



## Règlement du tournoi en lice

### Médiévales de Commequiers

Samedi 3 et Dimanche 4 août 2019

#### 1. La Compétition :

Le tournoi en lice des « Médiévales de Commequiers » est ouvert à tous les combattants médiévistes confirmés. C'est un tournoi qui se veut chevaleresque et qui est donc placé sous les signes du respect et de la courtoisie. Le tournoi se déroulera le samedi en fin d'après-midi et le dimanche.

Au cours de ce règlement, nous désignerons par « Combattant » chaque participant qu'il soit grand Seigneur, chevalier de haut rang, chevalier errant, sergent d'arme ou routier...

#### 2. Inscriptions :

Les inscriptions aux joutes à l'épée sont gratuites et ouvertes non seulement aux membres des compagnies en campement sur le site, mais aussi aux visiteurs médiévistes d'un jour.

Les renseignements à fournir sont les suivants : Nom, prénom, âge, compagnie de rattachement s'il y a lieu et nom médiéval.

#### ATTENTION

**Les inscriptions auront lieu sur le terrain des joutes, le samedi 3 août 2019 après-midi à partir de 15h jusqu'à 16h dernier délai.**

Chaque participant devra apporter lors de l'inscription :

- une attestation d'assurance individuelle ou collective (responsabilité civile). Cette assurance assurera la protection du combattant pour sa participation au tournoi en lice (il en est de même pour toute participation en mêlée).
- une décharge complétée (cf. annexe). En cas de non présentation d'un dossier complet, le participant se verra refuser l'entrée en lice.

Le tournoi est ouvert aux 16 premiers jouteurs inscrits.

Attention, seuls les combattants âgés de 18 ans révolus pourront prétendre à une inscription.

### 3. Le Tournoi :

Le tournoi débutera le samedi 3 août après-midi par une épreuve de qualification. Les vainqueurs seront qualifiés pour les ¼ de finale qui auront lieu le dimanche.

Si le nombre de joueurs est impair, un joueur sera qualifié d'office pour la suite du tournoi. Ce sera, dans l'ordre :

- Le vainqueur ou finaliste 2018, ou, à défaut :
- Le vainqueur ou finaliste des années précédentes (2017 à 2013)
- A défaut, il sera tiré au sort.

Si le nombre de joueurs est compris entre 10 et 14, seulement 8 seront qualifiés :

- les vainqueurs de chaque combat
- les perdants qui ont totalisé le plus de points

Si le nombre de joueurs est inférieur ou égal à 8, les qualifications du samedi seront annulées et le tournoi débutera le dimanche après-midi par les ¼ de finale.

Le cas échéant, le perdant qui aura le plus grand nombre de points pourra être repêché afin de conserver un nombre de joueurs pair.

### 4. La Sécurité :

Le Tournoi se veut le plus sécuritaire possible, sans pour autant dénaturer sa vocation. A ce titre, chaque participant est responsable de sa sécurité et de celle de son adversaire. Tout combattant mettant en danger la sécurité des autres participants sera exclu du tournoi sans aucune autre forme de préambule.

Tous les combattants doivent être conscients que leur participation à un quelconque « Pas d'Armes » les engage à prendre un risque potentiel de blessures. Il est bien évident que le Maréchal de Lice et les arbitres prendront toutes les mesures afin d'assurer la sécurité des combattants, en stoppant notamment à tout moment le combat.

Il est toutefois possible que des blessures surviennent au moment du combat. En aucun cas, ne pourra être mise en avant la responsabilité de l'organisateur. Les combattants participent de leur plein gré au Tournoi et s'exposent donc volontairement à des risques. C'est pourquoi, chaque combattant devra signer une décharge, avant sa participation au Tournoi en Lice. (cf. modèle à compléter en annexe).

**A aucun moment, il ne sera permis à un combattant de participer au Tournoi en Lice, s'il est avéré qu'il se trouve en état d'ébriété ou sous influence d'une substance illicite affectant ainsi son jugement et sa conscience. La décision, à ce sujet, du Maréchal de Lice ou du Juge de Lice sera ferme et irrévocable. Le combattant sera immédiatement exclu du Tournoi sans autre considération.**

Avant de participer au Tournoi, le Maréchal de Lice et les arbitres valideront la participation de chaque combattant en opérant à une inspection minutieuse des protections et de l'armement (se reporter aux rubriques 6 et 7). Sans la validation précitée, aucune participation au Tournoi ne sera possible.

## 5. La Lice :

La lice comprend plusieurs acteurs :

**Le Juge de Lice** : il se trouve hors de la lice, au marquoir. Il informe le Maréchal de Lice afin que ce dernier annonce l'arrivée des combattants. Le Juge de Lice peut intervenir à tout moment qu'il juge opportun pour faire stopper le combat, lorsqu'il y a lieu de mettre en sécurité les combattants ou pour signifier tout manquement au présent règlement. Il comptabilise tous les points donnés par chaque arbitre.

**Le Maréchal de Lice** : il se trouve dans la lice avec les combattants. Il a en main le « Baston de Justice ». Cette arme lui permet d'intervenir à tout moment qu'il juge opportun pour faire stopper le combat, lorsqu'il y a lieu de mettre en sécurité les combattants ou pour signifier tout manquement au présent règlement.

**Les Arbitres** : Ils se trouvent également dans la lice. Chaque arbitre prend en compte un combattant et comptabilise le nombre de points en fonction des touches effectuées.

**Les combattants** : Ils sont au nombre de deux, dans un système dit de « duel ».

Toutes les manches se dérouleront dans une lice de 7 mètres de côté maximum. Pendant le combat, seuls les combattants, le Maréchal de Lice et les arbitres peuvent prendre place à l'intérieur de la dite place. Il n'est à aucun moment permis aux autres combattants, aux spectateurs, ou à qui que ce soit, d'entrer dans la lice sans la permission du Maréchal de Lice ou du Juge de Lice. Les autres combattants devront se tenir derrière les cordes du public ou près de la tribune des nobles et en aucun cas à moins de 10 mètres de la lice de combat.

## 6. Les Tenues et Les Protections :

Il est demandé à tous les combattants d'avoir une tenue ou costume historiquement correct. Les organisateurs sont toutefois tolérants sur des ajouts de protections dites « Modernes » mises dans le but d'assurer un surcroît de sécurité au combattant.

Avant de participer au Tournoi, chaque combattant devra se présenter au Maréchal de Lice afin que celui-ci valide l'équipement (protections et armes). Sans cette validation, le combattant se verra interdit de participation au Tournoi.

Chaque combattant doit avoir un minimum de protection individuelle.

*Protections minimales et obligatoires :*

- Le port d'un gambison ou d'une brigandine, couvrant le buste, le cou et les bras, est obligatoire.
  - La protection des mains est obligatoire (gants renforcés, moufles de maille, gantelets...)
  - Le port d'un casque fermé est obligatoire. Le casque doit assurer une protection réelle du combattant. Il est vivement conseillé que le visage soit entièrement protégé et en particulier les yeux. La protection des yeux par une grille métallique est conseillée.
- (Le combattant doit rester conscient du risque qu'il prend)**

*Protections recommandées en plus des protections minimales :*

- Le port d'un haubert, haubergeon, lamellaire ou armure de plates est recommandé.
- Calce de tête.
- Protection de jambes (chausses gamboisées, chausses de mailles, jambières de plates)

*Protections interdites :*

- Le port d'un chapel de fer est interdit (trop de risque pour le visage)
- Le port de la cervelière à nasal ou à lunettes est interdit, sauf s'il y a une protection totale du visage par de la maille. (**le combattant doit rester conscient du risque qu'il prend**)
- Les protections « fantaisies » de type plastique, carton bouilli, cuir léger sont interdites.

## **7. Les Armes :**

Avant de débiter un duel, chaque arme devra être validée par le Maréchal de lice. La validité signifie que chaque arme ne sera pas trop pointue et sera non tranchante. Toutes les armes auront donc la pointe et la lame émoussées.

*Les armes suivantes sont permises :*

- Epée une main
- Bâtarde
- Epée deux mains

*Il est également autorisé :*

- Une targe avec bâtarde
- Deux épées une main

*Armes interdites :*

- Les boucliers
- Les armes non forgées, dites « de décoration »
- Les armes à feu, même celles médiévales
- Les fléaux
- Les marteaux
- Les haches
- Les dagues (risque d'estoc)
- Les masses
- Les armes d'hast
- Armes « fantastiques ou fantaisies »

## **8. Combat :**

### 8-1 Généralités

Le combat en Lice doit être réalisé dans un esprit chevaleresque, même pour les combattants se disant de petite noblesse, routiers, vils, etc...

Le « Respect » est une notion obligatoire. Il doit être appliqué vis à vis de l'adversaire, du Maréchal de Lice, du Juge de Lice, des arbitres et du public. Le « Fair Play » est également de mise. Si ces notions ne sont pas celles des combattants, que ces derniers ne

participent pas au présent Tournoi. Tout manquement à ces deux notions sera immédiatement sanctionné par le Maréchal de Lice ou le Juge de Lice.

Ce Tournoi étant avant tout un divertissement et un spectacle pour le public, il sera toléré une certaine mise en scène afin d'apporter une vie au combat et ainsi divertir le public présent. Attention, toutefois de ne pas trop en faire, car tout débordement sera immédiatement sanctionné par le Maréchal de Lice ou le juge de Lice.

Le présent Tournoi couvre tout le Moyen Age. Ainsi, il est ouvert aux combattants du Haut et Bas Moyen Age. Il se pose donc le problème de l'équipement qui peut très vite être disparate et donc inégal. Avant chaque combat, il sera donc proposé à chaque combattant par le Maréchal de Lice, l'acceptation ou non de son adversaire vis à vis de son équipement ou de son armement. Nous ne parlons pas ici lâcheté d'un combattant refusant son adversaire mais juste d'équité. Il devra donc être trouvé un compromis afin que les deux combattants soient égaux dans leur combat et dans leur sécurité. En tout état de cause, les règles de combats qui suivent devront être scrupuleusement respectées.

Tout combattant est obligé de se rendre à temps et heure dans la lice. Dans le cas d'un retard conséquent, le combattant se verra déclaré forfait automatiquement, ce qui veut dire le combat perdu et l'adversaire remportant les points.

## 8-2 Règles du combat en Lice

Le combat se joue à la touche et sur un temps de 3 minutes. Pour qu'un coup donné soit comptabilisé, il doit être franc et propre. Les coups d'effleurement ne seront pas comptés. La maîtrise de l'arme doit être de rigueur. Le coup doit être porté mais non violent.

En cas d'égalité, le combat se jouera à la touche gagnante.

### **- Coups interdits :**

- Le coup d'estoc est formellement interdit et immédiatement sanctionné.
- Les coups de pommeaux et de quillons sont interdits

### **- Surface du corps où les coups sont autorisés et leur nombre de points :**

- Le torse. (2 points)
- Les membres supérieurs sauf les mains (1 point)

### **- Surface du corps où les coups sont interdits :**

- La tête et le visage
- Les mains
- Les jambes
- Le bas ventre

## 7-3 Techniques permises et interdites :

- Les combats (et donc les coups) doivent toujours être contrôlés.
- Prendre la lame de l'adversaire avec la main sans arme est interdit.
- La technique qui consiste à chasser la lame avec la main est interdite. Les techniques de désarmement sont autorisées si elles ne sont pas faites avec brutalité.

- Un désarmement bien conduit dans lequel un participant écarte ou immobilise l'épée de l'adversaire avec sa lame (ou la garde) est permis. Perte de l'arme = halte au combat et disqualification pour le combattant ayant perdu l'arme.
- Se baisser, plonger, bondir de côté et autres mouvements du corps pour éviter des coups, y compris les mouvements où le corps touche le sol, avec le but d'éviter un coup, sont permis, à condition que ce soit contrôlé. Si l'arbitre décide que le mouvement est incontrôlé et correspond donc à une chute, le combat sera interrompu pour raison de sécurité.
- Les techniques de lutte sont interdites. Ceci signifie que les coups de poing, de pied ne sont en aucun cas permis.

## **8. Récompenses**

*Pour le vainqueur :*

Trophée du tournoi en lice des médiévales 2019.

## **ANNEXE - Décharge à compléter**

Je, soussigné (nom-prénom).....,

reconnais avoir pris connaissance du règlement du Tournoi en Lice des Médiévales 2019 et décharge l'association « Les Amis Du Vieux Château de Commequiers », organisatrice du Tournoi, de toute responsabilité en cas de casse et/ou vol de son matériel, de blessures ou de tout autre préjudice survenus pendant le tournoi et ne pourrai l'assigner en poursuite civile et/ou pénale.

Date : .....

Signature :