

Reglamento para recreadores a caballo de la

Asociación Napoleónica Española

Introducción

El presente documento es un reglamento que busca sobre todo seguridad en la relación del jinete con el entorno en el que se va a mover. Las dificultades de esta arma para recrear es, paradójicamente, lo que le convertía en tiempos en una excelente arma: su impulso, que es el producto de la masa conjunta de caballo y jinete, con la velocidad del animal.

Debe tenerse en cuenta que la manera común de combate es la lucha con arma blanca, tras una aproximación lo más rápida posible. Dicho de otra manera, se trata poner a un animal de 450 kilos, más carga, a la carrera, para “pegarse” al enemigo al que quiere combatir. Esto, cuando el enemigo es otro jinete, no debe suponer demasiados problemas. Pero sí cuando se trata de combatir a un recreador a pie. Y esto implica no pocos riesgos, amén de provocar sustos a nuestros compañeros de a pie, que no deberíamos estar dispuestos a asumir, por la cuenta que nos trae como recreadores de esta arma.

El segundo criterio que se tenido en cuenta para la confección de los siguientes reglamentos es el rigor histórico. El presente reglamento está en contra de la extendida costumbre de galopar alrededor de los cuadros como si fuesen indios de las películas de Hollywood, o la de cargar por el frente de unidades de artillería o infantería, aprovechando que no disparan balas de verdad.

Ciertamente, quien se acerque al presente reglamento esperando amparo para correr desenfrenadamente con un bonito uniforme, se llevará una decepción. Para eso hay otras vías, incluso dentro de un fin de semana de Recreación Histórica, pero lejos de los campos de batalla.

Un último aspecto que se tenido en cuenta a la hora de elaborar el presente documento es la exigencia de que todo recreador a caballo asuma todas las responsabilidades de su actividad, no dejando que los artilleros, los infantes u otros jinetes estén pendientes de lo que vamos a hacer o no.

El presente reglamento, pues, está pensado para limitar el riesgo de nuestra actividad y que sea sólo eso: evocación histórica y recreación (de divertirse) para todos.

1. Participación en un evento

1.1. En una recreación ANE, no podrá participar ningún jinete que no pertenezca a la ANE o que no pueda demostrar tener al día los seguros de responsabilidad civil adecuados.

1.2. Para poder participar montado en un evento ANE, todos los jinetes deben tener un control demostrable de sus monturas en todo momento. En caso de que esto no ocurra, el jinete debe desmontar su montura, cambiarla por otra más adecuada, o recrear a pie.

- 1.2.1. Para los recreadores pertenecientes a la ANE, la Junta Directiva de la ANE sólo inscribirá a un recreador como posible jinete si dispone de informes positivos de dos personas nombradas por Ella para realizar dicha evaluación.
- 1.2.1.1. Los evaluadores serán personas de confianza de la Junta Directiva, de reconocidos conocimientos sobre equitación.
- 1.2.1.2. Dichos informes se elaborarán analizando el dominio del caballo, por evaluación presencial, cuando las circunstancias lo permitan, o a través de videos enviados por el interesado montando, si las circunstancias no permiten la evaluación presencial.
- 1.2.1.3. Una vez evaluado positivamente, un recreador de la ANE no necesitará ser evaluado de nuevo, salvo que en una recreación demuestre haber perdido el dominio del caballo.
- 1.2.1.4. Los recreadores NO pertenecientes a la ANE que deseen participar en eventos ANE, deberán ser evaluados por los mismos medios que los recreadores ANE, salvo que dicha evaluación deberá realizarse cada vez que deseen participar montados en un evento ANE, ya que la ANE no se compromete a guardar archivos de los recreadores no pertenecientes a la ANE.

2. Preparación de la batalla

- 2.1. Todos los caballos deben ser probados antes de la recreación, para garantizar que son aptos para participar en el evento y que el jinete es capaz de dominarlo, para ello se deben probar en todas las situaciones que se producirán durante la recreación (sables, disparos, etc.)
- 2.2. El trato a los animales debe ser en todo momento correcto, antes, durante y después de la recreación (garantizando el descanso de los animales, la comida, bebida y ausencia de malos tratos)
- 2.3. Todos los jinetes deberán realizar una inspección del campo de batalla antes de la recreación, para detectar posibles peligros, como zanjas, agujeros, etc., y poder evitarlos durante el evento.
- 2.4. El estado del equipamiento de los caballos y jinetes debe ser el adecuado, de manera que se garantice la seguridad de los todos los participantes en una recreación (animales y humanos).
- 2.5. Todo el equipamiento debe ser acorde a la época que recreamos, evitando la aparición de objetos anacrónicos.
- 2.6. El jinete en ningún caso se podrá participar en una recreación bajo el efecto del alcohol o cualquier tipo de droga.
- 2.7. Los movimientos de las unidades de caballería se planificarán en la reunión anterior a la recreación, llamada Reunión de Oficiales.
- 2.8. Cada grupo de caballería debe designar un responsable de seguridad, que será por defecto el mando de la misma, que velará por el correcto cumplimiento de las normas establecidas y será el responsable así mismo de entenderse con el vocal de seguridad de la junta directiva de la ANE.

3. Formaciones

3.1. Las unidades de caballería recreadas se agruparán en formaciones preestablecidas para combatir. Según los criterios históricos, estas formaciones serán:

3.1.1. Por “vedettes”: los jinetes de una misma unidad podrán operar por parejas o tríos, con distancias entre sí de no más de 10 metros, SÓLO si van a disparar sus armas sobre el caballo y debiendo ceder terreno si son cargados por unidades de caballería de mayor número, en las siguientes circunstancias:

3.1.1.1. En los inicios de la batalla (antes de que la infantería de línea llegue a distancia de combate de fusil), en cualquier lugar del campo de batalla entre los dos bandos.

3.1.1.2. Con la batalla trabada (cuando la infantería de línea llegue a distancia de combate de fusil), exclusivamente en los flancos de la batalla.

3.1.2. Formaciones cerradas: Con la batalla trabada o en proximidad de infantería o artillería, los jinetes de una misma unidad que deseen entrar en el espacio del campo de batalla, deberán reunirse tan cerca unos de otros como sea posible, en formaciones cerradas, debiendo combatir tan sólo con arma blanca. Las formaciones cerradas son dos:

3.1.2.1. Línea (o Batalla para el reglamento español): por seguridad, única formación en la que se puede entrar en combate. También por seguridad, la línea sólo dispondrá de una fila, de forma que todos los jinetes puedan ver lo que tienen en su frente.

3.1.2.2. Columna: usada exclusivamente para maniobra. Por seguridad no se permite iniciar el combate en esta formación, salvo que se defiendan de un ataque.

3.2. Sólo se permitirá que un jinete cabalgue en solitario si dicho jinete pertenece al Estado Mayor o está realizando una misión de enlace (llevando un mensaje) para Éste, y teniendo en cuenta que dicha acción DEBE realizarse, en todo momento, detrás de las líneas propias.

3.3. Si durante un combate con arma blanca, como es previsible, una unidad pierde su formación, deberá retirarse detrás de las líneas propias para recuperar alguna de las formaciones descritas en el punto anterior.

4. Durante la batalla

4.1. Los mandos de las distintas unidades de caballería deberán esforzarse por no invadir los espacios de los recreadores a pie, tratando en todo momento de mantenerse a distancia de ellos, salvo en combate. Esto es aplicable también a los jinetes que cumplan la función de Estado Mayor.

4.2. Las unidades de caballería deberán moverse como mucho al trote cuando se esté cerca de recreadores a pie, permitiéndose el galope sólo cuando los recreadores a pie estén a 5 ó más metros. Esto es aplicable también a los jinetes que cumplan la función de Estado Mayor.

4.3. Las unidades de caballería deberán tratar de cumplir los planes acordados en la Reunión de Oficiales, cuando sea posible, o las órdenes de los coordinadores propuestos por la organización (Estado Mayor o similar), cuando dichos planes no sea posible cumplirlos.

4.3.1. Iniciativa: Históricamente, se esperaba de la caballería, por su movilidad, que explotase todas las oportunidades tácticas que le otorgaba el enemigo. Por tanto, siempre que así lo permita el organizador o se acuerde en la Reunión de Oficiales,

una unidad de caballería podrá actuar según la iniciativa de su mando, al margen de los planes de batalla, para atacar unidades enemigas desprevenidas, en las condiciones reguladas por el presente Reglamento (véase capítulos 5 y 6).

5. La carga

5.1. Se define carga como el proceso que lleva a una unidad de caballería a contactar con el enemigo lo más rápido posible, en condiciones de seguridad para la unidad que carga y para la unidad cargada.

5.2. El mando de la unidad que carga DEBE medir bien sus riesgos. Él es responsable de la carga y sus consecuencias, pues es el que debe conocer las capacidades de los jinetes que manda y sus monturas, las condiciones del terreno, la disposición del enemigo para recibirla, etc. También deberá cerciorarse de que en el camino de la carga no existen recreadores tumbados (“muertos”) u ocultos en la vegetación u otro tipo de terreno.

5.3. No existen limitaciones para cargar contra otra unidad de caballería, pero sí para cargar contra las unidades a pie: El aire máximo con el que el caballo puede cargar al blanco a pie depende de la distancia a la que se inicie la carga:

5.3.1. Carrera: más de 30 metros de la unidad cargada.

5.3.2. Galope corto: más de 20 metros de la unidad cargada.

5.3.3. Trote: más de 15 metros de la unidad cargada.

5.4. Según la formación, la carga tiene los siguientes requisitos:

5.4.1. Estando en formación de línea (o batalla), si se tiene línea directa despejada hasta una unidad enemiga

5.4.2. Una unidad maniobrando en columna puede cargar SÓLO si cambia su formación a línea antes de encarar al blanco, en las condiciones descritas en el punto anterior (4.4.1)

5.4.3. Estando en formación de vedettes, si el blanco son unidades de infantería en tiradores o caballería también en vedettes Y si se tiene línea directa despejada hasta una unidad enemiga.

5.5. Por motivos históricos, una carga sólo debe realizarse en línea recta, si bien la unidad de caballería que la inicie, puede haber maniobrado antes para buscar cualquier ventaja táctica para su ataque (flancos o retaguardia, descarga previa del blanco, etc.)

5.6. Si la unidad objetivo de carga es INFANTERÍA que forma en cuadro o que, estando en línea, no se le puede atacar por el flanco o la retaguardia, la carga DEBERÁ DESVIARSE de su blanco, sin llegar al contacto.

5.7. Si la unidad objetivo de carga es ARTILLERÍA y no se le puede atacar por el flanco o la retaguardia, la carga DEBERÁ DESVIARSE de su blanco, sin llegar al contacto.

5.8. Una carga que se DESVÍA puede buscar un blanco alternativo, si existe, y cumple la prerrogativa de tener línea directa despejada.

5.9. En cualquier caso, una carga DEBERÁ pararse en las siguientes condiciones:

5.9.1. Si, tras desviarse, no encuentra blanco alternativo.

5.9.2. La unidad que carga está dentro de los 30 metros del frente de la boca de una pieza de artillería.

5.9.3. La unidad que carga está dentro de los 15 metros del frente de una unidad de infantería.

5.10. Una unidad que para su carga DEBERÁ volver tras sus líneas para recuperar la formación.

6. El combate

6.1. Por motivos de seguridad, cualquier combate entre un jinete y un recreador a pie, deberá realizarse con el caballo tan quieto como sea posible, debiendo ir, como mucho al paso. No existe límites, más allá de los que impone el sentido común, para el aire que se puede usar en el combate entre jinetes.

6.2. No se puede combatir contra unidades de infantería o artillería que tienen sus armas cargadas, siendo el mando de la unidad de caballería el responsable de percatarse del estado de las armas del blanco al que ataca.

6.3. Armas blancas: el uso de las lanzas, espadas y sables implican las siguientes limitaciones:

6.3.1. Sables y espadas: deberán ser portadas siempre con la punta hacia arriba, por encima del puño. En combate se deberán cruzar siempre con el enemigo por su parte plana y procurando usar la menor fuerza posible.

6.3.2. Lanzas: la punta de la lanza deberá permanecer siempre por encima de la cabeza del caballo, debiendo subirse cuando se llegue al contacto con el enemigo.

6.4. Armas de fuego: las condiciones de su uso está descrito en el punto 3.1.1, y que son:

6.4.1. Por motivos históricos y de seguridad, sólo se pueden usar en formación de "vedettes".

6.4.2. Por motivos de seguridad, sólo se pueden disparar estando parado.

6.4.3. Sólo se puede realizar sin tener a ningún jinete en los 5 metros, ni recreadores a pie en los 15 metros de alrededor, por si el animal se espanta.

6.4.4. Adicionalmente, se tendrá en cuenta que no se podrá abrir fuego a menos de 15 metros entre el arma y el blanco, la misma que se aplica en el Reglamento de Seguridad ANE para la infantería.

7. Reglamentación

7.1. Cada unidad podrá tener su propio reglamento de instrucción, en función del país y regimiento que recree, aunque como recomendación se tomara el reglamento que elaborado nuestro compañero Miguel Bonmatí, para la instrucción de caballería española: (ver archivo adjunto)