



## RÈGLES DU TOURNOI PAS D'ARME EN LICE

Le tournoi est un **tournoi par équipe**, celles-ci étant constituées par l'arbitre au début du premier jour de la rencontre. Toutefois, **des points sont également attribués individuellement aux combattants**, permettant un classement individuel.

Les deux équipes seront identifiées par deux couleurs distinctes, représentées par des bandeaux de tissus attachés au bras.

### **Plusieurs prix seront attribués :**

Le premier prix sera décerné au combattant ayant remporté le plus de points de victoires (voir plus bas pour le gain de ses points)

La meilleure équipe sera récompensée, là aussi par rapport aux points que chaque combattant de l'équipe aura remporté.

Une note de fairplay (sur 3) sera également attribuée à chaque membre d'une équipe par une concertation des membres de l'autre équipe, et vice versa permettant d'élire dans chaque équipe le combattant le plus « chevaleresque ».

### **Les règles suivantes sont applicables à toutes les épreuves.**

Le maréchal de lice et ses assesseurs disposent de deux « cris » :

- "Combattez" ou "Assaut", ne sont poussés que par le maréchal de lice.

A partir de ce cri, les deux combattants peuvent attaquer quand bon leur semble. Commencer le combat avant ce cri est une faute.

- "Rompez" ou "Halte", interrompt immédiatement le combat.

Ces cris ne sont poussés que par le maréchal de lice. Toutefois, en cas d'urgence, ils peuvent être poussés par un assesseur. Les deux combattants se séparent en effectuant un ou deux pas en arrière et prennent une position d'attente. Poursuivre le combat après ce cri est une faute.

Le maréchal de lice peut donner un avertissement à un combattant. Si ce combattant ne respecte pas

cet avertissement ou a un comportement irrespectueux, le maréchal de lice peut lui infliger une pénalité.

En cas de comportement dangereux, ou de manquement répété aux observations du Maréchal, celui ci pourra disqualifier le combattant fautif.

Une "touche valide " représente un coup suffisant pour pénétrer le corps adverse, si l'arme avait été aiguisée et que le coup avait été porté avec force.

L'emploi de la force physique devra être modérée, et tout excès de puissance sera sanctionné par un avertissement ou par une pénalité.

Un assesseur constatant une frappe valide lève le bâton aux couleurs de celui qui a touché et crie "touche". Un concurrent peut signaler s'il pense avoir été touché par une frappe valide, mais non s'il croit avoir touché. Il ne peut pas non plus contester une touche qu'il aurait prise.

Si deux concurrents placent simultanément, ou presque simultanément une frappe valide, aucun ne marque (les deux s'annulent). S'il y a un délai appréciable entre les deux frappes, seul le premier marque, car en situation réelle le second coup se serait vraisemblablement trouvé stoppé par le premier (en raison du choc, d'un réflexe ou de la douleur).

C'est le Maréchal de lice qui déterminera si un coup touche suffisamment avant l'autre.

Les désarmements techniques sont permis (pas ceux en force), mais dans le cas où l'intégrité physique des armes ou des personnes est mise en danger, le Maréchal de lice interrompra le combat et pourra infliger une pénalité.

La réussite d'un désarmement, ou d'une immobilisation de l'adversaire pourra être récompensée par 1 ou 2 points en tant que geste technique réussi. Notez qu'un désarmement ou une immobilisation obtenue par une action brutale ne sera pas récompensée mais au contraire sanctionnée.

Saisir l'arme adverse par la lame est autorisé si celle ci est immobile. Si elle est en mouvement avant ou après la prise, le Maréchal de lice peut, selon la situation, créditer une touche valide à l'adversaire.

Les coups donnés avec les membres (pieds, poings, genoux, coudes, etc.), le pommeau, les quillons ou le manche d'une arme sont interdits.

Le combat se déroulant en armure, les entailles (schnitt – lame glissant sans force sur l'adversaire) ne seront pas comptabilisées.

Les coups d'estoc avec les épées sont interdits.

Les décisions du maréchal de lice ne pourront être contestées. Un concurrent qui discutera un arbitrage sera considéré comme ayant commis une faute et pourra être pénalisé.

## **LISTE NON EXHAUSTIVE DES ÉPREUVES POSSIBLES**

**Épreuve A** : Combat en 5 points avec arrêt à la touche.

Chaque combattant affronte une fois les membres de l'équipe adverse. Epée deux mains.

- 1 point par victoire par équipe.
- 2 points par victoire par combattant.

Exemple : Victor de l'équipe 1 gagne contre Ernest de l'équipe 2. L'équipe 1 marque 1 point. Victor

marque 2 points.

**Épreuve B** : Défi Combat en 3 touches en continu.

Chaque combattant peut défier un adversaire qui l'a vaincu à l'épreuve A. S'il gagne, il marque 1 point et l'équipe adverse perd le bénéfice de cette victoire et perd donc un point. Choix des armes possible (épée deux mains, épée/bocle, épée/écu, épée une main, hache noble, hache/bouclier).

- 1 point par victoire par combattant.
- - 1 point (moins 1 point) pour l'équipe en cas de défaite du vainqueur de l'épreuve 1.

Exemple : Ernest de l'équipe 2 défie Victor de l'équipe 1 qui l'a vaincu à l'épreuve précédente.

1er cas de figure : Ernest gagne. Il marque 1 point et l'équipe de Victor perd un point.

2ème cas de figure : Ernest perd. Victor gagne et marque donc 1 point et son équipe ne perd pas de point.

**Épreuve C** : Combat touche tête avec arrêt à la touche.

Le vainqueur est celui qui touche la tête de son adversaire. Chaque combattant s'affronte une fois. Epée deux mains.

Le combat s'arrête dès qu'un des adversaires a été touché à la tête ou que le nombre de touches aux membres ou au torse atteint un palier de 5 touches. Dans ce cas, personne ne marque de point.

- 1 point par victoire par équipe.
- 1 point par victoire par combattant.

Exemple : Ernest et Victor combattent.

1er cas de figure : Ernest mène 4 touches aux membres contre 3 touches pour Victor. Ernest met une cinquième touche à Victor. Le combat s'arrête. Ni l'équipe, ni aucun des deux combattants ne marquent de points. Le public peut les huer grassement.

2ème cas de figure : Ernest mène 4 touches aux membres contre 3 touches pour Victor. Victor, par une habile manœuvre touche la tête de son adversaire. Le combat s'arrête, Victor étant vainqueur. Victor marque 1 point et son équipe aussi.

**Épreuve D** : Fosse à l'ours.

Succession de combats en mort subite avec arrêt à la touche. Epée deux mains.

Définition mort subite : 1 touche à la tête ou au torse ou 2 touches aux membres donnent la victoire.

Le vainqueur reste au centre jusqu'à ce qu'il ait vaincu tous les membres de l'équipe adverse, puis il cède sa place à un autre membre de son équipe. Chaque combattant de l'équipe adverse peut aller le défier. Un combattant qui perd ne peut revenir dans la lice que lorsque tous les autres combattants ont tenté leur chance ou lui ont cédé la place. Les combats durent jusqu'à ce qu'un des combattants ait battu tous les autres ou lorsque le temps est écoulé.

- 1 point par victoire par équipe
- 1 point par combattant par victoire

**Épreuve E** : Défense du pont.

Un pont imaginaire est représenté sur le sol. Combat deux contre deux avec les règles de mort subite avec arrêt à la touche. Chaque équipe fait un nombre de combats égal au nombre de membres qui la compose ; soit deux combats par personne au total. Les combattants éliminés s'agenouillent à l'endroit où ils ont été touchés. Interdiction de se pousser, mais si un combattant sort du pont, il est

déclaré comme éliminé. Choix des armes possible (épée deux mains, épée/écu, épée/bocle, hache noble, hache/bouclier)

- 1 point par équipe par victoire si il reste un combattant. 2 points si les deux combattants de l'équipe sont encore debout.
- 1 point par combattant par victoire de l'équipe (même si le combattant est éliminé).

Exemple : Victor et Hector de l'équipe 1 combattent contre Ernest et Rupert de l'équipe 2.

1er cas de figure : Victor et Hector éliminent Ernest et Rupert. L'équipe 1 marque 2 points, Victor gagne 1 point et Hector gagne 1 point.

2ème cas de figure : Ernest et Rupert sont éliminés, Hector également. Seul Victor reste debout à la fin de l'échange. L'équipe 1 marque 1 point, Victor gagne 1 point, mais Hector, qui fait partie de l'équipe 1 gagne également 1 point.

L'épreuve de la défense du pont peut se faire également avec tous les membres de l'équipe. Le but étant alors de faire traverser au moins deux membres de son équipe en poussant les membres de l'équipe adverse dans l'eau ou en les neutralisant. Les combattants sont armés de bâton court. Les touches ne comptent pas.

Dans ce cas, le comptage individuel ne se fait pas. Seul l'équipe marque des points.

#### **Épreuve F : Capture de l'épée.**

Combat en 3 points en continu. Le perdant doit donner son arme à l'équipe du vainqueur. Le vainqueur cède sa place à un autre membre de son équipe qui affronte un autre combattant de l'équipe adverse. Les combats durent jusqu'à ce qu'au moins une équipe n'ait plus d'arme dans son camp, ou que la durée de l'épreuve arrive à échéance. Épée deux mains.

Chaque camp possède une épée de plus que son nombre de combattants. C'est l'épée bonus !

- 3 points pour l'équipe gagnante.
- 1 point par victoire par combattant.

#### **Épreuve G : Les trois armes**

Chaque combattant entre dans la lice avec une lance, une épée longue et une hache et un bouclier. Le combat dure le temps d'un sablier d'une minute trente. Un point par touche. L'estoc est autorisé avec la pointe de la lance et les pointes de la hache noble. Pas celle de l'épée longue. Une touche égale 1 point. Les combattants changent d'arme quand ils le souhaitent. Le vainqueur est celui qui remporte le plus de points.

- 1 point par victoire par équipe.
- 2 points par victoire par combattant.

#### **Épreuve H : Bataille pour la gloire.**

Les deux équipes s'affrontent dans une mêlée où le fair play sera à l'honneur.

Cette épreuve, facultative, il faudra néanmoins que les deux équipes aient le même nombre de participants. Elle sera courtoise et à merci. C'est à dire qu'il n'y a pas de règles de touches. Chaque combattant est vaincu quand il estime avoir été vaincu et / ou quand il perd son arme, se retrouve au sol, ou est trop fatigué pour continuer. Cette épreuve a pour double but de finir le tournoi sur une note plus distrayante ainsi que d'offrir aux deux équipes une épreuve qui leur permette de mettre en avant leur esprit de chevalerie, indispensable pour la nomination du champion honorifique adverse.

Donc pas de combat de brute, les maréchaux seront là pour stopper les combats qui deviennent trop musclés ou quand une règle générale du tournoi est transgressée (estoc, prise dangereuse, etc...). Les combattants éliminés s'agenouillent à l'endroit où ils ont été touchés. La bataille se gagne en trois manches (comme au tennis), ce qui fait au maximum 5 assauts. Choix des armes possible (épée deux mains, épée /écu, épée/dague, épée/bocle, épée une main tout court).

- 1 point pour l'équipe gagnante

Les combattants ne marquent pas de points individuels pour cette épreuve. Ils se battent pour l'équipe.

#### **Épreuve G : Prise de bannière**

Les deux équipes s'affrontent afin de récupérer la bannière de l'équipe adverse.

Cette épreuve est facultative. Le même nombre de combattant de chaque côté est nécessaire. Elle sera courtoise et à merci. C'est à dire qu'il n'y a pas de règles de touches. Chaque combattant est vaincu quand il estime avoir été vaincu et / ou quand il perd son arme, se retrouve au sol, ou est trop fatigué pour continuer. Cette épreuve a pour double but de finir le tournoi sur une note plus distrayante ainsi que d'offrir aux deux équipes une épreuve qui leur permette de mettre en avant leur esprit de chevalerie, indispensable pour la nomination du champion honorifique adverse. Donc pas de combat de brute, les maréchaux seront là pour stopper les combats qui deviennent trop musclés ou quand une règle générale du tournoi est transgressée (estoc, prise dangereuse, etc...). Les combattants éliminés s'agenouillent à l'endroit où ils ont été touchés.

Le capitaine de l'équipe tient la bannière. Il peut se défendre avec une arme. Les autres membres de l'équipe doivent à la fois capturer la bannière adverse, et à la fois défendre leur propre bannière. Le but de chaque équipe est de capturer la bannière adverse et de la ramener dans son camp. Plusieurs manches seront jouées. Le jeu se gagne en trois manches.

- 1 point pour l'équipe gagnante

Les combattants ne marquent pas de points individuels pour cette épreuve. Ils se battent pour l'équipe.

Si vous avez des questions, n'hésitez pas à nous contacter.