



Jacques de Lalain contre Jean le Fèvre de Saint-Rémy lors d'un tournoi

Tournois XVème Aigues-Mortes 2018

Tournois nationaux de la Fédération Française Médiévale et Renaissance

Inspiration Historique : le tournoi de Vannes

Contexte :

Le tournoi de Vannes ou combat de cinq Anglais contre cinq Français est un tournoi s'étant déroulé en 1381 à Vannes, capitale du duché de Bretagne, sous le règne du duc Jean IV le Conquérant. Il oppose cinq hommes d'armes anglais de Thomas de Woodstock, comte de Buckingham à cinq hommes d'armes français de Louis II, duc de Bourbon.

Ce tournoi s'inscrit dans le cadre plus général de la guerre de Cent Ans, mimant la rivalité entre le royaume de France et celui d'Angleterre. Devant à l'origine avoir lieu au moment du siège de Nantes pendant l'hiver 1380-1381, la levée précipitée de celui-ci oblige les deux camps à différer cet affrontement. Finalement, le tournoi se déroule à Vannes et voit la victoire sans appel des combattants français. Il s'agit d'une véritable réédition du fameux combat des Trente de 1351.

Déroulement :

Lice carrée de 6x6.

Le tournoi se déroule en 3 assauts consécutifs :

- Épée longue
- Hache noble
- Épée écu en mort subite.

Les combattants rentrent en lice en saluant le Roi d'armes, les Dames, les assesseurs et le Maréchal de lice. Ils se placent chacun dans un angle opposé en diagonale. Ils se salut, et au «Commencez dès que vous le voulez» du Marechal, l'assaut débute.

À la fin de chaque épreuve, les combattants retournent dans leur coin et changent leurs armes que leur fournissent les écuyers, et attendent les informations du Maréchal de lice.

Assaut 1 : Épée longue

1 minute à l'épée longue au sablier avec 3 touches enchaînées maximum.

Zones interdites : mains, pieds, tibias.

Autorisations :

- Toutes touches franches avec la lame (tranchant)
- Frappe de taille / désarmement / pommeau en demi-épée
- Lutte de moins de 5 secondes
- Pousser avec les pieds, poings, genoux, coudes

Interdictions :

- Frappes des zones interdites
- Estocs de tout type
- Lutte de plus de 5 secondes
- Touches avec plat de l'épée

Assaut 2 : Hache noble

1 minute de hache noble au sablier avec 3 touches enchaînées maximum.

Zones interdites : mains et pieds.

Autorisations :

- Estoquer avec le fer et la queue
- Tailler avec les parties hache / marteau
- Bouter son adversaire
- Crocheter avec son arme, l'arme adverse
- Crocheter les membres de l'adversaire
- Mise au sol

Interdictions :

- Le corps à corps (lutte avec les mains)
- Attraper l'arme adverse avec les mains
- Coups de pieds / poings / genoux
- Pousser avec les pieds, poings, genoux

Assaut 3 : Mort subite

Épée écu : seuls les écus sont autorisés, pas de bocle (taille mini 40cm, taille maxi 70cm).

Mort subite :

- 1 touche
- 1 mise au sol
- 1 désarmement.

Zones interdites : mains et pieds.

Autorisations :

- Toutes touches franches avec la lame
- Frappe de taille / désarmement / pommeau
- Lutte de moins de 5 secondes
- Pousser avec les pieds, poings, genoux, coudes
- Pousser avec l'écu

Interdictions :

- Lutte de plus de 5 secondes
- Coups de pieds / poings / genoux / coudes
- Placer des clefs au niveau de la tête

Points pour le classement :

Touche valide : 1 point.

Mise au sol : 2 points.

Désarmement : 2 points.

Tout combattant mis au sol (non chuté de lui-même) ou perdant son arme, devra poser un genou en terre et attendre la décision de son adversaire.

Celui-ci aura donc le choix :

- soit de gagner l'assaut et mettre fin au combat,
- soit de permettre à son adversaire de continuer le combat, et par conséquent de ne pas marquer de point sur cette «touche».

Pour chaque assaut gagné, le combattant gagnera 1 point pour le classement général.

Si le combattant gagne les 3 assauts, il marquera 4 points.

Notations Techniques :

Les Dames d'honneur et Roi d'armes donneront une note de 0 à 5 après chaque assaut, pour les 2 combattants concernant les 3 points suivants :

- 1 point : Gestion des espaces et distances.
- 3 points : Manière de gérer les assauts de son adversaire (pare ou fait des doubles touches).
- 1 point : Gestion de l'agressivité (subit et donné).

Chaque acte de Chevalerie (rendre l'arme à son adversaire, désigner des défauts d'armures offre un point, etc.) pourra entraîner un bonus de 1 à 3 points pour cette notation (donc on note de 0 à 8).

Un titre du combattant le plus technique/émérite sera remis pour récompenser le chevalier à la fin du tournoi.

Règlement Général :

Les règles générales suivent le règlement de la ligue de combat en lice de la Fédération Française Médiévale et Renaissance.

Équipement :

Les armures et armes des combattants doivent être historiques dans leur ensemble (écart de 30 ans maximum), de même région géographique, et de chevalerie (pas d'équipement de piétaille).

Les tenues des écuyers et civils du combattant et de son entourage devront être en accord avec la période du combattant.

Les modalités des équipements (nature, épaisseur, grille pour les yeux, armes, etc.) sont indiquées dans le règlement de la ligue de combat en lice de la Fédération Française Médiévale et Renaissance.



Pour toutes questions et inscription, adressez-vous à M. VALLAT Patrick au 06 07 610 234 ou par mail : contact-lir@laposte.net