

RÈGLEMENT DU TOURNOI À PIED

ORGANISATION & INSCRIPTIONS

Le tournoi est ouvert à tous et toutes sous réserve d'un équipement suffisant (validation obligatoire par le juge de lice) et de l'acceptation de l'intégralité des conditions du présent règlement.

Il se déroulera du samedi 08 juillet matin au dimanche 09 juillet inclus.

Les combattants souhaitant s'inscrire sont priés de bien vouloir retourner la fiche d'inscription et leur règlement par chèque à l'attention de :

**Association Légendes Médiévales
Philippe Schevènement
Route de Longevelle
70 700 Vantoux et Longevelle**



Les inscriptions seront définitivement closes le vendredi 7 juillet à 20h00, sur place.

Un prix sera délivré au vainqueur du tournoi.

Le déroulement des épreuves sera détaillé à tous les participants avant l'ouverture du tournoi.

L'association Légendes Médiévales exclura sans hésitation du tournoi toute personne ne respectant pas le règlement. Chaque combattant se soumettra volontairement au test d'aptitude et au contrôle du matériel qui est organisé avant la compétition.

COMPORTEMENT INDIVIDUEL

Tous les participants (combattants et autres) à la compétition observent les règles de courtoisie et politesse envers les concurrents, juges et spectateurs.

"Chambrier ses adversaires" reste toléré mais ne peut interférer avec le déroulement des joutes et ce, même s'il est souhaité que les participants suscitent la réaction du public. Le langage restera correct et "tout public".

La consommation d'alcool et/ou de drogue durant la compétition est interdite. Il est interdit de fumer ou d'utiliser un téléphone portable en public.

Nous demandons que chacun soit attentif à sa présentation et sa tenue.

Il est attendu de chaque combattant qu'il respecte ses adversaires au même titre qu'il entend l'être. De même, saluer avant un assaut n'est pas un luxe et le fair-play n'est pas une faiblesse.

Lors de l'ouverture des tournois, tous les participants doivent arriver en lice équipés intégralement et prêts à se battre. Les retardataires prennent le risque d'être déclarés forfait.

ARBITRAGE

2 arbitres et 1 juge de lice assureront le bon déroulement de la compétition.

Les décisions de l'arbitrage ne sont pas contestables, aucune réclamation ne sera prise en compte lors de la compétition (les remarques et impressions pourront être discutées à la fin de la compétition).

Les arbitres devront faire preuve d'intégrité envers tous les participants, et aucun favoritisme ne sera toléré.

Les arbitres et le juge de lice peuvent avertir un combattant présentant une agressivité au combat non maîtrisée, frappant trop fort ou ayant une attitude non sportive. En cas de récidive, de non prise en compte des remarques le combattant peut-être exclu de la compétition.

ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE

Les protections

Les touches étant portées, tous les participants doivent être intégralement protégés :

Tête :

Casque acier ep. 1.5 mm minimum type : heaume, bassinet fermé, salade + gorgerin, ... Les casques à visières seront pourvus d'un dispositif de verrouillage.
L'ouverture du casque au niveau des yeux ne doit pas permettre le passage d'une lame en taille.
Le cou doit être correctement protégé (gorgerin en acier, camail avec rembourrage..).

Corps :

Plastron d'armure, brigandine, gros gambison + haubert.

Membres :

Spalières (cuir épais renforcé, acier, cotte de mailles).
Les épaules, coudes, mains et genoux sont protégés par de l'acier. (épaisseur minimale 1.25mm)
Jambières (cuir épais renforcé, acier, cotte de mailles), coquille.

Les organisateurs refuseront tout participant inscrit si lors de sa présentation avant le tournoi il ne présente pas de protections suffisantes.

Les armes

Les armes seront inspectées avant les combats.

Toutes les armes sont émoussées et ont un tranchant d'au moins 1 mm.
Longueur maximale de l'arme : 160 cm. Poids maximum : 2.5 kg.
Les armes sont en bon état, en bois et/ou en acier.
La pointe d'une arme ne peut dépasser l'arc d'une pièce de 20 eurocents.
Sont acceptés :

épées et dagues sans aspérité,
haches (fers arrondis et sans aspérité qui ne pourraient accrocher sur l'adversaire.),
boucliers dont la plus grande dimension ne peut excéder 1 mètre.

Seules les épées de type "combat" sont acceptées, elles ne doivent pas être pointues ni trop fines... et encore moins affûtées.

Toutes les lames devront être validées par le juge de lice.

Lances, armes d'hast ne sont pas admises.

LES COMBATS

Ils seront menés par défaut à **plaisance**, mais pourront l'être "**à outrance**" :

à plaisance : seule l'arme peut être utilisée pour toucher l'adversaire de taille ou de tranche.
à outrance : taille - tranche - pommeau - lutte - estoc (sauf visage).

Une touche valide est un coup volontaire ET franc ET contrôlé qui s'arrête sur le corps de l'adversaire sans avoir été paré, amorti ou dévié. La validité de la touche est soumise au fait que le coup ait été suffisamment armé pour être vulnérant s'il n'était contrôlé.

NB : Un coup contrôlé n'est pas un coup retenu. Néanmoins, veuillez à ne pas faire à autrui, ce que vous ne voulez pas qu'autrui vous fasse !

Sauf épreuve particulière qui serait identifiée clairement comme telle, il n'est pas permis :

de faire des estocs,
de donner des coups de pieds, de poings, de genoux...

En fonction de l'épreuve, des **avantages** seront attribués et comptabilisés, le combattant en ayant le plus à l'issue des deux journées sera déclaré vainqueur. Un duel départagera d'éventuels ex-aequo.

Entre autres épreuves, une mêlée royale sera certainement prévue le samedi et/ou le dimanche.

Une lice est délimitée : sortie de la lice de combat : 1 point de pénalité. Au bout de deux, le combat est perdu.

Les points de pénalités de sortie de lice n'entrent pas dans la comptabilisation des points de touches.

Des ordres de passage des combattants seront définis de sorte que chacun puisse se mesurer à l'ensemble du panel, dans la plus grande équité possible.

Les épreuves

Elles peuvent être constituées de :

Duel 10 Coups,(1 avantage)

Duel Mort Subite,(1 avantage) - touche au corps ou à la tête -

Duel aux points,(1 avantage) Comptabilisation des points de touches :

3 points pour une touche à la tête,

2 points pour une touche au corps,

1 point pour une touche aux membres.

Mêlée par équipe, (1 avantage équipe gagnante, + 1 avantage aux survivants)

Mêlée Royale, (1 avantage par victoire +1 avantage aux finalistes +2 avantages au Grand Vainqueur)

Défis individuels ou collectifs (1 avantage)

Chaque épreuve est redéfinie aux combattants lors de l'entrée en lice.

Les touches

Elles peuvent être inscrites **en qualité, en quantité ou au sablier** :

en qualité : une zone précise doit être touchée.

en quantité : un certain nombre de touches doit être effectué.

au sablier : le plus grand nombre de touches dans un temps limité.