

# *Règlement*

*du combat historique en lice ou en duel*



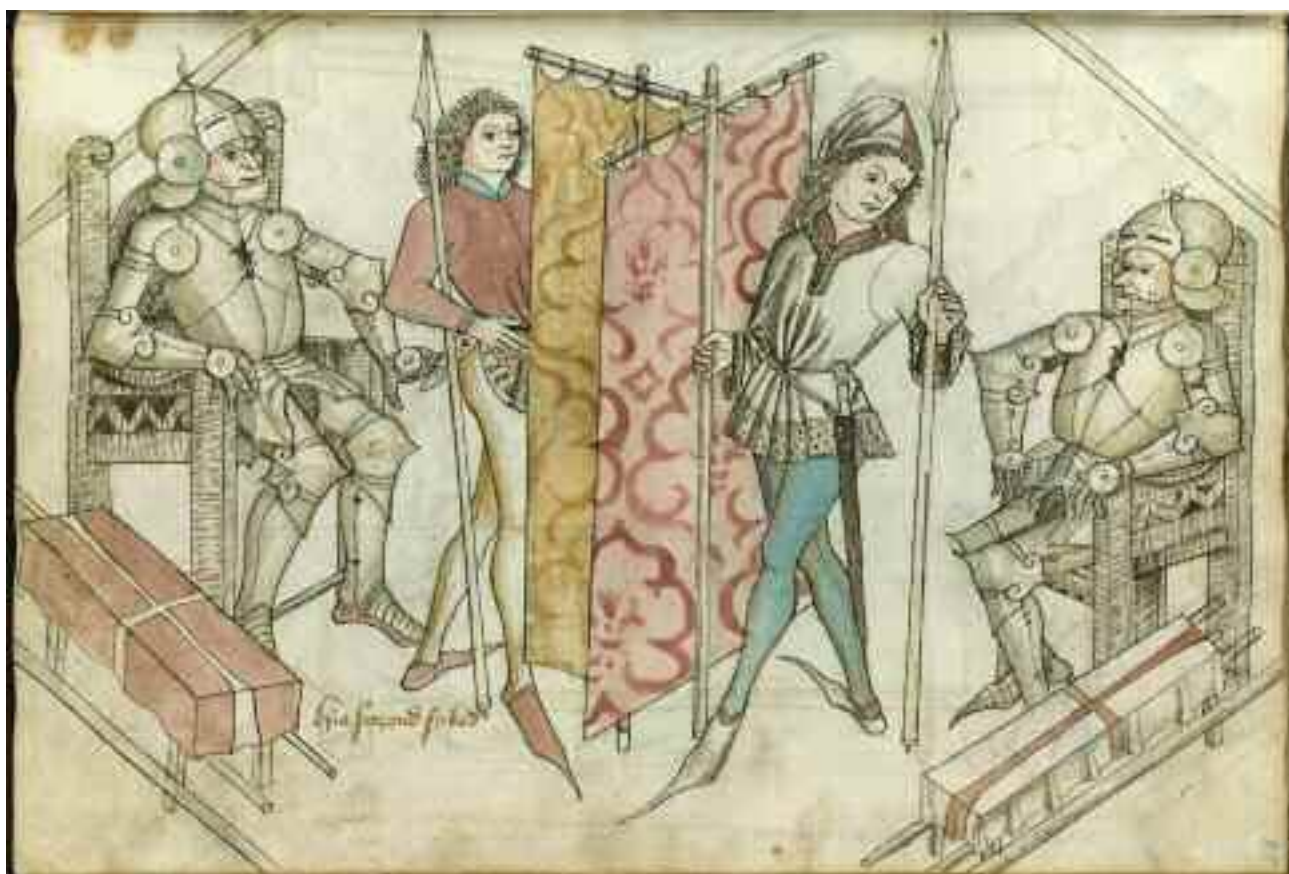
**LIGUE DE  
COMBAT HISTORIQUE**

## S O M M A I R E

PRÉAMBULE :	5
ARTICLE 1 : DÉFINITIONS	6
1.1 TOURNOI	6
1.2 ÉPREUVE	6
1.3 MANCHE	6
1.4 RENCONTRE	6
1.5 COMBATTANT	6
1.6 ÉCUYER	7
1.7 SEIGNEUR APPELANT	7
1.8 ROI D'ARMES	8
1.9 MARÉCHAL DE LICE	8
1.10 JUGE DE LICE	8
1.11 SCRIBE	8
1.12 INTENDANT	8
1.13 MESSAGER	8
1.14 HÉRAUT D'ARMES	9
1.15 REINE DU TOURNOI	9
1.16 TRIBUNE DES LITIGES	9
ARTICLE 2 : CONDITIONS STRICTES DE PARTICIPATION	10
ARTICLE 3 : RÈGLEMENTATION GÉNÉRALE EN COMPÉTITION	11
3.1 VALIDITÉ D'UNE TOUCHE	12
3.2 TYPES D'ASSAUT	12
3.3 COMPTABILISATION DES POINTS	12
3.3 PASSE D'ARMES	13
ARTICLE 4 : ARBITRAGE	15
4.1 FONCTIONS DU ROI D'ARMES	15
4.2 FONCTIONS DU MARÉCHAL DE LICE	16
4.3 FONCTIONS DES JUGES DE LICE	16
4.4 FONCTIONS DU SCRIBE	17
4.5 PROTESTATIONS ET APPELS	17
4.6 ABANDON D'UNE RENCONTRE	18
4.7 INFRACTIONS	18
ARTICLE 5 : PÉNALITÉS	19
5.1 ACTIONS DES JUGES DISEURS	19
5.2 AVERTISSEMENT	19
5.3 EXPULSION DE LA RENCONTRE	19
5.4 EXPULSION DE L'ÉPREUVE	19
5.5 DÉPARTS INCORRECTS	20
5.6 JOUTE DANGEREUSE	20

ARTICLE 6 : CLASSEMENTS .....	20
ARTICLE 7 : TYPES DE GRILLES .....	21-25
ARTICLE 8 : SPÉCIFICATIONS DE LA CATÉGORIE LOURD .....	26
8.1 PROTECTIONS .....	26
8.2 ÉPÉE 2 MAINS OU 1 MAIN .....	27
8.3 AUTRES ARMES .....	28
8.4 ÉQUIPEMENTS ET COSTUMES .....	29
ARTICLE 9 : SPÉCIFICATIONS DE LA CATÉGORIE COMBAT CIVIL .....	30
9.1 INTERDICTIONS ET AUTORISATIONS .....	30
9.2 PROTECTIONS .....	30
9.3 ÉPÉE .....	31
9.4 AUTRES ARMES .....	31
ARTICLE 10 : JEUX MARTIAUX .....	32
10.1 COMBAT AVEC OU SANS ARRÊT .....	32
10.2 LE CERCLE DE CINQ PAS .....	32
10.3 COMBAT À LA BARRIÈRE .....	32
10.4 FOSSE À L'OURS .....	32
10.5 DÉFENSE DU PONT .....	33
10.6 LA BATAILLE ROYALE (La Mêlée) .....	33
10.7 LE DÉFI (choix des armes et armes mixtes) .....	33
ARTICLE 11 : DÉROULEMENT DU PAS D'ARMES .....	34
11.1 DÉROULEMENT .....	34
11.2 TAILLE ET CALENDRIER .....	34
11.3 COÛTS .....	34
11.4 ANNONCE DU TOURNOI .....	34
11.5 AUTRES PRÉPARATIFS .....	35
11.6 LES REPRÉSENTANTS DE L'HÔTE .....	35
11.7 L'ORGANISATION DE LA LICE .....	35
11.8 OUVERTURE DU PAS D'ARMES .....	35
11.9 LE TOUR DES HEAUMES .....	35
11.10 GRANDE PARADE DE PRÉSENTATION .....	36
11.11 INSTALLATION DANS LA LICE .....	36
11.12 DÉBUT DU COMBAT .....	36
11.13 FIN DU COMBAT .....	36
11.14 AU COURS DU TOURNOI .....	36
11.15 LE FESTIN DE BIENVENUE .....	37
11.16 LA PARADE DES PRIX .....	37

11.17 CÉRÉMONIE DE CLÔTURE.....	37
ARTICLE 12 : PROTOCOLE DU PAS D'ARMES .....	38
12.1 CHAPITRES ET PRÉAVIS .....	38
12.2 DIALOGUES.....	39-41
ARTICLE 13 : FONCTIONNEMENT DE LA LIGUE .....	42
13.1 LA LIGUE NATIONALE DE COMBAT HISTORIQUE EN LICE .....	42
13.2 LE BUREAU DE LA LIGUE.....	42
13.3 DROITS BUREAU DE LA LIGUE .....	43
13.4 FONCTIONS DE L'AUDITEUR DE LA LIGUE .....	43
13.5 DOSSIER D'AFFILIATION TOURNOI .....	44
13.6 RAPPORT DE L'AUDITEUR .....	44
13.7 CLASSEMENT ET RÉSULTATS .....	44





## 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<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> et XIII<sup>ème</sup> 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.



*Le non-respect de tout ou partie d'un article de ce règlement par un membre le mettrait de-facto devant ses responsabilités. En cas d'accident, et après instruction du Bureau de la Fédération, si un manquement était avéré le(s) responsable(s) se verrai(en)t immédiatement radié(s) de la Fédération Française Médiévale & Renaissance.*

**«La Lice est dressée...  
Les Écuers 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 !»**

## ARTICLE 1 : DÉFINITIONS

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 concerné.

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

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).

Chaque catégorie doit se conformer aux règles sur l'équipement, à la sécurité et aux directives à faire respecter autour de la lince.

### 1.1 TOURNOI

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'armes pour valider le déroulement et les résultats. L'accès international devra être la continuité des classements nationaux.

Le tournoi est une activité fédérale où s'appliquent les règles fédérales du combat en lince.

### 1.2 ÉPREUVE

On désigne par épreuve un système de joute tel que décrit 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.

### 1.3 MANCHE

On désigne par manche d'un tournoi, l'ensemble des rencontres disputées 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.

### 1.4 RENCONTRE

On désigne par rencontre, un combat selon les règles de la présente réglementation entre deux participants dans une épreuve.

### 1.5 COMBATTANT

On désigne par combattant, n'importe quel inscrit au classement à une ou plusieurs épreuves. Chaque combattant doit être affilié à la ligue s'il veut que ses résultats soient inscrits dans le classement national.

**Affiliation :** Un affilié est une personne qui a rempli et signé son inscription individuelle à la ligue. L'affilié doit être âgé d'au moins 16 ans. Le formulaire d'inscription peut être envoyé à tout moment au Bureau de la ligue. Seuls les affiliés sont admissibles au classement de la Ligue Nationale de Combat Historique en

Lice. Un concurrent est un combattant affilié dans un tournoi affilié.

## **1.6 ÉCUYER**

On désigne par écuyer, la personne qui assiste chaque combattant pendant le tournoi. Il se doit d'être en harmonie et aux couleurs du combattant qu'il accompagne.

Chaque combattant doit être accompagné d'un écuyer qui est chargé de l'équiper. Par respect, celui-ci doit faire 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 est également chargé, si besoin est, d'intervenir auprès du combattant le plus rapidement possible lors du tournoi et se doit donc de rester attentif. Il porte la bannière de son chevalier et se conforme au protocole. Il doit demander l'autorisation au maréchal de lice pour rentrer en lice.

## **1.7 SEIGNEUR APPELANT**

Par seigneur appelant, on entend l'organisateur d'un tournoi.

Il est responsable du dépôt du dossier «demande affiliation tournoi», ainsi que du respect des descriptions de l'événement conformément audit fichier d'affiliation.

### **1.7.1 OBLIGATIONS DE L'APPELANT**

L'appelant doit envoyer la demande d'affiliation tournoi au moins 2 mois avant l'événement.

L'appelant est chargé de désigner le roi d'armes, le maréchal et le héraut.

L'appelant est en charge de l'organisation du tournoi et de sa communication.

L'appelant est en charge de l'accueil des participants et doit leur fournir les services décrits dans le dossier d'affiliation tournoi.

L'appelant est responsable de la mise à disposition de l'équipe d'arbitrage, du maréchal de lice et de la gestion des inscriptions des concurrents et des outils nécessaires à l'exercice de leurs fonctions propres.

La lice doit être établie sur un sol non-glissant. La taille minimale est de 8 × 8 mètres. La lice sera clôturée avec une contre-lice de 2 mètres de large, zone neutre entre les concurrents et les spectateurs.

L'appelant est chargé de fournir des armes collectives si nécessaire.

L'appelant est en charge de la couverture d'assurance concernant sa RC matériel.

L'assurance fédérale couvre l'événement affilié pour toutes ses activités et les membres participants affiliés.

L'appelant est en charge de la sécurité et de l'organisation des services d'urgence médicale et des premiers secours pour les visiteurs et les concurrents (prévoir un responsable, une tente et trousse pour les premiers secours).

L'appelant est responsable de la réglementation de sécurité juridique et du respect du site du tournoi.

L'appelant est responsable de l'organisation de toute cérémonie : cérémonies d'ouverture, de remise de prix, de clôture ...

## **1.8 ROI D'ARMES**

Par roi d'armes, 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 courtoises ; il conseille et a la gestion de l'équipe d'arbitrage.

Le roi d'armes n'est pas combattant du tournoi, ni d'aucun autre se déroulant en même temps.

Le roi d'armes du tournoi est désigné et choisi par l'appelant. Son nom doit figurer dans le dossier d'affiliation du tournoi.

## **1.9 MARÉCHAL DE LICE OU MAÎTRE DE LICE**

Par maréchal de lice ou maître 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 diseurs, un intendant, deux messagers et un héraut.

### **1.10 JUGE DE LICE**

Par juge de lice (dont juge diseur), 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 maréchal de lice.

### **1.11 SCRIBE**

Le scribe enregistre les résultats et annonce à l'intendant les combattants qui doivent se présenter en lice. Il est responsable du temps.

### **1.12 INTENDANT**

L'intendant est responsable de la logistique.

Il vérifie le montage de la lice, s'assure que les combattants se présentent en temps et en heure avec tout leur équipement.

### **1.13 MESSAGER**

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



### 1.14 HÉRAUT D'ARMES

Par héraut d'armes, 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.

Le héraut assure la communication auprès du public pendant le tournoi. Les concurrents et le roi d'armes doivent s'adresser uniquement au héraut pour intervenir auprès du public.

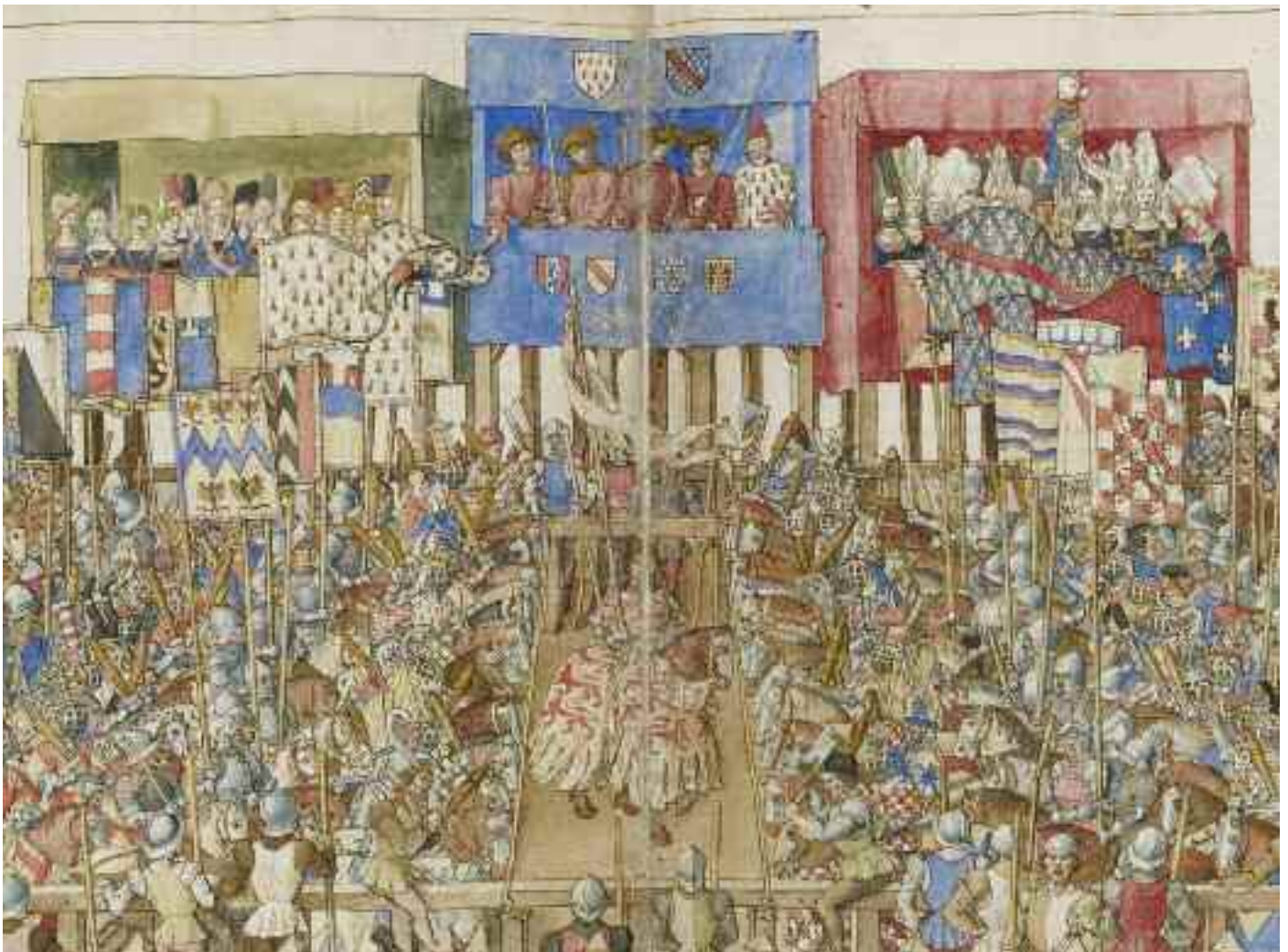
### 1.15 REINE DU TOURNOI

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

### 1.16 TRIBUNE DES LITIGES

Par tribune des litiges, on entend l'assemblée à réunir pour régler un litige quelconque lorsque le roi d'armes ne trouve aucun article dans la réglementation présente, permettant de statuer sur un litige.

Elle est composée de trois membres qui sont le roi d'armes, le héraut d'armes et le seigneur appelant. S'il n'y a pas de héraut d'armes et qu'une tribune des litiges est nécessaire, le roi d'armes devra désigner une tierce



personne non impliquée dans l'épreuve objet du litige.

## ARTICLE 2 : CONDITIONS STRICTES DE PARTICIPATION

Chaque combattant qui prétend à la validation de ses résultats lors d'un tournoi doit être inscrit auprès de la Ligue Nationale de Combat Historique en Lice.

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

- Respecter les règles et de s'y conformer en tout point,
- Être inscrit à la Ligue de Combat Historique en Lice,
- Avoir l'approbation, par le maréchal de lice ou le roi d'armes, sur la conformité de son équipement de protection et respecter les consignes concernant les équipements de protection, les armes, le costume civil et militaire conforme à la période représentée (XIVe, XVe, XVIe) et au cahier des charges vestimentaires déterminé par l'organisation.

Tout le monde doit porter une attention particulière sur son attitude. Le respect des officiels et une tenue correcte sont exigés durant tout le tournoi. Chaque combattant devra porter un tabard, une bannière ainsi qu'un écu à ses couleurs.

Un écuyer doit accompagner chaque chevalier lors de la parade, pour l'habiller ou l'aider en lice en cas de défaillance de son matériel.

Pendant le tournoi, 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.

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

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





## **ARTICLE 3 : RÉGLEMENTATION GÉNÉRALE EN COMPÉTITION**

D'abord, nous voulons des combats martialement et historiquement justes. L'objectif est de toucher sans se faire toucher, et sortir indemne de sa passe d'armes.

L'attaquant doit enchaîner ses frappes tout en se protégeant efficacement.

Le défenseur doit tâcher de reprendre l'attaque tout en se protégeant efficacement ; celui qui lance l'attaque le premier oblige l'autre à se défendre.

Nous sanctionnerons les tournoyeurs qui font fi de ce principe en provoquant une «double touche» par une contre-attaque dépourvue de défense.

Ensuite, s'agissant d'un tournoi appelé à être filmé et diffusé, nous voulons clairement produire quelque chose de spectaculaire. Pour cela, nous privilégions les actions techniques et courtoises lors des combats, et afin que les spectateurs puissent apprécier le déroulement des assauts, des interventions nombreuses du personnels de lice pour expliquer et commenter les actions en lice.

Au début d'une rencontre, chaque combattants se placent à dextre et senestre de la lice. Les combattants ne peuvent alors quitter leur position qu'au signal du maréchal de lice.

La lice doit être physiquement délimitée. Elle doit avoir une surface minimale de 8 m × 8 m, avec un sol non glissant.

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

### **3.1 VALIDITÉ D'UNE TOUCHE**

Une touche valide est un coup volontaire, 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.

Les touches valables et comptabilisées par les juges sont la taille, l'entaille, l'estoc et les coups de plats. 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.

Les coups doivent être portés correctement pour être notés. Sans emploi de force excessive, les frappes doivent être franches, les estocs poussés, les entailles marquées. Si les juges estiment qu'une touche n'est pas suffisamment franche, ils peuvent ne pas la compter. Les frappes pleine force peuvent être considérées comme déshonorables ; à l'approbation du maréchal de lice.

Un combattant désarmé ou à terre pendant un combat est considéré comme vaincu, sauf si son adversaire lui fait l'honneur de lui permettre de récupérer son arme pour poursuivre la rencontre. Il est formellement interdit

de frapper un combattant à terre.

## TYPES D'ASSAUT

- 1er sang : arrêt de la passe d'armes à la 1ère frappe valide, puis reprise jusqu'à ce que le nombre de frappes valides indiquées pour remporter le combat soit atteint (le plus souvent cinq frappes valides).
- Mort subite : arrêt de la passe d'armes lorsqu'un nombre de frappes valides déterminées à l'avance est atteint (trois frappes en non armuré, sept frappes en armuré).
- Au sablier : comptabilise le nombre de frappes valides marquées sur une ou deux reprises d'une minute chacune.

## 3.3 COMPTABILISATION DES POINTS

Seul le résultat est annoncé aux joueurs et au public à la fin de l'épreuve.

Les compétiteurs n'ont pas connaissance du score durant le match et combattent donc en «aveugle».

Le score résulte de l'addition des points attribués à chacun des compétiteurs par les juges et est disponible à la consultation sur la feuille de poule / de tableau.

Un point par cible (toutes les zones du corps sont autorisées),  
3 points ou la victoire pour un estoc (civil) ou coup décisif.  
3 points ou la victoire pour un désarmement.

Les juges comptabilisent les frappes infligées par le combattant qu'ils surveillent (non les frappes qu'il reçoit).

Deux juges par combattant pour un total de quatre juges de lice.

## 3.4 PASSE D'ARMES

Une passe d'armes est un enchaînement d'actions de la part des deux adversaires.

Une passe d'armes prend fin :

- lorsque les deux combattants ont chacun placé un nombre de touches prédéfinies valables,
- lors d'un estoc ou un coup décisif (de la tête à la ceinture),
- lorsque les deux combattants marquent un temps d'arrêt suffisamment long ou qu'ils s'éloignent suffisamment l'un de l'autre,
- lors d'un désarmement ou d'une lutte,
- ou bien lorsque le juge central y met fin prématurément par un «*Rompez*».

Les combattants ne doivent donc pas attendre les instructions du maréchal, c'est à eux de donner le rythme. Ils ne doivent donc pas se reposer sur un «*Rompez*» providentiel, mais travailler leur retraite après avoir placé des touches.

Un coup décisif est un coup porté avec n'importe quelles armes (épée, lance, hache noble, dague), qui ébranle, provoque un déséquilibre, une déstabilisation, une chute de l'adversaire. Le coup doit être porté de la tête à la ceinture et serait considéré comme un coup fatal.

### **La double touche :**

La double touche a lieu lorsque les deux compétiteurs portent une touche valable simultanément ou dans un court intervalle de temps (1/3 seconde).

La double touche ne donne aucun point et elle rend nuls les enchaînements de frappes qui la suivent.

En outre, les touches doubles peuvent être sanctionnées et entraîner la perte du match !

À chaque nouvelle reprise, le compteur des doubles touches est remis à zéro.

### **Combinaisons de frappes :**

Un compétiteur peut enchaîner jusqu'à trois frappes valables dans une même passe d'armes. Ces touches ne sont pas nécessairement consécutives.

Les touches supplémentaires ne rapportent plus de points ; le compétiteur ayant enchaîné trois frappes doit donc retraire pour recommencer une nouvelle passe d'armes.

Un abus récurrent de frappes en excès peut être sanctionné.

### **Désarmement :**

Un désarmement rapporte 3 points ou la victoire (le maréchal doit dire «*Rompez*» en cas de désarmement). Des touches qui seraient portées après un désarmement ne donnent pas de point.

Le fait d'emprisonner les bras de l'adversaire est considéré comme un désarmement.

Si une épreuve permet l'utilisation de plusieurs armes, le combat se poursuit jusqu'à la perte de toutes les armes.

### **La lutte :**

La lutte, lorsqu'elle entraîne une chute de l'adversaire rapporte 3 points ou la victoire.

Qu'elle aboutisse à une chute ou à une impasse (lorsque les deux combattants se sont agrippés et résistent en se bloquant mutuellement), la lutte met nécessairement fin à la passe d'armes (le juge central doit dire «*Rompez*»).

Dans une lutte idéale, un combattant réussit à mettre son adversaire au sol sans tomber lui-même.

Aux juges d'apprécier si l'un des compétiteurs ressort clairement vainqueur d'une lutte. Si lors d'une lutte, les deux compétiteurs vont au sol, le compétiteur en position supérieure et en contrôle de son adversaire remporte les points.

Les clefs articulaires et les étranglements sont strictement interdits.



### Coups interdits :

Tout estoc, intentionnel ou non. (suivant le niveau d'équipement et d'armes ex : épée d'armes).

Les coups de pieds, de poings, de quillons, ainsi que les jetés d'épée sont strictement interdits.

Précisons toutefois qu'il est possible de pousser l'adversaire avec sa main, son pied (ou son pommeau) ; dans cette hypothèse nous sommes en présence d'une poussée et non d'un coup de pied ou de poing.

En outre, il est possible de lâcher l'épée pour entrer en lutte, mais pas de la jeter sur l'adversaire.

Frapper en lâchant une main est toléré, mais ne rapporte de point qu'une seule fois.

Par la suite, ce coup sera considéré comme une frappe non valable.

### Sorties de zone :

Sortir un pied de la zone de combat est autorisé et n'entraîne ni sanction, ni «*Rompez*».

En revanche, la sortie des deux pieds entraîne une perte de deux points pour le tireur sorti et l'arrêt de la passe d'armes (le juge central donne un «*Rompez*»).

«*Rompez*» : à chaque fois que le maréchal crie «*Rompez*», les combattants arrêtent le combat et regagnent leurs places de part et d'autre de la zone de combat.



## **ARTICLE 4 : 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'armes, celui-ci gèrera l'arbitrage de cette manche (grille d'arbitrage, vérifications des règles de jeu, etc...).

Le maréchal et juges de lice portent la robe rouge.

### **4.1 FONCTIONS DU ROI D'ARMES**

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

Le roi d'armes est en charge de la gestion de l'équipe d'arbitrage et des concurrents dans le meilleur intérêt du tournoi.

Le roi d'armes prend la responsabilité de toutes les décisions du maréchal de lice. En cas de doute, le roi d'armes, l'auditeur de la ligue et/ou l'appelant peuvent se concerter pour prendre des décisions.

Il est chargé de l'inspection de l'équipement de protection et des armes avant le début de la compétition. Le roi d'armes est en charge de l'inspection du matériel, des armes et de l'équipement de protection avant le début de la compétition. Il contrôle tout simplement que les exigences des règles fédérales et celles 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.

Le roi d'armes officie sur le calendrier prévu, à moins que l'appelant notifie une modification.

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 doit les remettre aux collègues concernés ou à l'auditeur de la ligue 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 cours.

Dans le cas où les règles de la courtoisie ne seraient pas respectées par les combattants durant un match, le roi d'armes 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.

## 4.2 FONCTIONS DU MARÉCHAL DE LICE

Le maréchal de lice assure ses fonctions, positionné dans la lice d'où il 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 fautes,
- Arrêter et redémarrer la rencontre,
- Entériner les indications des quatre juges diseurs.

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

## 4.3 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'armes s'il constate une infraction grave quel que soit le moment du tournoi.

Un point majeur de nos règles consiste en l'autonomie des juges à l'égard du maréchal.

Ceux-ci notent et annoncent les points qu'ils relèvent au fur et à mesure qu'ils les voient, sans devoir attendre un quelconque arrêt du combat.

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'armes. 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'armes,
- 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 redémarrée.

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. Commencer 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 arrêter 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 donné 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.

#### **4.4 FONCTIONS DU SCRIBE**

Le scribe assure ses fonctions, positionné dans la tribune à côté du roi d'armes.

- Il enregistre les résultats et les points annoncés par les juges.
- Il annonce à l'intendant les combattants qui doivent se présenter en lice.
- Il est responsable du temps, et annonce la fin d'un combat, soit parce que les combattants ont atteint les points maximum, soit que le temps est écoulé.

#### **4.5 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 de l'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 les trente 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'armes.

Tous les appels correctement soumis doivent être jugés le jour même par la tribune des litiges, dont la décision est définitive.

#### **4.5 ABANDON D'UNE RENCONTRE**

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

## 4.6 INFRACTIONS

Les comportements dangereux peuvent être sanctionnés par la perte du combat, voire pour les comportements les plus graves, par l'exclusion de la compétition.

C'est au maréchal qu'il appartient de gérer la sécurité. Il peut distribuer un à deux avertissements avant de déclarer perdant un compétiteur ou de l'exclure de la compétition pour les cas les plus graves.

Toutefois, en cas de comportement très dangereux, ces sanctions peuvent s'appliquer directement sans avertissement préalable. La gestion de la sécurité est assurée par le juge central seul, et ses décisions sont irrévocables.

Forfait pour blessure : en cas de blessure empêchant un combattant blessé de continuer le combat, celui-ci est déclaré forfait, son adversaire perd également le combat. Blesser l'autre ne doit en aucun cas devenir une stratégie de victoire.

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,
- Blesser délibérément un adversaire, ceci incluant toute action de représailles,
- Joute dangereuse. Non combativité,
- Clef articulaire,
- Coups interdits (pieds, poings, quillon ou pommeau),
- Mortschlag (épée utilisée comme un marteau, en prenant le faible à pleine main et en donnant un coup de pommeau ou de quillon),
- Demi épée (tenue de l'épée avec une main sur la fusée et l'autre sur la lame),
- Utilisation de force excessive,
- Nombre de frappes disproportionné dans une passe d'armes,
- Défaut de matériel.

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



## **ARTICLE 5 : PÉNALITÉS**

### **5.1 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 octroie 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 octroie une rencontre victorieuse dans les conformités de l'épreuve d'une valeur à la discrétion des juges de lice.

### **5.2 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.

### **5.3 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 n'entrent pas dans le classement.

## **5.4 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'il a été indiqué aux combattants fautifs de quitter la lice, le juge qui a arrêté le jeu indique dans quelles conditions il doit reprendre.

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.

## **5.5 DÉPARTS INCORRECTS**

Commencer le jeu avant le signal. Retour au démarrage.

## **5.6 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.

## **ARTICLE 6 : CLASSEMENTS**

Selon les différentes catégories :

- La division combat historique en armure,
- La division combat historique civil (non armuré).

Les résultats sont établis par le maître de lice et le scribe et communiqués au roi d'armes qui les valide et les diffuse.

Le classement final d'un tournoi doit être communiqué par écrit au collège compétent, dans les huit jours qui suivent la dernière rencontre, le clôturant par le roi d'armes.

Les résultats de manches seront énumérés épreuve par épreuve, regroupées selon les catégories.

## **ARTICLE 7 : TYPES DE GRILLES**

Les grilles de matches sont choisies parmi les «grilles standards» par le seigneur appelant, en concertation avec le roi d'armes, 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 adaptés aux horaires admissibles par le seigneur appelant).

Le roi d'armes 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 tournoi, elles se prolongeront par une mort subite.

### **Système de «Rondes» :**

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

### **Système de «Rondes par poules» :**

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

Le vainqueur de chaque poule est sélectionné pour la finale.

### **Système de «Rondes par équipes» :**

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

Ce système permet de faire jouer tous les combattants d'une équipe contre tous les combattants de l'équipe adverse sans que les membres d'une même équipe ne se rencontrent entre eux.

Les deux équipes en présence sont représentées par les lettres A et B, et leurs combattants par des chiffres. Par exemple le troisième combattant de l'équipe A est noté A3.

Par exemple A1-B3 signifie que le premier combattant de l'équipe A joue contre le troisième combattant de l'équipe B.

**Système de «Rondes» :**

	Participants	ÉLO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	2	1	0	Totaux	Cl.	S.P.
1																												
2																												
3																												
4																												
5																												
6																												
7																												
8																												
9																												
10																												
11																												
12																												
13																												
14																												
15																												
16																												
17																												
18																												
19																												
20																												

Système de «Rondes par poules»

		Epreuve :				Date :				
POULE										
N°	NOMS	ASSO								
1		1	2	3	4	V	TD	TH	TD+TH	PL
2										
3										
4										
Ordre des rencontres de la poule										
1/4	2/3	1/3	2/4	3/4	1/2					

L'ensemble des participants au tournoi est divisé en groupe de 4 tireurs. Chaque groupe est appelé une poule. Dans chaque poule, chacun des tireurs va rencontrer tous les autres. Ce qui revient à faire 3 assauts dans une poule de 4 tireurs

**Glossaire:**  
 V = Victoire (cl ou 7 points)/inscrité V = nombre de points  
 D = Défaite /inscrité D = nombre de points  
 V = Nombre de Victoire remportées par le tireur sur la poule.  
 TD = Nombre de Touches Données par le tireur sur la poule.  
 TR = Nombre de Touches Reçues par le tireur sur la poule.  
 TD+TR = Différentiel de touches qui permet de classer les tireurs en cas d'égalité de nombre de victoires.  
 PL = Classement sur la Poule.

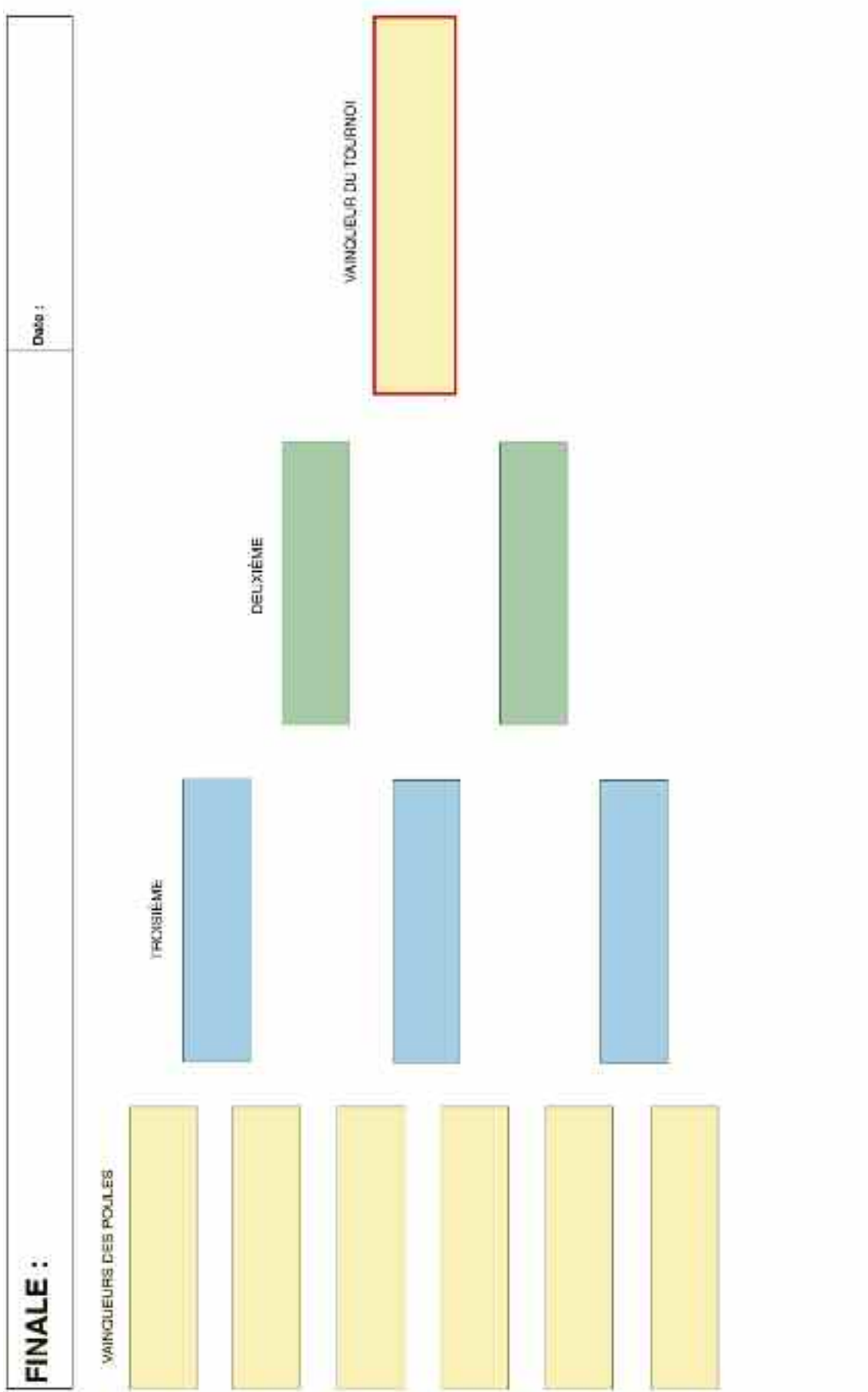
Marschal

**Pour gagner il faut toucher sans se faire toucher.**  
(comptage du différentiel des touches reçues et données)

**Ce classement conduira à procéder à une finale à d'élimination directe pour le vainqueur de la poule.**



Système de «Rondes par poules» - Finale



**Système de «Rondes par équipes»**

<b>POULE PAR ÉQUIPE</b>								<b>Date :</b>								
Maréchal								<b>Epreuve :</b>								
N°	NOMS	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	V	TD	TR	TD-TR	PL			
A1																
A2																
A3																
A4																
A5																
A6																
A7																
6 combattants/ équipe 36 combats de 2 min. = 1,30 heures	V															
5 combattants/ équipe 25 combats de 2 min. = 1 heures	TD															
	TR															
	TD-TR															
	PL															

<b>Glossaire:</b>											
V = Victoire (inscrive V + nombre de points)											
D = Défaite (inscrive D + nombre de points)											
V = Nombre de Victoire remportées.											
TD = Nombre de Touches Données.											
TR = Nombre de Touches Reçues.											
TD-TR = Différentiel de touches.											
PL = Classement sur la Poule.											

<b>Ordre de passage #5</b>											
Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5							
B1-A1	B4-A1	A1-B5	A1-B3	B2-A1							
B2-A2	A2-B1	A2-B4	B5-A2	B3-A2							
A3-B3	B5-A3	B1-A3	A3-B2	A3-B4							
A4-B4	B3-A4	B2-A4	A4-B1	B5-A4							
A5-B5	A5-B2	B3-A5	B4-A5	A5-B1							

<b>Ordre de passage #6</b>											
Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5	Ronde 6						
B1-A1	B2-A1	A1-B3	A1-B4	B5-A1	A1-B6						
B5-A2	A2-B1	A2-B2	B6-A2	B4-A2	A2-B3						
A3-B4	B3-A3	B1-A3	A3-B5	A3-B6	B2-A3						
A4-B2	B4-A4	B6-A4	A4-B1	B3-A4	A4-B5						
A5-B3	A5-B6	B5-A5	B2-A5	A5-B1	B4-A5						
B6-A6	A6-B5	A6-B4	B3-A6	A6-B2	B1-A6						

<b>Ordre de passage #7</b>											
Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5	Ronde 6	Ronde 7					
B1-A1	B2-A1	A1-B3	A1-B4	B5-A1	A1-B6	A1-B7					
B5-A2	A2-B1	A2-B2	B6-A2	B4-A2	A2-B7	A2-B3					
A3-B4	B3-A3	B1-A3	A3-B5	A3-B7	B2-A3	A3-B6					
A4-B2	B4-A4	B6-A4	A4-B7	B3-A4	A4-B1	A4-B5					
A5-B3	A5-B6	B5-A5	B7-A5	A5-B1	B4-A5	B2-A5					
B6-A6	A6-B5	A6-B7	B3-A6	A6-B2	B1-A6	A6-B4					
A7-B7	A7-B6	A7-B5	A7-B4	A7-B3	A7-B2	B1-A7					

## ARTICLE 8 : SPÉCIFICATIONS DU COMBAT EN ARMURE

### 8.1 PROTECTIONS

Pour des raisons de sécurité évidente, toutes les armes sont émoussées et ont un tranchant d'au minimum 1mm. La pointe d'une épée ne peut dépasser un arc de 20 mm et elle doit être arrondie.

Les armes doivent être de type «combat», en bon état en acier.

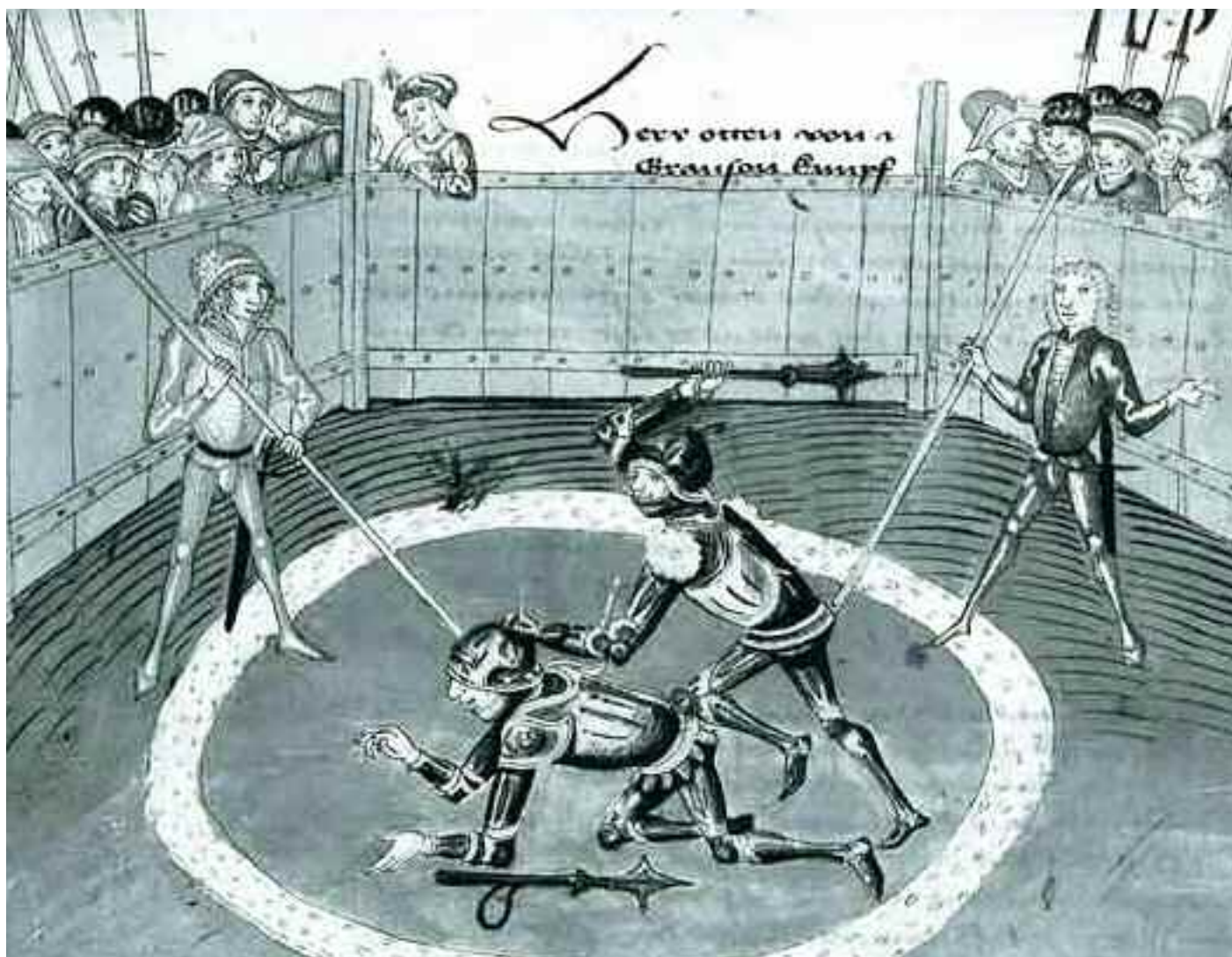
L'autorisation d'utilisation de celles-ci dépend du type d'épreuve proposée et sera laissée à l'appréciation du maréchal.

- ◆ Epée deux mains,
- ◆ Epée d'armes blutée (fournie par le responsable),
- ◆ Epée courte,
- ◆ Hache blutée (fournie par le responsable),
- ◆ Lance blutée (fournie par le responsable),
- ◆ Dague blutée (fournie par le responsable),

Les armes seront inspectées avant chaque manche de combats (voir protocole).

Tout équipement doit recevoir l'approbation préalable d'un juge diseur (tenue sous l'armure, chaussures, armure, armes et sécurité). 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).



### Précisions utiles :

- ◆ Gambison : un vêtement au rembourrage dense 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.
- ◆ Coquille obligatoire.
- ◆ Aucune chair apparente tolérée.
- ◆ Chaque combattant se soumettra volontairement au test d'aptitude et au contrôle du matériel demandé. Le combattant déclaré inapte à l'issue de ce test ne pourra pas prendre part aux combats ou épreuves proposées.

### Tête :

**Casque d'acier de 2 mm minimum couvrant intégralement et protégeant la tête : visage, nuque et côtés obligatoirement pourvu d'un dispositif de verrouillage.** Les casques ne doivent pas pouvoir s'ouvrir en combat. **Le casque doit être équipé d'un dispositif de blocage (pas de clips), verrouillage avec sangle.**

**Les ouvertures oculaires doivent être obligatoirement fermées**, avec des dimensions inférieures à 12 mm et fermées par un grillage, (grillage fin, style masque d'escrime, plaque fer perforée, soudée ou rivetée à l'intérieur). Aucune lame ne doit pouvoir pénétrer par les vues ou n'importe quel endroit de la tête.

**Le cou doit être correctement protégé.**

**Gorgerin : obligatoire.** Il est fortement recommandé qu'il soit fait en acier (maille seulement ne sera pas acceptée).

**Les mains** sont équipées de mitons ou gantelets avec rouelles de protection en acier, épaisseur minimum 1,5 mm. (Les gantelets de mauvaise qualité seront refusés).

**Les mitons sont fortement conseillés.**

**Le corps** peut recevoir un plastron d'armure, une brigandine... + cotte de maille aux faiblesses et articulations. Pour les pièces métalliques, les minimums sont :

- Plastron : 1,5 mm.
- Dos : 1,25 mm.

Les épaules, coudes et genoux sont protégés par de l'acier épaisseur minimum 2 mm.

Les membres peuvent être équipés de cuir épais renforcé, d'acier, d'un gambison + cotte de maille.

- Coudières et genouillères : minimum 2 mm.
- Spalières : minimum 2 mm.

Pour les pièces métalliques, les minimums sont :

- Bras : 1,5 mm.
- Jambes : 1,5 mm.

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.**

Le maréchal de lice ou tout responsable de la Ligue se réserve le droit d'interdire l'entrée de la Lice à :

- une arme jugée inadaptée ou dangereuse, même si elle n'est pas explicitement interdite par ce règlement,
- un combattant jugé insécurisé par une armure non conforme et estimée à risques,
- un combattant dont le comportement personnel ne respecte pas le règlement, même si le comportement litigieux ou irrespectueux reproché n'est pas strictement défini dans ce présent règlement mais bien avéré.

Les armures seront inspectées avant chaque phase de combats.

Le combattant qui refuse d'affronter un adversaire qui ne répond pas aux normes de protection minimale et dont le refus est légitimé par le maréchal de lice gagne systématiquement par FORFAIT.

**Seules les armes nobles sont acceptées en lice : (épée, lance, dague et hache noble).**

### **8.3 ÉPÉE 2 MAINS, ÉPÉE D'ARMES, ÉPÉE 1 MAIN**

Seules les épées de type «Combat» sont acceptables. Elles doivent 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 1,6 kg, sans être trop fine.

Le rayon minimum des arrondis circulaires de la surface principale de la lame est de 20 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). La pointe d'une épée doit être arrondie et cet arrondi ne doit pas être inférieur à la taille d'une pièce de 10 centimes d'euro.

Toutes les armes doivent être validées par un juge diseur.

### **8.4 AUTRES ARMES**

**Bouclier ou bocle :** inférieur à 70 cm. Il pourra être rond ou en écu (angles arrondis à plus de 50 mm de diamètre).

**La lance** est fournie (simulateur avec embout plastique). L'attribut offensif de la lance est sa pointe, seulement l'estoc remporte des points. Le coup de tranche et le coup de talon sont autorisés mais ne remportent pas de point. Ou pointe fer avec blunt (à valider par un juge diseur).

**La hache noble** est fournie (simulateur avec embout plastique). Les attributs offensifs de la hache noble sont la croix et la queue de la hache. Les coups avec la dague, la hache ou le marteau remportent des points. Un coup avec le bois ne remporte pas de points. Ou fer avec blunt (à valider par un juge diseur).

**La dague** est fournie (simulateur). L'attribut offensif de la dague est l'estoc. Tout estoc vers le haut dans la région du coup ou du visage est interdit et considéré comme une faute. Ou fer avec blunt (à valider par un juge diseur).



## 8.5 ÉQUIPEMENTS ET COSTUMES

Le combat en armure en lice est une reconstitution historique d'un pas d'armes, qui respecte des règles et un protocole. Tous les participants doivent porter des costumes civil ou militaire correspondant et en harmonie avec la période qu'ils représentent, mais également dans la tenue de leurs campements.

Les périodes représentées par le pas d'armes sont le XIVe, XVe et XVIe siècles.

Le niveau de reconstitution est établi à chaque tournoi par l'organisateur de l'événement dans un cahier des charges vestimentaires.

L'équipement est personnel et ne peut être échangé.

Le combattant en lice doit être obligatoirement équipé d'une bannière, d'un bouclier et un tabard à ses armes et couleurs.

La bannière : 61/82 cm de longueur sur 92/112 cm de hauteur aux couleurs et armes du combattant.

Le bouclier : en bois aux couleurs et armes du combattant.

Un tabard : aux couleurs et armes du combattant et de l'écuyer.

Un cimier (suivant le cahier des charges).

Les suivants et écuyers devront être en harmonie avec le costume du combattant qu'ils accompagnent.

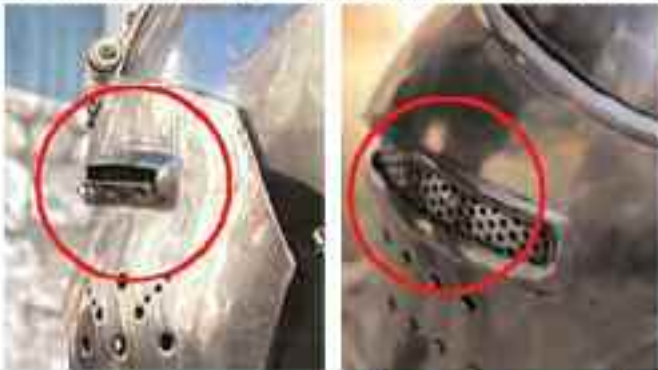
Si un concurrent est en désaccord avec l'interprétation historique du responsable du protocole du tournoi, il peut faire appel auprès du héraut d'armes du tournoi qui transmettra l'information auprès de l'auditeur du tournoi.

Lors de l'inscription à un pas d'armes affilié à la Ligue Nationale de Combat Historique en Lice, les concurrents doivent envoyer leurs dossiers d'inscription au moins deux mois avant le tournoi, avec la photographie de leurs équipements (avant/arrière) civil et militaire, avec une description textuelle.

Pour le travail des hérauts d'armes et la fabrication de l'armorial, faire parvenir aussi la description de votre personnage, expériences et blason du combattant.

Si les responsables de l'événement, Roi d'armes ou Maréchal de lice déterminent que les armes, armures, équipements civil ou militaire ne sont pas conformes aux exigences du cahier des charges vestimentaires ou du règlement, le combattant peut se voir refuser la participation au tournoi.

**Exemple de protections :** Tout équipement doit recevoir l'approbation préalable du Maréchal de lice. Chaque combattant doit être équipé d'une armure qui couvre et protège entièrement le corps.



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, pourvu d'un dispositif de verrouillage.

Les ouvertures oculaires doivent être fermées avec un grillage type casque d'escrime ou plaque acier perforé : aucune lame ne doit pouvoir pénétrer par les yeux 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 obligatoire.** Il est fortement recommandé qu'il soit fait en acier, collein gambison + cuir en lamellaire (maille seulement ne sera pas acceptée).

Les mains sont équipées de gantelets en acier, épaisseur minimum 1,5 mm, type gant ou moufle.

**Les mitons sont fortement conseillés.**

Le corps peut recevoir un plastron d'armure, une brigandine, une wisby, etc...

Pour les pièces métalliques, les minimums sont :

- Plastron : minimum 1,50 mm.
- Dos : minimum 1,25 mm.

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 + collein de maille.

- Coudières et genouillères : minimum 1,25 mm.
- Spalières : minimum 1,50 mm.

Pour les pièces métalliques, les minimums sont :

- Bras : minimum 1,25 mm.
- Jambes : minimum 1,25 mm.

**La protection du cou : gorgerin cuir + plaque + collein en gambison + maille.**

**Les mitons sont fortement conseillés.**

**Les hanches gambison + plaque de cuir + wisby en cuir ou jupe de maille.**

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'approbation du J arbitre entraîne l'annulation de l'inscription.



## **ARTICLE 9 : SPÉCIFICATIONS DE LA CATÉGORIE COMBAT CIVIL**

### **9.3 SÉCURITÉ ET COURTOISIE :**

L'estoc est autorisé, les coups peuvent être portés sur tout le corps excepté la nuque, le dos et les parties génitales.

Les combats peuvent être engagés mais doivent toujours être maîtrisés ; le corps à corps est toléré s'il n'est pas dangereux et exécuté avec technicité.

Les clefs sur les articulations sont proscrites tout comme les projections des personnes ou de lancer d'armes ou boucliers.

Dans tous les cas, le combat s'arrête immédiatement au halte d'un juge, maréchal de lice ou d'un combattant. Cela signifie qu'il y a un danger immédiat.

Des exemples de sanctions :

- Clef articulaire,
- Arrachage de masque,
- Coups interdits (pieds, poing, quillon ou pommeau),
- Mortschlag (épée utilisée comme un marteau, en prenant le faible à pleine main et en donnant un coup de pommeau ou de quillons),
- Demi épée (tenue de l'épée avec une main sur la fusée et l'autre sur la lame),
- Utilisation de force excessive,
- Nombre de frappes disproportionné dans une passe d'armes,
- Défaut de matériel.

### **9.6 PROTECTIONS**

Matériel de protection obligatoire :

- Une veste,
- Un masque (escrime 1600N avec protection de nuque),
- Des protège-coudes,
- Une paire de gants matelassés et renforcés,
- Des protège-tibias et genoux,
- Un gorgerin porté sous la veste,
- Une coquille (pour les hommes),
- Plastron rigide (pour les femmes),
- Une protection occipitale (arrière de la tête).

Matériel supplémentaire recommandé :

- Protections d'avant-bras,
- Plastron rigide (pour les hommes).

Chaque combattant doit être équipé de protections adaptées au simulateur utilisé.  
Toutes les armures devront être validées par un juge.

Rappel : un tournoi au fer est beaucoup plus risqué et demande un bon équipement. Assurez-vous que votre équipement est conforme à la pratique au fer.



## 9.7 ÉPÉES

Épée type Feder fer à 1 ou 2 mains.

Les épées doivent être en acier (pas d'aluminium, pas d'autres métaux). Il doit s'agir d'épées de type fedschwert dédiées à l'entraînement dans les AMHE. L'estoc doit donc être souple et le poids du simulateur raisonnable.

Les épées pour le tournoi d'épée longue ne peuvent excéder 1m35, et le poids maximum autorisé est 1,5 kg (attention, les simulateurs seront pesés le jour de la compétition).

La pointe peut être repliée sur elle-même, épaissie ou simplement arrondie. Dans cette deuxième hypothèse, l'arrondi ne doit pas être inférieur à celui d'une pièce de 10 centimes d'euros.

En outre, toujours dans la deuxième hypothèse, la pointe doit être recouverte d'une mouche en cuir ou en plastique. Les tranchants de l'arme doivent être lisses.

Les épées pour le tournoi ne devront pas présenter de flèche.

## 9.8 AUTRES ARMES

Lance, hache noble, dague et armes défensives : bouclier ou bocle.

Uniquement les armes nobles sont acceptées en lice.

Les simulateurs utilisés devront être des reproductions d'armes historiques neutralisées.

Toutes les armes devront être validées par le maréchal de lice.



## **ARTICLE 10 : JEUX MARTIAUX**

La ligue encourage la reconstitution de règles et jeux martiaux inspirés de modèles historiques.

La mise en place de règles modernes est autorisée.

Les jeux martiaux sont à l'initiative des organisateurs dans le respect des règles de sécurité.

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

Exemples :

#### **10.1.1 Épreuve A**

Combat en 5 touches avec arrêt à la touche.

Combat en 5 touches en continu.

#### **10.1.2 Épreuve B**

Le cercle de cinq pas - 5 touches.

Les opposants doivent évoluer à l'intérieur d'un cercle de cinq pas de rayon, délimité par les arbitres, ce qui oblige les participants à rester à proximité après chaque coup porté ou chaque parade. Ils ne peuvent profiter de la totalité du champs clos pour se soustraire à leurs ripostes. Cette épreuve oblige les participants à bien maîtriser les enchainements attaque/parade/riposte.

Trois sorties avec un pied en dehors du cercle, entraînent l'élimination du combattant.

#### **10.1.3 Épreuve C**

Combat à la barrière - Ex: (Tournoi de Kessel 1596) - 3 touches à la tête.

Chaque combattant peut lancer un maximum de 5 attaques sur son adversaire, d'estoc à la lance et de tranche à l'épée, et doit viser seulement la tête (la partie la plus noble du corps). Les touches sur le corps ou les membres ne comptent pas.

Si un combattant casse sa lance par enchevêtrement, par poussée ou sur la barrière, il perd le combat.

Celui qui touche, frappe ou fait tomber la barrière perd le combat.

Celui qui fait 2 pas en arrière perd le combat.

Celui qui perd son arme perd le combat.

Celui qui gagne est celui qui met trois touches à la tête.

#### **10.1.4 Épreuve D**

Fosse à l'ours.

Succession de combats en mort subite avec arrêt à la touche. Épée 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.



### **10.1.5 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).

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.

### **10.1.6 ÉPREUVE F**

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 deux combattants à proximité ; ils ne peuvent combattre en premier ni leur adversaire direct à leur droite, ni celui à leur 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 une 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 morts. Le maréchal de lice n'arrête le(s) combat(s) que pour assurer la sécurité. L'arbitrage se fera avec autant de juges de lice que possible, dont un maréchal de lice (le mieux étant un juge pour deux 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.

### **10.1.7 ÉPREUVE G**

LE DÉFI (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).

Etc...

## **ARTICLE 11 : DÉROULEMENT DU PAS D'ARMES**

### **11.1 DÉROULEMENT**

Le pas d'armes est un tournoi où s'affrontent les chevaliers à pied, en duel, dans un enclos appelé la lice. 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.

Les pas d'armes relèvent d'une organisation mûrement réfléchi 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.

Notre projet est de réunir des combattants qui vont s'engager dans des joutes non chorégraphiques, où le vainqueur sera le plus méritant.

Un fil conducteur sera mis en scène afin de constituer un spectacle alternant combats et intermèdes musicaux et théâtraux, ce qui permet d'avoir une interactivité avec le public.

Nous souhaitons faire sentir la dimension allégorique, symbolique et théâtrale de ce genre de festivités. Pourtant, il ne saurait être question de reconstituer à l'identique une de ces festivités ; elles se déroulaient souvent sur une période assez longue avec des cérémonies très fastidieuses.

Le combat en lice est aussi une évocation, car certaines techniques du combat sont interdites, par soucis de sécurité. Les armures aussi sont sécurisées et répondent à un cahier des charges strict (avec par exemple l'obligation de fermer les vues du casque pour éviter qu'une épée puisse rentrer).

L'organisation et l'arbitrage suivent un règlement, un protocole et une organisation rigoureuse.

La mise sur pied d'un tournoi est une entreprise élaborée, nécessitant une planification et beaucoup de temps, un esprit réfléchi et des finances.

### **11.2 TAILLE ET CALENDRIER**

L'organisateur doit d'abord décider du nombre de participants qu'il désire inviter.

### **11.3 COÛTS**

La préparation du site, les fournitures, le festin et les constructions déterminent le coût du tournoi. La taille du tournoi étant décidée, l'hôte doit planifier sa date sagement, l'incluant à l'avance dans le calendrier, de sorte que les dates n'entrent pas en conflit avec d'autres tournois.

### **11.4 ANNONCE DU TOURNOI**

Pour assurer le succès du tournoi, il convient de l'annoncer aussi largement que possible. L'hôte prévoyant d'organiser un tournoi doit s'assurer que les gens sont informés de l'affrontement à venir. C'est la tâche du héraut.

Lors de l'annonce d'un tournoi, les hérauts doivent annoncer toutes règles particulières valables pour la compétition. Ces règles sont toujours déterminées par l'hôte du lieu et varient d'un tournoi à l'autre.

## **11.5 AUTRES PRÉPARATIFS**

Du personnel doit éventuellement être embauché : maîtres queux, bardes, amuseurs, acrobates, conteurs, etc...  
Le site doit être préparé.

Les tournois se déroulent en un lieu nommé lice, entouré d'une solide barrière. Une autre barrière est dressée autour, qui délimite l'espace réservé à l'équipement et aux écuyers (minimum 10 mètres de diamètre).

## **11.6 LES REPRÉSENTANTS DE L'HÔTE**

Afin d'être bien représenté à son propre tournoi, l'hôte doit choisir un héraut d'armes, ainsi qu'au moins deux personnes qui joueront le rôle de juges diseurs et de poursuivants d'armes.

Le héraut d'armes remplit une fonction essentielle pour la réussite du tournoi et doit posséder de solides compétences administratives, ainsi que la faculté d'imposer le respect à tous les participants.

## **11.7 L'ORGANISATION DE LA LICE**

Comprend :

4 juges de lices, 1 maréchal de lice, 2 hérauts d'armes, 1 roi d'armes, 1 scribe, 10 à 20 combattants avec écuyers, suivants et dames.

Chacun équipé : d'une bannière, d'un écu, d'un tabard à ses armes, d'un équipement et d'une armure conforme aux règlements de sécurité.

## **11.8 OUVERTURE DU PAS D'ARMES**

Défilé d'ouverture.

Le seigneur appelant introduira les hérauts, maréchaux, juges, scribe, etc...

Les hérauts introduiront les combattants.

Le roi d'armes proclame que le tournoi commence, et tout le monde se positionne en conséquence.

## **11.9 LE TOUR DES HEAUMES**

Au matin du jour d'ouverture, l'hôte doit prévoir un tour des heaumes.

Chaque participant doit montrer son heaume et son cimier.

L'hôte désigne des juges pour examiner chaque concurrent, qui s'assurent que seuls les hommes dignes d'être admis seront acceptés dans les lices.

Avant le début du tournoi les combattants doivent se présenter au roi des armes et maréchal de lice avec l'armure au complet avec toutes les armes qu'ils ont l'intention d'utiliser.

Les responsables se réservent le droit de tester physiquement les armes et/ou l'armure.

Si les responsables décident que les armes et armures ou ne sont pas conformes aux exigences, le combattant peut se voir refuser la participation au tournoi.

Si des participants présents ont transgressé les règles du tournoi, l'hôte doit les expulser afin de ne pas ternir la réputation de l'évènement et ne point offenser ses invités.

Les dames choisissent le participant le plus impressionnant, basant leur décision en premier lieu sur l'apparence des candidats et sur leur réputation, il aura pour tâche le respect de la courtoisie en lice.

### **11.10 GRANDE PARADE DE PRÉSENTATION**

Avant d'en venir aux coups, il est bon qu'un concurrent connaisse la nature de ses adversaires.

La grande parade de présentation donne à tous les participants l'occasion de relater leur passé et leurs faits d'armes.

Au début de la journée, les spectateurs se rassemblent et attendent la procession.

La colonne s'avance, précédée de hérauts et flanquée de ménestrels, les participants avancent fièrement.

Les hérauts de chaque concurrent rivalisent alors d'éloges pour convaincre la foule des vertus de leur maître.

### **11.11 INSTALLATION DANS LA LICE**

Entrée des chevaliers appelants - Entrée des chevaliers venants.

Le héraut annonce aux spectateurs les règles de chaque combat et les armes qui doivent être employées.

Le maréchal entre en lice, suivi par les combattants qui se saluent.

### **11.12 DÉBUT DU COMBAT**

Les combattants entrent en lice, prêts à combattre.

Le maréchal annonce le début du combat, les juges comptabilisent les points et la technique.

### **11.13 FIN DU COMBAT**

Lorsque le combat est terminé, chaque combattant peut ouvrir sa visière.

Le roi d'armes se consulte avec les maréchaux et juges pour déterminer ou confirmer le vainqueur de ce combat et en informe les hérauts.

Le héraut du vainqueur annonce avec pertinence que son camp a été victorieux dans ce combat.

Les combattants se font face, puis se saluent comme décrit précédemment, se serrent la main et quittent la lice.

Les étapes précédentes sont répétées pour chaque combat. Il est important que les épreuves s'enchaînent avec peu ou pas d'interruptions.

### **11.14 AU COURS DU TOURNOI**

Les candidats combattent et se lancent des défis pendant plusieurs périodes de la journée qui ne doivent pas dépasser une heure et demi. Festins et réjouissances animent les soirées : danses, musique et autres divertissements.

Les participants visitent le marché, regardent les combats, quand ils ne sont pas occupés à préparer leurs propres armes et armures.

### **11.15 LE FESTIN DE BIENVENUE**

La soirée du jour d'ouverture se clôture par un grand banquet. La plupart des invités se rappelle très clairement cette partie du tournoi et c'est souvent le moment où ils jugent l'hospitalité de l'hôte.

### **11.16 LA PARADE DES PRIX**

Vers la fin du banquet de bienvenue, le héraut d'armes de l'hôte doit introduire la parade des prix. Les prix doivent être soigneusement choisis, pour forcer l'admiration de l'assemblée. Il est sage de prévoir des prix d'une valeur suffisante pour attirer les participants.

Le chevalier qui aura totalisé le plus de points sera désigné champion du tournoi et remettra en jeu son titre au tournoi suivant.

### **11.17 CÉRÉMONIE DE CLÔTURE**

Une fois la sueur séchée, la poussière retombée et le fracas du fer sur le fer éteint, les récompenses doivent être à la hauteur des efforts consentis.

Quand les vainqueurs ont été proclamés et les prix distribués, tous se retirent alors à la grande salle. C'est là que le banquet d'adieu est tenu. C'est la toute dernière nuit de fête et de divertissements avant le retour chez soi.

Le lendemain les participants comme les spectateurs se préparent, disent au revoir à leurs amis et vivement le prochain tournoi...





## ARTICLE 12 : PROTOCOLE DU PAS D'ARMES

### 12.1 CHAPITRES ET PRÉAVIS

Compte tenu du caractère formaliste des pas d'armes, ils donnent lieu à la rédaction de «chapitres», c'est-à-dire d'une lettre exposant en détail les règles imposées pour la rencontre envisagée, [voir le règlement de la Ligue], mais aussi d'un protocole formel dicté par les acteurs du champ clos : hérauts, maréchal de lice, juges et roi d'armes.

Les combats sont fixés par des «préavis» variables en fonction des circonstances, du lieu et du nombre de participants.

Les combats sont annoncés sur les places publiques par des hérauts d'armes.

#### Voici un préavis-type :

Les hérauts :

*Oiez, oiez, oiez, les seigneurs et co seigneurs de Laroque [adapter la titulature de la personne régnante], font savoir à tous nobles hommes les choses qui s'ensuivent :*

*à savoir que lesdiz gentihommes ont entrepris, à la gloire de dieu, de la bienheureuse vierge, sa mère, et de monseigneur Saint Georges, bon chevalier.*

*C'est qu'au jour de la Sainte-Madeleine [adapter la date], les seigneurs et co-seigneurs de Laroque [adapter la titulature de la personne régnante] se trouveront de bon heure en lice, sur la grande place de Laroque [adapter le lieu], armez de toutes pièces, en harnois de guerre, cotes d'armes armoriées des armes des nobles champions, pour combattre ceulx que venir y voudont, tant à l'épée à deux mains, mais aussi l'épée à une main, la lance ou la hache noble, pour en combattre tant et si longuement que par messeigneurs les juges sera ordonné.*

*Duquel pas d'armes sera dit Pas de Laroque [trouver un titre adapté] et aura pour gardien le très haut, très puissant et très redouté Baron de Canilhac, [trouver un titre et un nom de champion].*

*Et à ladite joute, y aura un noble et riche prix donné par des dames et damoiselles.*

*En outre, j'annonce à vous tous, princes, seigneurs, barons, chevaliers et écuyers qui avez intention d'être champion audit pas d'armes, que vous êtes tenus de vous rendre en les auberges de ladite ville de Laroque [adapter le lieu] le premier jour avant le jour de ladite joute, pour faire de vos blasons fenêtres, sur peine de n'être point reçus à ladite joute.*

*Et je vous fais savoir ceci de la part de messeigneurs les juges diseurs, et pardonnez-moi s'il vous plaît.*

## 12.2 DIALOGUES

Voici maintenant la manière de s'exprimer et de présenter les différents moments du pas d'armes pour chaque personnage présent en lice : le roi d'armes, les hérauts et le maréchal de lice.

### 12.2.1 - LE ROI D'ARMES

#### Ouverture du tournoi

Le roi d'armes :

*Hauts et puissants princes, seigneurs, barons, chevaliers et écuyers, s'il vous plaît, vous tous et chacun de vous lèverez la main dextre en haut et vers les saints, et tous ensemble, avant d'aller plus loin, promettez et jurerez par la foi et serment de vos corps, et sur votre honneur, que nul d'entre vous n'en frappera un autre au tournoi à son escient d'estoc, sous peine, si vous en usez autrement à votre escient, de perdre armure et d'être criés bannis du tournoi, de tenir aussi le dit et ordonnance en tout et partout, tels que les juges et les règles et conditions du champ clos l'ordonneront.*

*DE PLUS QU'AUCUN CHEVALIER OU ÉCUYERS PAR MAUVAISE MALICE, PAR CHALEUR, PAR FUREUR, PAR ORGUEIL, PAR MAUVAISE HAINE OU PAR MANIÈRE DE VENGEANCE et ainsi vous le jurez et promettez par la foi et serment de vos corps et sur votre honneur.*

Réponse des combattants : *OUI OUI*

Le roi d'armes :

*Messeigneurs tournoyeurs, chevalier et écuyers pour être reçus au dit tournoi, vos hérauts doivent jurer que tous les tournoyeurs sont banniérés et sont gentihommes nobles de quatre côtés et que les blasons soient conformes aux règles héraldiques.*

#### Fin du tournoi

Le roi d'armes :

*Vous nobles seigneurs, chevaliers et gentils écuyers, je vous fais savoir, que nous tenons le pas pour accompli et vous défends de plus jouter, ce que vous avez si vaillamment fait qu'il en sera toujours parlé maintenant. Je vous ordonne de lever vos heaumes.*

## 12.2.2 - LES HÉRAUTS

### Ouverture du tournoi :

Les combats sont annoncés sur les places publiques par des hérauts d'armes et poursuivants d'armes.

Entrée en lice des combattants :

Les hérauts :

*Aux honneurs, seigneurs, chevaliers et écuyers ! Aux honneurs ! Aux honneurs !*

Les hérauts :

*Monseigneur le maréchal, je suis ...tel ou tel....., lequel par devant vous, comme celui qui a été ordonné par notre seigneur..... tel ou tel., se vient présenter armé comme un gentilhomme qui doit entrer pour combattre contre tel ou tel...*

Présentation du blason du chevalier et descriptions des faits d'armes.....

### Pendant le tournoi

Pendant le combat, les hérauts répèteront à l'envie le nom et le cri de guerre des champions.

Les hérauts :

*Il fait merveille d'armes avec vaillance et endurance.*

*Quel brillant batailleur !*

*Vous pouvez gentilhommes, damoiselles et peuple de Laroque [adapter le lieu] honorer le baron de Canilhac [adapter le nom] pour ces grands faits d'armes.*

*Quelle fougue, quelle bravoure, applaudissez nos héros !*

*Etc.....*

Annonce :

*Oiez, oiez, oiez, nous (untel) [adapter le nom] annonçons.....*

### Fin du tournoi

Les hérauts :

*Oiez, oiez, oiez, on vous fait savoir à tous nobles et gentils chevaliers et écuyers qui aiment à se distinguer par de beaux faits d'armes, que le pas de Laroque [trouver un titre adapté] qui devait être maintenu par les co-seigneurs de Laroque [adapter la titulature de la personne régnante] pendant deux jours, contre tout venant, est actuellement fait et accompli, je vous fais savoir en outre qu'après le repas, au milieu de toute la noblesse, le grand prix sera donné à celui qui l'a le mieux mérité.*

*Messeigneurs vous pouvez maintenant aller, danser et mener joyeuse vie avec la noble compagnie de Laroque [adapter le lieu], ou aller à la bouteillerie et faite largesse.*

*Largesse... Largesse... Largesse...*

### 12.2.3 LE MARÉCHAL

#### Ouverture du tournoi

Présentation des quatre juges par le maréchal de lice :

*Vous quatre, qui estes par nostre très redoubté seigneur et juges des parties, vous estent par cette haute journée escoutés par tous, appelant et défendant, et tant que le combat durera, car nul autre, quels qu'ils soient, n'en auront la créance, vous jurez sur vos honneurs, que diligemment vous exercerez vos offices et que tout ce que vous verrez, à la vérité, le rapporterez au dit seigneur juge, quant par lui le vous sera demandé.*

Réponses des quatre juges :

*Ainsi le promettons.*

On leur donne les quatre bâtons :

*Vous tel [adapter le nom] et tel [adapter le nom], allez à la porte dextre ; vous tel [adapter le nom] et tel [adapter le nom], allez à la porte senestre.*

*Le maréchal de lice : Oiez, oiez, oiez, nostre très-redoubté seigneur, vous commande et deffend à toute personne, de quelque condicion qu'il soit, ne doive entrer en lice et ce, sur paine aux gentilhommes de perdre le cheval et aux serviteurs, de perdre l'oreille.*

*Encore nostre très-redoubté seigneur, vous commande et deffend à toute personne, de quelque condicion qu'il soit, qu'il s'assye sur banc ou par terre, ou en lieu qui ne puisse nuire, affin que chascun puisse voir les parties plus à son gré combattre, et ce sur peine du poing.*

#### Engagement :

*Messires aux honneurs et heurtez bataille dès que vous voudrez.*

#### Pendant le tournoi

*Messeigneurs combattez hardament, avec ferveur, virilement, avec honneur et vertus*

*Conduisez vous en gentilhommes et combattez avec courtoisie*

*Faite honneur aux dames et montrez de beaux fait d'armes*

*Faite preuve de prouesse*

*Combattez avec respect et courtoisie*

*Etc...*

#### SI LES DEUX COMBATTANTS VONT AU CORPS À CORPS :

*Messeigneurs jeu de mains, jeu de vilains, combattez en gentilhommes avec prouesse, courtoisie et honneur.*

#### Fin du tournoi

*Seigneurs, princes, barons, chevaliers et écuyers, qui en cet endroit êtes tournoyants, devant les dames, vous avez tellement fait votre devoir que désormais vous pouvez à la bonne heure aller et rompre les rangs.*

## **ARTICLE 13 - FONCTIONNEMENT DE LA LIGUE**

### **13.1. LA LIGUE DE COMBAT HISTORIQUE**

La Ligue de Combat Historique est une instance d'organisation, de développement, de gestion et de promotion du combat Historique en lice type Pas d'Armes, Emprise d'Armes ou en duel.

La ligue s'assure du bon respect des règlements par les différents acteurs de la ligue.

Objectif de la Ligue de Combat Historique :

- Offrir aux compétiteurs de tournois un environnement sécurisé et divertissant pour l'exercice de leur passion.
- Offrir la possibilité aux associations organisatrices d'événements tournois de le faire plus régulièrement dans le cadre de rencontres fédérales.
- Réunir les compétiteurs au sein de tournois fédéraux, pour des catégories d'affrontements variées : combat à pieds armuré ou combat civil (non armuré).

**Missions de la Ligue de Combat Historique :**

- Promotion et développement de la pratique.
- Assurance.
- Respect et évolution des règlements.
- Respect et évolution du protocole, et respect historique des costumes et des équipements par périodes.
- Formation des «Maître d'armes médiéval et renaissance» et des cadres de la ligue.
- Affiliation et labellisation des tournois.
- Publication des règlements des tournois affiliés.
- Vérifications des tournois affiliés.
- Publication des résultats des tournois affiliés.
- Classement des affiliés.
- Assistance pour les organisateurs de tournois.

### **13.2. LE BUREAU DE LA LIGUE.**

Le bureau des représentants Combat historique représente les combattants au sein de la Fédération.

Les différents acteurs de la ligue sont :

- Le Représentant national de la ligue,
- Le Représentant des «Maîtres d'Armes», et responsable des formations,
- Le Représentant des auditeurs.

Le Représentant national de la ligue, le représentant des maîtres d'armes et les auditeurs sont nommés par le bureau de la Fédération Française Médiévale & Renaissance.



Le Représentant des «Maîtres d'Armes» à en charge la formation des cadres de la ligue.  
Les représentants des auditeurs ont pour mandat d'auditer les événements fédéraux.  
Chaque organisateur de tournoi fédéral doit choisir un auditeur dans la liste du bureau de la ligue.  
L'auditeur valide les résultats du tournoi dans son rapport. L'auditeur ne peut pas être un membre du groupe Appelant, ni de l'équipe d'arbitrage.

### **13.2.1 Le formulaire d'affiliation individuelle**

Le formulaire d'affiliation individuelle collecte les informations nécessaires à l'organisation des tournois et au classement. Les informations recueillies sont internes et ne seront pas communiquées. La demande d'affiliation doit être envoyée au bureau de la ligue.

### **13.2.2 La demande d'affiliation tournoi**

La demande d'affiliation tournoi est un dossier à remplir concernant toutes les informations relatives à l'organisation du tournoi (voir PDF).

### **13.2.3 Le Rapport des auditeurs**

Le Rapport des auditeurs tournoi est une compilation des résultats de l'événement, des remarques et des observations concernant le déroulement du tournoi. Un exemplaire est envoyé au bureau de la Ligue et une copie à l'organisateur.

## **13.3. DROITS BUREAU DE LA LIGUE**

Toutes les décisions des Représentants sont soumises à une période d'examen de 10 jours.  
Toutes les décisions sont validées avec une majorité de votes des Représentants.

Le bureau examine :

- Le respect des règlements de la ligue.
- La proposition de nomination des Auditeurs et des maîtres de lice de la ligue ou leur révocation de la Fédération.
- La révocation d'un affilié de la ligue.
- La formation des cadres de la ligue
- La révocation d'un membre du bureau de la ligue.
- Le suivi des demandes d'affiliation tournoi soumises par les organisateurs.

## **13.4 FONCTIONS DE L'AUDITEUR DE LA LIGUE**

L'Auditeur assiste au tournoi comme représentant de la ligue et s'assure du bon déroulement de l'événement et qu'il soit conforme aux déclarations et à tous les aspects de la demande d'affiliation tournoi.

L'Auditeur peut recevoir les formulaires d'affiliation de nouveaux concurrents avant le début du tournoi.

L'Auditeur participe aux cérémonies comme représentant de la ligue.

L'Auditeur remplit son dossier pour présenter les résultats, les pénalités et ses observations à la ligue pour la validation du tournoi.

### **13.5 DOSSIER D’AFFILIATION TOURNOI**

Le dossier d'affiliation tournoi est compilé par l'Appelant et soumis au bureau de la ligue pour une période d'évaluation de 10 jours et doit être reçu au moins 2 mois avant l'événement.

Le dossier d'affiliation tournoi se compose :

Des données administratives :

Date, lieu, description des Appelants, détails et description de l'organisation du tournoi, dossier d'inscription, assurance, etc...

Description de la logistique :

Hébergement, repas, aide au transport, services, prise en charge, direction et plan du site, liste de l'hébergement en option, etc...

Description de l'arbitrage :

Division(s) à organiser, règles spécifiques, exigences spécifiques, calendrier et la désignation de l'équipe d'arbitrage : maréchal, héraut et juges.

### **13.6 RAPPORT DE L’AUDITEUR**

Le rapport de l'Auditeur est rempli par ses soins et soumis au bureau de la ligue, pour être renvoyé après validation dans les 2 semaines qui suivent l'événement.

Le rapport de l'auditeur se compose de :

La conformité des services, matériels, règles, par rapport au dossier d'affiliation tournoi et contrôle administratif.

Les résultats de l'événement signés par le roi d'armes et l'Appelant.

Sanctions et décisions.

Évaluation et observations personnelles de l’Auditeur : sécurité, équité et valeurs de la ligue.

Les résultats des tournois en lince sont enregistrés et compilés dans un classement fédéral.

### **13.7 CLASSEMENT ET RÉSULTATS**

Le classement est obtenu à partir de la première participation et est calculé après chaque épreuve. Les points accumulés sont valables pendant 3 ans.

Classement :

- Catégorie combat en armure.
- Catégorie combat civil

Répartition des points :

Les points sont attribués pour les affiliés des événements de la Ligue de Combat Historique.

Le tournoi doit recueillir au moins 8 affiliés de la ligue :

- 8 points pour la première place.
- 6 points pour la deuxième place.
- 4 points pour la troisième place.
- 2 points pour tous les autres.
- 1 point bonus est attribué par nombre de personnes présentes au tournoi, au-delà de 8.  
(exemple : si 12 personnes participent au tournoi = + 4 points bonus à ajouter aux points précédents).

Formule :

Total des points sur 3 ans = classement.

Le nombre de participations par concurrent est noté à titre indicatif.

Les différentes lectures possibles du classement :

Participation : premier classement des concurrents. La présence aux manifestations fédérales n'est pas une indication de leur valeur, mais indique une plus grande disponibilité à participer aux événements fédéraux.

Points : nombre de points gagnés lors des épreuves du tournoi.

Les points bonus dépendent directement du nombre de participants à chaque tournoi.

Plus de concurrents = plus de points, mais aussi plus de risques en cas de mauvaise performance.

À chaque fin d'année civile nous déterminerons un Champion et un classement par épreuve.

### **Participer et gagner.**

**Dans tous les cas, c'est le seul moyen pour garantir un bon classement !**

