans et qui n'arrive plus à repartir. Bref, ils pacifient tous les contacts et les canalisent dans la direction exigée par l'accomplissement des rôles rituels.

Enfin, ils garantissent que chaque zone soit effectivement intégrée dans le déroulement global du Combat. Ainsi, ils font attention à ce que les personnages du Lumeçon opèrent vis-à-vis de toutes les zones et, plus particulièrement, ils assurent que les coups de queue du Dragon soient, dans toute la mesure du possible, équitablement répartis tout au long de la corde. Pour ce faire, ils interviennent auprès du Placeur (Assistant Réalisateur).

En synthèse, ils canalisent les inéluctables effets de facilitation sociale que provoque une situation comme le Lumeçon. Il se produit en effet, par cette ambiance survoltée et cette densité extrême de foule, des stimulations aiguës de comportements qui peuvent amener des débordements dans tous les sens, y compris les plus détestables. Par leur action continue de régulation, les Policiers maintiennent l'ensemble de ces comportements dans leur cadre rituel.

Faut-il ajouter que tout cela n'est réellement possible et efficace que parce qu'ils sont devenus objectivement des personnages du Lumeçon et parce qu'ils sont ressentis subjectivement comme tel par chacun.

2. Technique de réalisation

1) Equipes de zones (en général)

Une fois arrivé dans sa zone, l'Officier vérifie si personne ne se trouve devant les cordes ou agenouillé au pied du public-participant. Il fait évacuer ceux qui seraient dans ces situations.

L'Officier répartit ses hommes sur toute la longueur de sa zone, de façon équilibrée et en fonction de l'attitude du public-participant. Il empêche la formation de « blocs » de Policiers à certains endroits de son secteur sans une justification précise. L'Officier veille à « couvrir » personnellement toute sa zone. Les Policiers ne quittent leur secteur sans une instruction de l'Officier Coordinateur ou de leur Officier de zone, sauf, cela va de soi, pour procéder à une évacuation de l'arène.

Les Policiers essaient constamment de bien évaluer l'attitude globale du public-participant qui se trouve dans leur secteur. Ils tentent d'établir un contact avec la foule car l'échange de quelques paroles adéquates diminue bien des agressivités. Ils aident ceux qui sont en difficultés et, si nécessaire, les évacuent par la sortie de secours.

Toute personne qui se trouve devant les cordes doit en principe, être évacuée immédiatement. Il faut surtout agir très rapidement pour les premiers qui pénètrent dans l'arène. Si malgré cela il se forme une « poche » dans l'arène, c'est-à-dire qu'un certain nombre de personnes se trouvent à l'intérieur de celle-ci, il peut s'avérer inutile ou impossible d'essayer de les évacuer. Il est préférable alors d'obtenir leur collaboration et de « les mettre dans le coup » afin d'empêcher que la « poche » ne s'agrandisse.

Avant le Combat, chaque Officier de zone répartit un peu de crin entre ses hommes. Après les premières minutes dans l'arène, ils distribuent de temps à autre quelques crins dans le public-participant, afin de calmer les esprits et d'avoir un impact positif sur l'ambiance.

Les Policiers font spécialement attention au Dragon et donc aux coups de queue. De par son poids et ses dimensions, il n'est pas facilement maniable. Bien que les Hommes Blancs tentent de faire preuve de prudence, lorsque la queue est lancée dans le public-participant, il est pratiquement impossible de corriger sa direction. Un Policier inattentif risque donc de subir un sérieux choc ! Sauf en début de Combat (coups de queue non profonds), le coup de queue est donné normalement, c'est-à-dire assez profondément dans la foule. Dans ce cas, la queue est rapidement attrapée par cette dernière et reste donc à une certaine hauteur. Par conséquent, un Policier qui, surpris, voit arriver la queue sur lui à la dernière seconde, a la faculté de se « plaquer » au sol de façon à se retrouver en dessous du niveau de la corde supérieure.

Cette réaction lui évitera tout dommage, ce qui n'est pas garanti s'il a le réflexe de vouloir s'éloigner, compte tenu de la vitesse prise par la queue. Si le coup de queue est raté, son extrémité ne tombe pas dans le public-participant mais dans l'arène. Le Policier doit alors essayer d'éviter que la queue ne lui arrive dans les jambes.

Lors d'un coup de queue dans la foule, les Policiers participent au dégagement, puis « libèrent » les Hommes de Feuilles qui seraient éventuellement accrochés par le public-participant et calment les esprits si nécessaire. Les Chins-Chins et les Diables ne s'approchent en principe du public-participant que près d'un Policier. Si le personnage est attrapé par la foule, les Policiers l'aident à se dégager.

L'Officier juge s'il est souhaitable ou nécessaire qu'un coup de queue soit donné dans sa zone, soit parce que celle-ci a été négligée soit parce qu'il y a lieu de calmer le public-participant. Dans ce cas, l'Officier avertit le Placeur.

En cas d'incident grave entre un Policier et un membre du public-participant, l'Officier déplace de quelques mètres le Policier impliqué, étant donné que le public-participant lui, ne peut être déplacé. Cette mesure simple permet de calmer immédiatement les choses.

2) Officier Coordinateur (Jacques HUART)

L'Officier Coordinateur n'a aucune zone spécifique sous sa direction immédiate. Il essaie d'avoir constamment une vue d'ensemble de la manière dont le Combat se déroule. Pour ce faire, l'arène étant vaste, il parcourt régulièrement les différentes zones.

D'une manière générale, l'Officier Coordinateur intervient, le cas échéant, en renfort de l'Officier de zone pour assurer la réalisation des missions des équipes de zone.

L'Officier Coordinateur repère le ou les secteurs où se présentent éventuellement des difficultés. Il décide, selon les circonstances, de transférer des hommes d'une zone à une autre.

3) Equipe de la zone « Entrée » (Dominique PAROT)

Les 9 Sweats Bleus Jeunes rejoignent cette zone en passant par la voie de secours. Pendant tout le Combat, ils sont sous la direction de l'Officier de cette zone. En principe, ils forment une haie devant l'entrée proprement dite. L'ensemble de l'équipe repousse la foule et empêche de façon constante la formation d'une poche vers l'arène.

4) Equipe de la zone « Nimy-Miroir » (Eric VANWIJLLER)

Les deux premiers renversements de Chins-Chins et le renversement du Chin-Chin protecteur se font dans cette zone. Les Policiers font donc particulièrement attention à la queue du Dragon qui renverse les Chins-Chins. Celle-ci, qui descend à plus ou moins un mètre de hauteur, pourrait en effet toucher un Policier placé derrière les Chins-Chins.

5) Equipe de la zone « Havré-Chaussée » (Robert ZATELLA)

L'Officier veille à ce que les personnes autorisées à rester au pied du kiosque ne se déplacent pas insensiblement vers sa zone. Le cas échéant, il les invite à remonter vers le kiosque. Il explique que le public-participant de sa zone est « à la corde » depuis 11h30 et, de par leur présence, ne voit plus rien. L'Officier fait également remonter les membres de la Croix Rouge s'ils quittent le pied du kiosque.

Le troisième renversement de Chins-Chins se fait dans cette zone. Les Policiers font donc particulièrement attention à la queue du Dragon qui renverse les Chins-Chins. Celle-ci, qui descend à plus ou moins un mètre de hauteur, pourrait en effet toucher un Policier placé derrière les Chins-Chins.

Aussi, à l'annonce de ce troisième renversement, l'Officier de zone et ses Policiers en avertissent les personnages du pied du kiosque qu'ils invitent à s'aligner le long de celui-ci.

6) Officier de la zone « Kiosque » (Olivier DEVISE)

Au début du Combat, il y a lieu de laisser passer les 9 (+ 2) Sweats Bleus Jeunes qui entrent par le couloir de secours, dont 9 d'entre eux rejoignent la zone « Entrée » et les 2 restants – soit les 2 Réserves – restent à l'entrée du couloir de sécurité.

L'équipe veille à ce que ne restent au pied du kiosque que les personnes (autorisées) en Sweats.

Pendant tout le Combat, l'équipe invite constamment les personnes autorisées à se trouver au pied du kiosque, à reculer vers ce dernier et à empiéter le moins possible sur l'arène afin de permettre le déroulement normal du Jeu.

Les Policiers veillent à ce que les Porteurs de Vessies puissent se placer devant les autres.

Egalement, l'équipe empêche les personnes autorisées à se trouver au pied du kiosque, de se « jeter » sur le Dragon.

Par ailleurs, le troisième renversement de Chins-Chins se fait dans la zone « Havré-Chaussée ». Tout comme pour l'équipe de cette dernière zone, celle de la zone « kiosque » fait donc particulièrement attention à la queue du Dragon qui renverse les Chins-Chins. Celle-ci, qui descend à plus ou moins un mètre de hauteur, pourrait en effet toucher un Policier placé derrière les Chins-Chins. Aussi et surtout, à l'annonce de ce troisième renversement, l'Officier de zone et ses Policiers (tout comme ceux de la zone « Havré-Chaussée ») en avertissent les personnages du pied du kiosque qu'ils invitent à s'aligner le long de celui-ci.

3. Evacuation du public-participant

Le public-participant, soit ayant franchi la corde, soit à sa demande, est évacué de l'arène via le couloir dit de sécurité (ou d'évacuation). A cet égard, les Policiers prennent soin de contourner systématiquement la « poche » des personnages présents au pied du kiosque – et donc de ne plus longer le pied même du kiosque ! L'Officier de la zone « Kiosque » notamment veille particulièrement au respect de cette disposition.

Rôle des Pompiers avant 12h50

Les 2 Pelotons de Pompiers veillent à tirer régulièrement des salves en direction de l'arène (une salve/minute/peloton). Les douilles sont laissées au public-participant.

Quelques tirs en forme de « mitraillettes » sont admissibles au milieu du Combat. Pour le début et la fin du Combat, les salves doivent être nettes (le public-participant ne doit pas avoir l'impression que les Pompiers sont incapables de tirer convenablement une salve).

Commentaires divers

Il y a :

- 3 « bris de lance ».
- 3 « prises de queue sur le pommeau » (quelques instants après chaque « bris de lance »).
- 3 « remises de lance » (les 2 premières après la phase du « pommeau », la dernière après le « renversement du Chin-Chin protecteur »).
- 3 « renversements de Chins-Chins » (dès l'entrée dans l'arène et après la 1^{ère} et la 2^{ème} « remise de lance »).
- 1 « renversement du Chin-Chin protecteur ».

« 3 » symbolise la perfection et l'achèvement, l'accomplissement intégral.

« 1 » symbolise l'unité primordiale, le Divin ou l'Être, l'origine absolue et l'aboutissement.