



Règlement

Tournoi Médiéval

Pas d'armes en lice

Sommaire

1. PRÉAMBULE.....	2
2. DÉFINITIONS.....	3
3. CONDITIONS STRICTES DE PARTICIPATION.....	5
4. RÉGLEMENTATION GÉNÉRALE EN COMPÉTITION.....	5
5. ARBITRAGE.....	6
6. PÉNALITÉS.....	9
7. CLASSEMENTS.....	11
8. DIFFÉRENTS TYPES DE GRILLES DISPONIBLES.....	11
9. SPÉCIFICATIONS DE LA CATÉGORIE LOURD, COMBAT EN ARMURE.....	12
10. SPÉCIFICATIONS DE LA CATÉGORIE COMBAT LÉGER CIVIL.....	14
11. JEUX MARTIAUX.....	15

1. PRÉAMBULE

Le pas d'armes est un sport médiéval chevaleresque, c'est un tournoi où s'affrontaient les chevaliers à pied, en duel, dans un enclos appelé la Lice.

Ils combattaient, en général, à l'épée et tentaient de gagner le prix du pas. Au XIV^e siècle, se développe dans plusieurs cours européennes une manière originale de combattre courtoisement dénommée pas d'armes.

La spécificité de ce nouveau genre d'affrontement réside dans la dimension théâtrale et majestueuse des confrontations et dans leur organisation selon une réglementation et un protocole de défi précis.

À la manière d'un simulacre de situation militaire, le pas d'armes est un exercice de joute consistant à défendre un « pas » ou passage contre quiconque relève le défi.

Inspirés par les héros des romans arthuriens, les participants obéissent à la fiction de défendre et d'attaquer une place, un pont ou une croisée de chemins contre tout venant.

Loin des tournois semi-improvisés des XII^e et XIII^e siècles, les pas d'armes relèvent d'une organisation mûrement réfléchie et anticipée.

Chaque pas d'armes permet à un champion de mettre en évidence ses qualités et de s'illustrer contre des adversaires venus de différentes cours européennes.

**"La lice est dressée...
Les Écuyers contrôlent les fixations des heaumes...
Le Maréchal de Lice énonce les règles du pas d'armes...
Les Combattants se saisissent de leurs armes...
Le Héraut les appelle et les présente au public...
Le tournoi est ouvert !"**



2. DÉFINITIONS

2.1. Seule une limite d'âge supérieure à 18 ans est requise pour la catégorie combat en armure, et 16 ans pour la catégorie combat civil. L'âge s'entend : anniversaire au plus tard le 31 décembre précédant la date du tournoi concernée.

2.2. Les disciplines sont accessibles aux hommes et aux femmes sans distinction.

2.3. La présente règle des jeux admet deux catégories en fonction des équipements et des épreuves :

- La catégorie combat en armure,
- La catégorie combat civil (non armuré),

2.4. Le terme **TOURNOI** désigne toutes compétitions organisées par un groupe de personnes qui appliquent pleinement au moins une épreuve selon les règles strictes énoncées dans le présent document.

On distingue des tournois locaux, nationaux et internationaux. Tous doivent répondre au présent règlement. Les tournois nationaux et internationaux sont les seuls inscriptibles au titre des classements des épreuves. Ils doivent impérativement associer à leur événement un Roi d'arme pour valider le déroulement et les résultats. L'accès international devra être la continuité des classements nationaux.

2.5. On désigne par **ÉPREUVE** un système de joute tel que décrits dans le présent règlement. Toute épreuve ne respectant pas tout ou partie du présent document ne pourra être comptabilisée dans un classement qui lui est associé.

2.6. On désigne par **MANCHE** d'un tournoi, l'ensemble des rencontres disputés la même journée ou en plusieurs journées consécutives, sur un même site pour une même épreuve. Une manche doit obligatoirement comporter la présence de trois représentants de compagnies différentes pour pouvoir être validée pour le classement.

2.7. On désigne par **RENCONTRE** un combat selon les règles de la présente réglementation document entre deux participants dans une épreuve.

2.8. On désigne par **COMBATTANT** n'importe quel inscrit au classement à une ou plusieurs épreuves.

2.9. On désigne par **ECUYER** la personne qui assiste chaque combattant pendant le tournoi. Chaque combattant sera accompagné d'un écuyer qui sera chargé de l'équiper. Par respect, celui-ci fera en sorte que le combattant soit prêt et correctement équipé AVANT l'entrée en lice afin de ne pas perturber ou ralentir le bon déroulement du tournoi. Il sera également chargé, si besoin est, d'intervenir auprès du combattant le plus rapidement possible lors du tournoi et se doit donc de rester attentif.

2.10. Le Seigneur appelant

Par Seigneur appelant on entend l'organisateur d'un tournoi.

2.11. **Le Roi d'arme**

Par Roi d'arme on entend l'observateur pour une compétition nationale ou internationale. Il a pour rôle de vérifier l'impartialité et l'application des règles dans le respect des valeurs courtoise et conseille l'équipe d'arbitrage. Le Roi d'arme n'est pas combattant de ces tournois ni d'aucun autre se déroulant en même temps. Le Roi d'arme des tournois nationaux ou internationaux est désigné et choisie par l'appelant.

2.12. **Le Maréchal de lice**

Par Maréchal de Lice on entend l'arbitre principal désigné pour le déroulement d'une épreuve. Il est désigné par le seigneur appelant du tournoi. Il a pour rôle d'ordonner, gérer et juger les rencontres.

Pour le bon déroulement et l'organisation de la Lice le maréchal de lice est aidé par un scribe, quatre juges diseur, un intendant, deux messagers et un héraut.

2.13. **Le Juge de lice**

Par Juge de lice on entend tous les arbitres désignés pour le déroulement d'un tournoi. Ils sont désignés par le seigneur appelant du tournoi. Ils ont pour rôle d'assister le Marechal de lice.

2.14. **Le Scribe** enregistre les résultats et annonce à l'intendant les combattants qui doivent se présenter en Lice.

2.15. **L'intendant** est responsable de la logistique, Il vérifie le montage de la lice, s'assure que les combattants se présentent en heure et en temps avec tout leur équipement.

2.16. **Les messagers** soutiennent l'intendant, ils sont chargés de faire la liaison entre les arbitres, l'intendant et les combattants.

2.17. **Le Héraut d'arme**

Par Héraut d'arme on entend l'animateur d'une rencontre. Il n'a pas de rôle autre que d'animation pendant la rencontre, mais peut être sollicité pour réunir une tribune des litiges.

2.18. **La reine du tournoi**

La reine du tournoi décerne les prix du pas d'armes aux chevaliers le plus méritants dans l'ordre du classement transmis par les hérauts d'armes et sur indication des juges de lice.

2.19. **La Tribune des litiges**

Par Tribune des litiges on entend l'assemblée à réunir pour régler un litige quelconque lorsque le Roi d'arme ne trouve aucun article dans la réglementation présente permettant de statuer sur un litige. Elle est composée de 3 membres qui sont le Roi d'arme, le Héraut d'arme et le Seigneur appelant. S'il n'y a pas de héraut d'arme et qu'une tribune des litiges est nécessaire, le Roi d'arme devra désigner une tierce personne non impliquée dans l'épreuve objet du litige.

3. CONDITIONS STRICTES DE PARTICIPATION

Chaque combattant qui prétend à la validation de ses résultats lors d'un tournoi doit être inscrit auprès du collègue qui régit la compétition.

Les seules exigences requises pour participer à un tournoi sont de :

- Respecter les règles et de s'y conformer en tout point ;
- Être couvert par une assurance civile ou d'en souscrire une spécifique.
- Avoir l'approbation par le Maréchal de Lice de son équipement de protection et respecter les consignes concernant les équipements de protection et les armes.

Tout le monde doit porter un effort sur son attitude, le respect des officiels et une tenue correcte sont exigés durant toute compétition.

Des sanctions peuvent être prises immédiatement, par le roi d'arme désigné, ou ultérieurement par le collègue. Les responsables et accompagnateurs sont également soumis à cette règle.

Les participants sont tenus de respecter les règles élémentaires de courtoisie envers les autres concurrents, les juges et les spectateurs.

Pendant la compétition, aucun concurrent ne peut être trouvé sous influence d'une substance affectant la conscience ou le jugement. Les organisateurs se réservent le droit d'engager des poursuites judiciaires.

4. RÉGLEMENTATION GÉNÉRALE EN COMPÉTITION

Au début d'une rencontre, les positions de départ espacent les combattants de manière à ce que les pointes des armes se touchent, lorsque les combattants ont les bras tendus vers l'adversaire et l'arme dans le prolongement. Les combattants ne peuvent alors quitter leur position qu'au signal du maréchal de lice.

Les lices doivent être physiquement délimitées.

Elle doit avoir une surface minimale de 9 m x 9 m avec un sol non-glissant.

Afin de préserver la concentration des combattants et de leur faciliter l'audition des ordres et instruction du maître de lice et des juges diseurs, il convient qu'un éventuel fond sonore soit réduit pendant les combats.

4.1 Validité d'une touche

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.

Pour considérer que le coup est contrôlé, il faut que le point d'impact soit franc, identifiable sur le coup, que l'arme ait sa trajectoire clairement interrompue, que le caractère de taille soit clairement appliqué et surtout que l'impact ne traverse d'aucune manière les protections conformes aux spécifications de chaque catégorie. Un coup doit être suffisamment contrôlé pour qu'une personne équipée conformément à cette réglementation ne soit pas blessée du fait de la force du coup. Un coup contrôlé n'est pas simplement un coup retenu.

Seules les « frappes franches » sont comptabilisées, la simple touche ne suffit donc pas à marquer un point. On entend par frappe franche, une frappe armée qui serait invalidante pour l'adversaire faute de protections.

Seules les frappes réalisées avec la pointe (uniquement pour le tournoi léger) ou le tranchant sur le faible de l'épée compte (les frappes avec le plat ou le fort de l'arme sont nulles)

Les doubles touches ou touches simultanées ne seront pas comptabilisées.

Doubles touches : toucher son adversaire, mais être touché par une riposte adverse, sans pouvoir parer.

Touches simultanées : attaque directe des deux combattants qui touche simultanément.

Pour qu'une touche soit valide le combattant doit sortir indemne de sa passe d'arme.

Les frappes simultanées sont considérées comme nulles dans le système de comptage « 1er sang » au bout de 3 frappes simultanées les combattants sont éliminés et le résultat du combat se solde par un match nul.

Dans les 2 autres systèmes de comptage les frappes simultanées ne sont pas différenciées des autres frappes puisque le combat se déroule en continu.

4.2 Types d'assaut

1er sang : arrêt de la passe d'arme à la 1ère frappe valide puis reprise jusqu'à ce que le nombre de frappes valides indiquées pour remporter le combat soit atteintes. (le plus souvent 5 frappes valides)

mort subite : arrêt de la passe d'arme lorsqu'un nombre de frappes valides déterminées à l'avance est atteint. (3 frappes en non armuré, 7 frappes en armuré)

Au sablier : comptabilise le nombre de frappes valides marquées sur 1 ou 2 reprises d'1 min chacune.

4.3 Comptabilisation des points

1 point par cible (toutes les zones du corps sont autorisées), pas de différenciation de points quel que soit la zone touchée.

Les juges comptabilisent les frappes infligées par le combattant qu'ils suivent et non les frappes qu'il reçoit. 2 juges par combattant pour un total de 4 juges de lice

5. ARBITRAGE

Pour toute manche de tournoi, un juge diseur devra être désigné par le seigneur appelant comme maréchal de lice. Sous la bienveillance du roi d'arme celui-ci gèrera l'arbitrage de cette manche (grille d'arbitrage, vérifications des règles de jeu, etc.).

5.1. Fonctions du Roi d'arme

Le roi d'armes est chargé de faire respecter les règles et l'évaluation des sanctions au cours du tournoi.

Il est en charge de la gestion du maréchal de Lice et les concurrents dans le meilleur intérêt du tournoi.

Il prend la responsabilité de toutes les décisions du Maréchal de lice. En cas de doute, il peut demander conseil au vérificateur et/ou l'appelant.

Il est chargé de l'inspection de l'équipement de protection et des armes avant le début de la compétition.

Il contrôle tout simplement que les exigences de l'appelant sont remplies. Les concurrents sont responsables de la maintenance des équipements.

Il inspecte avec l'intendant le terrain de la lice avant chaque session et rassemble les équipements collectifs nécessaires.

IL est en charge de l'exécution des sanctions : les sanctions vont de l'avertissement à la disqualification de

l'événement. Une récidive entraînera automatiquement une pénalité supérieure.

Il est chargé en fin de tournoi de collecter tous les résultats et les remettre aux collègues concernés pour mettre à jour les classements.

En toutes circonstances, il doit être non combattant dans l'épreuve ni dans aucune autre se déroulant en même temps. En toutes circonstances les juges diseurs doivent être non combattants dans le déroulement en cour.

Dans le cas où les règles de la courtoisie ne seraient pas respectées par les combattants durant un match, le roi d'arme pourra intervenir auprès du maréchal de lice afin que celui-ci prenne les sanctions appropriées. Seul le maréchal de lice valide les jugements et tranche en cas de nécessité ou de doute.

5.2. Fonctions du maréchal de lice

Le maréchal de lice assure ses fonctions, positionné dans la lice d'où on a une vision ininterrompue de la zone de l'épreuve. Il est muni d'un long bâton pour intervenir dans le jeu tout en sauvegardant sa propre sécurité.

Le maréchal de lice est responsable de :

Tous les aspects et la conduite globale des rencontres,

- Informer les combattants qui s'affrontent sur les conditions particulières de la rencontre,
- Donner les signaux de départ et d'arrêt de la rencontre,
- Observer toutes les infractions aux règles et à la sécurité et attribuer les pénalités appropriées aux fautifs,
- Arrêter et redémarrer la rencontre,
- Entériner les indications des quatre juges diseurs.

Le maréchal de lice doit être facilement reconnaissable au cœur de la lice notamment par son bâton, qui lui permet d'intervenir entre les participants tout en se tenant à distance de sécurité. Etant au milieu de la lice le maréchal doit avoir un casque et des protections.

5.3. Fonctions des juges de lice

Les juges de lice assurent leurs fonctions à distance de sécurité de la rencontre et avec du recul dans la contre-lice. Tout juge du tournoi peut saisir le roi d'arme s'il constate une infraction grave quel que soit le moment du tournoi.

Ils sont conjointement responsables de :

- Inspecter l'équipement personnel de tous les combattants avant la rencontre,
- Faire respecter les règles à tout moment,
- Signaler au maréchal de lice les touches ou succès en corrélation avec les règles de l'épreuve,
- Lors d'une manche d'un tournoi, si un combattant commet un antijeu grave (se faire perdre volontairement, refuser de jouter, ou toutes autres formes d'antijeu jugées graves par les juges de lice), les juges doivent arrêter la rencontre, puis le ou les combattants en faute sont déclarés forfait pour cette rencontre par le roi d'arme. S'ils récidivent dans le même tournoi, arrêt de la rencontre par les juges de lice. et ils sont exclus du tournoi par le roi d'arme.
- Signaler au maréchal de lice d'arrêter la rencontre quand les règles de l'épreuve le définissent, quand la sécurité n'est plus assurée ou quand une infraction est commise,

- Signaler au maréchal de lice d'arrêter le jeu en faisant le geste d'arrêt de jeu en cas d'accident ou de blessure, et aider immédiatement le combattant blessé à gagner le bord de la lice,
- Signaler au maréchal de lice d'attribuer les pénalités appropriées pour les infractions aux règles,
- Assurer le placement correct des combattants, et indiquer au maréchal de lice que la rencontre est prête à être redémarré,
- Les décisions des juges diseurs ne sont pas contestables, aucune réclamation ne sera prise en compte lors de l'épreuve.
- Les juges de lice devront faire preuve d'intégrité envers tous les participants, et aucun favoritisme ne sera toléré.

Chaque intervention des juges devra être énoncée à haute et intelligible voix.

"Aux honneurs Mes seigneurs". indique aux combattants de se mettre en position de combat. Le combat ne peut pas commencer tant que les combattants ne sont pas prêts.

"Heurtez batailles quand vous voudrez". indique le démarrage du combat. seul le maréchal de lice le prononce. Commencez le combat avant ce cri est une faute.

"Rompez". Attention à cet ordre, qui doit être donné de manière particulièrement forte. Le "stop" doit être prononcé immédiatement pour stopper le combat, 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.

"Vilenie !". Attention à cet ordre, qui doit être donné de manière particulièrement forte. après "Rompez" pour signifier une faute grave de l'un des combattants, ce cri peut être par le maréchal de lice ou l'un des juges. quelle qu'en soit la raison et quel qu'en soit l'auteur, 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.

5.4. **Protestations et appels**

Les décisions des juges de lice ne sont pas contestables, aucune réclamation ne sera prise en compte lors du déroulement de l'épreuve,

Si une protestation est émise à la suite de l'épreuve par un combattant ou un accompagnateur à propos de la conduite de la rencontre durant son déroulement, le maréchal de lice consulte les juges et autant de personnes qu'il est nécessaire, analyse les faits relatés et annonce sa décision à tous.

Si un combattant refuse de quitter la lice à la demande d'un des juges, ceci constitue un refus d'accepter une décision des officiels. Le combattant doit quitter immédiatement l'enceinte de la lice.

Un appel peut être déposé après la rencontre, si nécessaire.

Pendant 30 minutes qui suivent la fin d'une rencontre, un combattant peut faire appel d'une décision d'un maître de lice par un avis écrit au roi d'arme. Tous les appels correctement soumis doivent être jugés le jour même par la tribune des litiges dont la décision est définitive.

5.5. Abandon d'une rencontre

Au cas où une rencontre devrait être abandonnée, le maréchal de lice décide des mesures qui doivent être prises. La décision du maréchal de lice est définitive.

5.6. Infractions

Les combattants peuvent être pénalisés pour les infractions aux règles suivantes :

- Démarrer la rencontre incorrectement selon ces règles.
- Se comporter ou se conduire d'une façon qui, de l'avis des juges de lice, peut être non respectueuse ou dangereuse.

considérée comme étant contraire aux règles de courtoisie d'une rencontre.

- Enlever ou tenter d'enlever l'équipement d'un adversaire.
- Insulter par des mots ou par des gestes d'autres combattants ou les juges de lice.
- Refuser d'accepter une décision quelconque des juges.
- Blessier délibérément un adversaire, ceci incluant toute action de représailles.
- Joute dangereuse.
- Non-combativité.

Une sortie de lice entraînera un avertissement puis une pénalité de point, puis la perte du combat.

6. PÉNALITÉS

6.1. Actions des juges diseurs

Quand une infraction aux règles survient, le jeu est arrêté par le maréchal de lice. Le jeu est arrêté quand le maréchal de lice voit l'arrêt de jeu fait par un juge diseur ou si le maréchal de lice voit l'infraction de sa position.

En fonction de la gravité de la faute, les juges diseurs ont à leur discrétion et à leur totale disposition les actions suivantes pour pénaliser les combattants fautifs :

Ils peuvent avertir les combattants fautifs, un second avertissement entraîne une expulsion de la rencontre.

Ils peuvent expulser directement de la lice les combattants fautifs pour le reste de la rencontre.

Suite à plusieurs expulsions de rencontres ils peuvent également expulser de la lice les combattants fautifs pour le reste de l'épreuve.

En plus de la pénalisation des combattants fautifs ou comme alternative, les juges diseurs ont à leur discrétion et à leur totale disposition les actions suivantes pour pénaliser les équipes fautives :

- Ils peuvent accorder une touche de pénalité qui accorde une touche victorieuse dans les conformités de l'épreuve d'une valeur à la discrétion des juges diseurs.
- Ils peuvent accorder une rencontre de pénalité qui accorde une rencontre victorieuse dans les conformités de l'épreuve d'une valeur à la discrétion des juges de lice.

6.2. **Avertissement**

Pour des infractions mineures ou accidentelles ou toute autre raison jugée nécessaire par les juges de lice, une fois le jeu arrêté, les juges peuvent avertir verbalement les combattants concernés.

Une fois que les combattants fautifs ont été avertis, les juges indiquent comment le jeu doit reprendre.

6.3. **Expulsion de la rencontre**

Pour des infractions majeures ou des infractions mineures collectives, une fois que le jeu a été arrêté, le juge de lice enverra les combattants fautifs en dehors de la lice pour le reste de la rencontre

Les combattants expulsés ne sont pas remplacés par des remplaçants.

Les combattants expulsés sont considérés comme ayant abandonné la rencontre et ne rentrent pas le classement.

6.4. **Expulsion de l'épreuve**

Une fois que le jeu a été arrêté pour une infraction majeure délibérée ou un comportement antisportif répété, les arbitres expulseront les combattants fautifs de la lice pour le reste de l'épreuve

Un combattant expulsé pour le reste de l'épreuve doit quitter la lice.

Un combattant expulsé pour le reste de l'épreuve ne peut pas être remplacé par un autre combattant dans la comptabilité des points.

Une fois qu'on a indiqué aux combattants fautifs de quitter la lice, le juge qui a arrêté le jeu indique dans quelles conditions le jeu reprend.

Dans le cas d'une infraction majeure délibérée ou d'un comportement antisportif répété de la part d'un accompagnateur, le jeu sera arrêté et les juges diseurs expulseront l'accompagnateur du bord de la lice pour le reste de l'épreuve de sorte que l'accompagnateur ne puisse plus interrompre le match ni continuer à diriger, conduire ou exercer une influence sur les combattants.

6.5. **Départs incorrects**

Commencer le jeu avant le signal. Retour au démarrage.

6.6. **Joute Dangereuse**

Si le juge de lice considère que les attaques ont été délibérément portées d'une façon dangereuse, il avertira le combattant fautif. Au second avertissement il expulsera le combattant de la rencontre.

Si le combattant fautif récidive une troisième fois dans une autre rencontre il sera expulsé de l'épreuve.

7. CLASSEMENTS

Selon les différentes catégories :

- La Division combat en armure,
- La Division combat civil (non armuré),

Les résultats sont établis par le maître de lice et communiqués au roi d'arme qui les valide et les diffuse. Le classement final d'un tournoi doit être communiqué par écrit au collègue compétent dans les 8 jours qui suivent la dernière rencontre le clôturant par le roi d'arme.

Le CLASSEMENT est publié sur les pages Web des instances concernés.

Le classement se base sur une méthode mathématique dont la base tend à représenter le mérite des combattants.

les résultats de manches seront énumérés épreuves par épreuves regroupées selon les catégories.

8. TYPES DE GRILLES (<http://www.konkuri.com/fr/>)

Les grilles de matchs sont choisies parmi les "grilles standards" par le seigneur appelant en concertation avec le roi d'arme en fonction du temps de compétition mis à disposition par l'organisation locale (parmi les systèmes étudiés seront choisis ceux reflétant le niveau avec le plus d'exactitude et adapté aux horaires admissibles par le seigneur appelant). Le roi d'arme a la possibilité d'adapter la grille de compétition (changement d'horaire), afin de préserver le bon déroulement de la compétition. Seront préférés les systèmes de rondes.

En cas d'égalité en fin de tournoi, le classement est déterminé prioritairement en fonction :

- 1° Du résultat des rencontres qui ont opposé les combattants concernés lors de la manche de l'épreuve.
- 2° D'une mort subite.

Pour les rencontres permettant l'égalité en fin de tournois, elles se prolongeront par une mort subite.

les phases qualificatives se déroulent en toutes rondes.

Système de "Rondes",

Un tournoi toutes rondes est un type de tournoi dans lequel les participants se rencontrent tous un nombre égal de fois.

Concurrent gagnant : 1 point par victoire ou la différence entre le nombre de points donnés et ceux reçus dans une certaine limite (au delà de 10 points, 5 points compteront seulement 1points).

ensuite les 6 meilleurs se rencontreront dans une finale à élimination directe.

Élimination directe, lorsque les concurrents sont éliminés dès la première défaite.

Concurrent gagnant : 1 point par victoire.

9. SPÉCIFICATIONS DE LA CATÉGORIE LOURD

9.1. Interdictions et autorisations

Une touche valide est un coup volontaire, franc et contrôlé qui touche le corps de l'adversaire s'en avoir été paré, dévié ou intercepté. Une attaque est considérée comme valide si elle est suffisamment armée et lorsque l'attaquant est debout dans la lice.

Chaque touche peut être inscrite 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.

L'estoc, la lutte (clefs), frapper avec son corps ou avec les quillons est interdits. Cependant les poussées, les désarmements ou arrêter la course d'un membre est autorisé.

les frappes avec le pommeau est autorisé mais ne comptabilise pas de point.

La frappe sur le pied au sol ou sur les mains n'est pas validée sauf si le combattant les utilise intentionnellement pour parer.

Les frappes pleines force peuvent être considérées comme déshonorables à l'approbation du maréchal de lice

Sauf épreuve particulière qui serait identifiée clairement comme telle, un combattant désarmé pendant un combat est considéré comme vaincu sauf si son adversaire lui fait l'honneur de permettre qu'il récupère son arme pour poursuivre la rencontre.

Sauf épreuve particulière qui serait identifiée clairement comme telle, un combattant à terre pendant un combat est considéré comme vaincu sauf si son adversaire lui fait l'honneur de permettre qu'il se relève pour poursuivre la rencontre.

Il est formellement interdit de frapper un combattant à terre.

9.2. protections

Tout équipement doit recevoir l'approbation préalable d'un juge diseur. En cas d'incertitude, seul le maître de lice est apte à prononcer la décision finale.

Chaque combattant doit être équipé d'une armure qui couvre et protège entièrement le corps. (pas de chair visible)

La tête est équipée d'un casque d'acier type heaume, bassinnet fermé ou salade + gorgerin avec système de fermeture. les casques ne doivent pas pouvoir s'ouvrir en combat.

- Casque : Minimum 1,8 mm 15ga pourvus d'un dispositif de verrouillage.

Les ouvertures oculaires doivent avoir des dimensions inférieures à 12 mm, avec un grillage, aucune lame ne doit pouvoir pénétrer par les vues ou n'importe quel endroit de la tête. Le casque doit être équipé d'un dispositif de blocage (pas de clips) verrouillage avec sangle.

Le cou doit être correctement protégé :

- Gorgerin : est obligatoire, il est fortement recommandé qu'il soit fait en acier (maille seulement ne sera pas accepté)

Les mains sont équipées de gantelets en acier épaisseur minimum 1,25 mm 18ga type gant ou moufle.
Les mitons sont fortement conseillés

Le corps peut recevoir un plastron d'armure, une brigandine, un gros gambison + cotte de maille.

Pour les pièces métalliques, voici les minimums :

- Plastron : Minimum 1,5 mm 16ga
- Dos : Minimum 1,25 mm 18ga

Les épaules, coudes et genoux sont protégés par de l'acier épaisseur minimum 1,25 mm. Les membres peuvent être équipés de cuir épais renforcé, d'acier, d'un gambison + cotte de maille.

- Coudières et genouillères : Minimum 1,25 mm 18ga
- Spalières : Minimum 1,5 mm 16ga

Pour les pièces métalliques, voici les minimums :

- Bras : Minimum 1,25 mm 18ga
- Jambes : Minimum 1,25 mm 18ga

pour toutes les pièces de cuir ou cuir bouilli minimum 4 mm

Une coquille est indispensable

Toutes les armures devront être validées par le maréchal de lice. Une armure non conforme aux présentes règles et à l'appréciation de l'arbitre entraîne l'annulation de l'inscription.

Les armes suivantes sont acceptées :

9.3. L'épée 2 mains ou 1 main

Seules les épées de type « Combat » sont acceptables. Elle doit être en bon état.

L'arme doit avoir une longueur maximale de 160 cm (63 pouces), une lame inférieure à 130 cm (50 pouces), et un poids maximal de 2 kg sans être trop fine.

Le rayon minimum des arrondis circulaires de la surface principale de la lame est de 25 mm, blutée.

Les tranchants de taille doivent être arrondis, ébavurés et émoussés.

L'épée ne doit pas comporter de pointes d'estoc, la pointe devant posséder une mouche ou d'un diamètre supérieur à 25 mm (1 pouce).

Une dragonne peut attacher l'épée au plastron.

Toutes les armes devront être validées par un juge diseur

9.4. Les autres armes

- Boucliers ou bocles : inférieurs à 60 cm (24 pouces). Ils pourront être ronds ou en écu (angles arrondis à plus de 50 mm (2 pouces) de diamètre).

- Lance et Hache noble sont fournies (simulateurs avec embout plastic)

- Baton sont fournies

- Dague sont fournies (simulateur)

10. SPÉCIFICATIONS DE LA CATÉGORIE COMBAT CIVIL

10.1. Interdictions et autorisations

L'estoc, la lutte, frapper avec son corps est autorisé à l'exception des manœuvres de soumission. Les manœuvres avec les quillons et avec le pommeau sont permises.

La frappe sur le pied au sol ou sur les mains n'est pas validée sauf si le combattant les utilise intentionnellement pour parer.

Les frappes pleine force peuvent être considérées comme déshonorable à l'approbation du maître de lice.

Sauf épreuve particulière qui serait identifiée clairement comme telle, un combattant à terre pendant un combat est considéré comme vaincu sauf si son adversaire lui fait l'honneur de permettre qu'il se relève pour poursuivre la rencontre.

Il est formellement interdit de frapper un combattant à terre.

Tout équipement doit recevoir l'approbation préalable d'un juge diseur.

10.2. Protections

Chaque combattant doit être équipé de protections adaptées au simulateur utilisé.

La tête est équipée d'un casque type escrime avec bavette moderne avec protection gambisonnées (intérieur, extérieur). Le coup doit être correctement protégé (rembourrage, colletin gambisonné).

Les mains sont équipées de gantelets en cuir épais type gans ou moufle. Les gants de hockey sont acceptés.

Le corps doit recevoir une protection suffisamment épaisse pour absorber les impacts d'estoc. Gambison épais, protection cuir, ou cuir bouilli

Les membres peuvent être équipés de cuir épais ou d'un gambison. Les coudes et les genoux doivent être spécifiquement protégés par des protections de cuir ou de plastiques rigides.

Une coquille pour les parties génitales est indispensable

Toutes les armures devront être validées par un juge diseur

Protections utilisées seulement tissu, cuir ou plastic. (pas de fer)

10.3. L'épée

Epée de bois lamellaire à 2 mains (Shinai)

Epée en nylon à 1 ou 2 mains

10.4. Les autres armes

Bouclier ou bocle, lance, dague.

Toutes les armes devront être validées par un juge diseur

11. JEUX MARTIAUX

11.1. Le duel

Lorsqu'un combattant touche son adversaire 1 fois à la tête, 1 fois au corps ou 1 fois les membres (les touches mains ne comptent pas), le combat est interrompu, le point est donné au combattant et les deux combattants remis en position d'engagement. Une touche mains n'interrompt pas le déroulement du duel.

les doubles touches ou touches simultanées comptent pour zéro et 5 doubles touches ou simultanées entraînent l'élimination des deux combattants.

Si les combattants se touchent en même temps, la touche tête prime sur le corps, et la touche corps prime sur les membres. Donc si deux combattants se frappent au même endroit simultanément, les deux attaques sont validées.

Le combat se déroule en 5, 7 ou 10 points. La victoire est adjugée au premier combattant qui obtient 5, 7 ou 10 points.

Le maréchal de lice n'arrête le combat qu'en cas de validation d'1 point ou pour assurer la sécurité.

L'aire du jeu sera une lice d'au moins 9 x 9 m

L'arbitrage procédera avec quatre juges diseurs, un maréchal de lice. Le maréchal de lice prêtera attention à la sécurité, 2 juges de lice signalera les touches pour un combattant, les 2 autres juges pour l'autre combattant.

Trois critères sont vérifiés :

- Le juge comptabilise le nombre de touches valides,
- Le maréchal et le roi d'armes attribuent des points concernant la technicité, la maîtrise, la courtoisie et la beauté des passes d'armes.

11.2. La rixe (la durée limitée)

Durant 3 minutes les combattants se retrouvent en assaut libre sans interruption. 1 touche = 1 points dans une limite maximum de 10 points (après 10 points 5 points = 1 point)

Trois critères sont vérifiés :

- Le juge comptabilise le nombre de touches valides,
- Le maréchal et le roi d'armes attribuent des points concernant la technicité, la maîtrise, la courtoisie et la beauté des passes d'armes.

À l'issue les juges de lice se réunissent pour définir quel combattant s'est illustré le plus dans chacun des critères. Le gagnant est celui qui remporte le plus d'adhésion à son parti. En cas de ballottage, le maréchal de lice tranche la question.

Le maréchal de lice n'arrête le combat que pour assurer la sécurité et en cas de doubles touches et touches simultanées (5 doubles touches sont éliminatoires).

L'aire du jeu sera une lice d'au moins 9 x 9 m

L'arbitrage procédera avec cinq juges de lice dont un maréchal de lice. Le maréchal de lice prêtera attention à la sécurité et à la courtoisie, quatre juges comptabiliseront les touches, deux autres étudieront la technicité des attaques.

Le résultat sera arrêté lorsque les juges de lice se seront accordés après une courte conciliation.

11.3. **La bataille Royale (la mêlée)**

Tous les combattants sont réunis dans une lice suffisamment grande pour leur permettre d'évoluer tous en même temps.

Les combattants se répartissent sur le pourtour de la lice. Au signal du maréchal de lice, chaque combattant s'engage vers un adversaire pour le combattre. (sauf les deux combattants à proximité, il ne peut combattre en premier ni son adversaire direct à sa droite et ni celui à sa gauche).

Il n'est pas autorisé de s'engager vers un voisin au premier engagement.

Il n'est pas autorisé de frapper dans le dos ou sans avoir signalé sa présence à l'adversaire.

Le combat se déroule en 1 seule touche. Seuls la tête et le corps sont considérés comme cible valable.

Un adversaire touché est considéré comme mort, il met alors un genou à terre, épée au sol. Si les deux combattants se touchent en même temps, ils sont alors tous les deux considérés comme mort.

Le maréchal de lice n'arrête le (s) combat (s) que pour assurer la sécurité.

L'arbitrage procédera avec autant de juges de lice que possible dont un maréchal de lice (le mieux étant 1 juge pour 2 combattants en plus du maréchal de lice). Le maréchal de lice prêtera attention à la sécurité, les juges signaleront les morts aux combattants et au maréchal de lice.

11.4. **Le Behourt (combat en équipe)**

Combat en équipe de 2, 4, 6

Les deux équipes sont réunies dans une lice suffisamment grande pour leur permettre d'évoluer .

Les équipes se place de chaque coté de la lice. Au signal du maréchal de lice, chaque équipe s'engage dans le combat.

Il n'est pas autorisé de frapper dans le dos ou sans avoir signalé sa présence à l'adversaire.

Le combat se déroule en 1 seule touche. Seuls la tête et le corps sont considérés comme cible valable.

Un adversaire touché est considéré comme mort, il met alors un genou à terre, épée au sol. Si les deux combattants se touchent en même temps, ils sont alors tous les deux considérés comme mort.

Le maréchal de lice n'arrête le(s) combat(s) que pour assurer la sécurité.

L'arbitrage procédera avec autant de juges de lice que possible dont un maréchal de lice . Le maréchal de lice prêtera attention à la sécurité, les juges signaleront les morts aux combattants et au maréchal de lice.

11.4. **Le Défis (choix des armes et armes mixtes)**

Durant les défis les combattants vont défier leurs adversaires en choisissant leurs armes, et leurs règles. les défis se font avec les mêmes armes ou choix des armes (mixte).