

Federation Medievale



Règlement

de Tournoi - Lice

ADRESSE

Tél. : - M@il :@..... - Site :

S O M M A I R E

PRÉAMBULE :	3
ARTICLE 1 : LES PROTECTIONS	3
ARTICLE 2 : LES ARMES	4
ARTICLE 3 : RÈGLEMENT DE COMBAT	4
ARTICLE 4 : ÉPREUVES	5

PRÉAMBULE :

Le Maréchal de lice est responsable de l'arbitrage. Il vérifie l'équipement des combattants et remplace le héraut en cas d'absence.

Les assesseurs, au nombre de deux, aident le Maréchal de lice pour l'arbitrage.

Les Maréchaux sont responsables de la sécurité et doivent vérifier la conformité des armes et des armures de chaque participant avant de leur autoriser l'entrée en lice. Ils ne doivent pas hésiter à demander à une personne jugée insuffisamment protégée de revoir son équipement pour entrer en lice. Une attention particulière sera portée à la protection de la tête, du cou et des mains qui sont des zones particulièrement exposées et fragiles. Chaque combattant doit disposer de son propre matériel.

ARTICLE 1 : LES PROTECTIONS

Dans ce règlement, on appelle :

- Gambison : un vêtement au rembourrage dense de laine, de coton ou de crin épais d'au moins 1 cm.
- Cuir épais : une pièce de cuir d'une épaisseur minimale de 4 mm.
- Cotte de maille : anneaux métalliques d'un diamètre intérieur d'au plus 10 mm, cousus sur un support ou reliés entre eux, et fabriqués dans un fil d'au moins 1,2 mm de section.
- Acier : plaque d'acier d'au moins 1,5 mm d'épaisseur.

Tête : un casque d'acier protégeant également le visage. Les vues devront avoir une ouverture inférieure à 1 cm dans tous les sens. Une ouverture supérieure dans un sens pourra être compensée par le port de lunettes de squash pour se protéger les yeux. Les casques à visières devront posséder un système fiable de blocage de la visière.

Cou et épaules : un gorgerin de cuir ou d'acier ou un camail de maille par dessus un gambison au col épais et fermé.

Corps : une cotte de maille par dessus un gambison ou des plaques d'acier (brigandine ou cuirasse complète).

Bras et avant-bras : une cotte de maille par dessus un gambison ou du cuir par dessus un gambison ou des plaques d'acier.

Coude : une coudière en acier ou une protection moderne (de hockey) sous un gambison.

Mains : des gantelets d'acier ou des gants de maille gambisonnés (attention au pouce).

Cuisse et jambes : une cotte de maille par dessus un gambison ou du cuir par dessus un gambison ou des plaques d'acier.

Genou : une genouillère en acier ou une protection moderne (de hockey) sous un gambison.

Entrejambe : port d'une coquille obligatoire pour tous.

ARTICLE 2 : LES ARMES

Toutes les armes doivent être émoussées et avoir un tranchant de plus d'1 mm, ne présentant aucune aspérité. La «pointe» d'une arme doit être arrondie et ne doit pas dépasser la taille d'une pièce de 10 centimes. Le poids maximum d'une épée à une main (longueur de 85 cm à 100 cm) entre devra être de 1,5 kg, celui d'une épée longue (longueur de 110 cm à 120 cm) de 2 kg.

Les organisateurs ont tout pouvoir pour interdire l'entrée de la lice à une arme jugée inadaptée, dangereuse même si elle n'est pas explicitement interdite par ce règlement.

ARTICLE 3 : RÈGLEMENT DE COMBAT

Le tournoi comportera un certain nombre d'épreuves. Les règles suivantes sont applicables à toutes ces épreuves. Le Maréchal de lice et ses assesseurs disposent de trois cris :

- «Combattez» n'est poussé que par le Maréchal de lice. À partir de ce cri, les deux combattants peuvent attaquer quand bon leur semble. Commencez le combat avant ce cri est une faute.
- «Rompez» interrompt immédiatement le combat. Ce cri n'est poussé que par le Maréchal de lice. Toutefois, en cas d'urgence, il peut être poussé 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.
- «Vilenie» désigne une faute grave de l'un des combattants. Ce cri peut être poussé par le Maréchal ou l'un des assesseurs. 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.

Le Maréchal de lice peut donner un avertissement à un combattant. Si ce combattant ne respecte pas cet avertissement ou à un comportement irrespectueux, le Maréchal de lice peut lui infliger une pénalité. En cas de comportement dangereux ou de manquement répétés 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 modéré, et tout excès de puissance sera sanctionné par un avertissement ou par une pénalité. Un assesseur constatant une frappe valide lève le bâton au couleur 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.

Si deux concurrents placent simultanément, ou presque simultanément, une frappe valide, aucun ne marque. S'il y a un délai appréciable entre les deux frappes, seul le premier compte, car en situation réelle, le second coup se serait vraisemblablement trouvé empêché 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 avant l'autre.

Les désarmements sont permis, 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 point 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, le Maréchal de lice peut, selon la situation, créditer une touche valide à l'adversaire.

Les coups donnés avec les membres (pieds, poings), le pommeau ou le manche d'une arme sont interdits. Le combat se déroulant en armure, les entailles ne seront pas comptabilisées, les coups d'estoc 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.

ARTICLE 4 : ÉPREUVES

Combat en 5 touches : le but est de porter 5 touches valides sur l'adversaire. On compte 1 point par différentiel de touche pour le vainqueur (exemple : une victoire 5 à 4 apporte 1 point, une victoire 5 à 0 apporte 5 points).

Combat de cimier : le but est de détruire le cimier de son adversaire, tout en gardant une main sur la barrière. Si le combattant lâche la barrière, le coup n'est pas valide. Cette épreuve est à élimination directe. Le vainqueur marque 5 points, le second 4 points, le troisième et quatrième 2 points.

Fosse à l'ours : pour gagner le combat, un combattant doit porter une touche sur la tête ou le corps ou bien deux touches sur les membres. Le combattant vainqueur du combat reste dans la fosse et marque 1 point.

Cette liste d'épreuve n'est pas exhaustive.

Les Guerriers Du Lendemain, 2008