

Règles du tournoi de chevalerie

Le tournoi sera étalé sur 2 jours.

Les combats sont organisés **à l'avance** et non changeables en cours de week-end. Toute demande de combat spécifique doit être faite auprès des organisateurs **au plus tard le vendredi à 20h** (y compris pour les combats du dimanche).

Des demies finales auront lieu le dimanche après-midi suivi d'une petite finale et d'une finale.

Celles-ci opposeront les 4 combattants arrivés premiers lors des sélections.

Le nombre de point à atteindre pour gagner un combat sera fixé et indiqué au début du tournoi.

Le désarmement ainsi que chaque défaut d'armure rapportent 1 point.

Sont considérés comme défaut d'armure les points suivants :

- Intérieur des coudes
- Arrière des genoux
- Cou / Nuque
- Aisselles
- Aine
- Endroits non protégés par minimum un gambison
- Tête (Avec accord **préalable** des deux combattants : un coup à la tête sans cet accord peut mener à une sanction, sur décision des arbitres)

(Mains et pieds n'apportent aucun point et sont déconseillés afin de protéger les combattants)

Les armes sont choisies dans la liste suivante (dans la limite des disponibilités) par accord entre les deux opposants :

- Epée longue / bâtarde
- Lance
- Dague (en bois, fournie)
- Hache de pas

Les armes seront contrôlées au niveau du tranchant et de l'estoc par les capitaines et/ou maréchaux de camps pour raison de sécurité. **Les armes tranchantes ne sont pas permises dans la lice.**

Tout combattant devra avoir un casque fermé et le cou protégé. Le port de gantelets est obligatoire.

Tout comportement dangereux ou agressif peut entraîner l'exclusion de la personne. Toute personne qui blesse volontairement autrui sera emmenée au poste de police où il devra répondre de ses actes.

Enfin, n'oublions pas que les arbitres ont raison, c'est un jeu et la courtoisie est de rigueur !