



TOURNOI DE RAVERSYDE

REGLES & INSTRUCTIONS

EDITION 2020 – 25 ET 26 JUILLET

REGLES DU TOURNOI DE CHEVALIERS

Cette section contient l'entièreté du matériel requis pour le tournoi ainsi que le déroulement du tournoi, les règles et la procédure d'inscription. Merci de bien vouloir la lire avec attention.

ATTENTION : Les règles sont susceptibles de changer. Dans ce cas et dans les limites du possible, un mail vous sera envoyé. Les éventuels changements seront précisés lors du briefing d'ouverture.

FOURNI PAR L'ORGANISATION

- Une lice avec des barrières en bois ainsi qu'une corde autour de la lice pour délimiter un périmètre de sécurité.
- Une tribune qui peut accueillir environ 9 personnes.
- Un système d'affichage de points en temps réel montrant par le biais de drapeau le score de chaque combattant.
- Deux auvents, de part et d'autre de la tribune, sous lesquels les combattants pourront s'asseoir et se reposer.
- Un commentateur/annonceur (en dehors de la lice).
- Un arbitre en chef - Head Marshall (en dehors de la lice).
- Deux arbitres – Marshall (dans la lice)
- Une personne pour marquer les points, en charge des drapeaux.
- Deux lances (tête en acier, bluntées).
- Deux haches de pas (têtes en plastique dur à l'aspect métallique).
- Deux dagues à rouelles (bois)

À APPORTER PAR LES COMBATTANTS

- Une Dame, pour soutenir son champion en lice.
- Un écuyer, pour subvenir aux besoins de son sire.
- Un harnois avec ses vêtements appropriés et cohérents.
- Une épée bluntée
- Un siège historiquement authentique à mettre sous l'auvent
- De quoi rafraîchir son chevalier
- De la bonne humeur et une disposition à agir et combattre de manière juste et chevaleresque

REGLES DES COMBATS

Les combattants se mettront d'accord avant le combat sur l'arme utilisée pour leur duel. Les choix possibles sont : épée, hache de pas, lance ou dague. Toutes ces armes sauf les épées sont mises à disposition des combattants par les organisateurs. Les combattants pourront amener leurs propres armes mais celles-ci devront être soumises en avance aux arbitres pour validation (historicité et sécurité).

Toutes les armes utilisées durant le tournoi se doivent d'être bluntées.

Les participants se mettront d'accord avant leur combat sur le choix de l'arme et s'ils acceptent ou non les estocs ainsi que les coups à la tête.

En fonction du nombre de participants, un combat se gagne en 3 ou 5 points. Les points sont marqués de la sorte :

- Par un estoc contre une zone non protégée par de la plate (pour qu'un estoc contre de la maille compte, les arbitres jugeront de la suffisance de la force de l'impact mais n'oubliez pas de privilégier la sécurité sur la victoire !)
- En portant un coup dans les points sensibles de l'armure : aisselles, poignet, pubis, nuque, arrière de cuisse, intérieur du coude, intérieur du genou. Ou par un coup à la tête.
- En désarmant l'adversaire.
- En renversant l'adversaire.
- En sortant l'adversaire de la lice.
- **Spécifique à l'épée et la dague** : une coupe à une zone non protégée par une plaque ou de la maille (par exemple : une fesse, l'arrière du genou, etc.)

Une **double touche** (les deux combattants se touchent en même temps) résulte en **aucun point distribué**.

Un estoc au visage ou dans la visière n'est en aucun cas autorisé.

Avant chaque combat, s'ils le souhaitent, les combattants pourront, pour des raisons de sécurité entre autres, se mettre d'accord entre eux et avec les arbitres pour modifier légèrement les règles du combat (pas de lutte, pas de demi épée, pas d'estoc, prises uniquement au genou et pas à la nuque, etc.)

Les combattants se doivent de respecter les demandes et décisions des arbitres.

Il n'y aura aucune discussion possible sur les décisions des arbitres.

REGLES CONCERNANT LES HARNOIS

Tous les harnois portés durant le tournoi devront être européens et datables dans la seconde moitié du XV^e siècle. La liste de l'équipement obligatoire minimal est la suivante :

- Doublet armant ou gambison,
- Casque (tel qu'une salade un armet, un grand bassinot, etc. **porté visière fermée**)
- Bavière (si le casque porté est une salade) et/ou colletin de maille,
- Cuirasse,
- Épaulières ou spallières,
- Coudières,
- Gantelets ou mitons,
- Jupe ou chausses de maille,
- Harnois de jambe protégeant au moins le genou.

La préférence va au harnois dit 'blanc' en lice. Notre but est de reconstituer un tournoi avec le plus d'historicité possible. Il va donc sans dire que des combattants se présentant avec tout autre type d'armure (GN, fantaisie, armure du haut moyen âge, etc.) sera jugée non conforme. Ces combattants ne seront pas autorisés à prendre part au combat.

Pour toute question ou si vous n'êtes pas certains que votre équipement sera accepté, n'hésitez pas à contacter les organisateurs par mail à combattant@tartesetbastons.be

POUR POUVOIR PARTICIPER AU TOURNOI

Tous les combattants souhaitant prendre part au tournoi doivent inscrire leur compagnie via le site de Tartes et Bastons : <http://inscription.raversyde.tartesebastons.be>

Chaque combattant doit aussi s'inscrire individuellement comme participant au tournoi en envoyant un mail à combattant@tartesebastons.be

Nous conseillons aussi aux combattants ainsi qu'aux responsables des compagnies de rejoindre le groupe Facebook relatif au tournoi de Raversyde : <https://www.facebook.com/groups/RaversydeTournament>

Un briefing aura lieu le vendredi (veille du tournoi) pour les participants au tournoi afin de faire les présences, s'assurer que chaque participant remplit les critères de participation et attribuer l'ordre de passage ainsi qu'exposer et rappeler les règles de l'événement dans leur ensemble et les potentiels changements.

Les personnes absentes lors du briefing ne pourront pas prendre part aux combats.

LE DEROULEMENT DU TOURNOI

L'événement se déroulera à l'adresse suivante :

[Nieuwpoortsesteenweg 636,](#)
[8400 Ostende,](#)
[Belgique](#)

Il est possible de s'y rendre dès le jeudi précédent le début de l'événement, après-midi.

Le Samedi, avant que les combats ne commencent, tous les combattants iront sous les auvents, à couvert du soleil. Après qu'ils aient été présentés par l'annonceur, ils seront appelés deux par deux pour choisir leurs armes pour le combat à suivre. Ils pourront changer d'arme entre chaque combat.

Le but de la journée du samedi pour les combattants est d'accumuler un maximum de points lors de leurs combats.

Dimanche, le tournoi s'organisera en arbre, avec élimination directe, par exemple : huitièmes, quarts, demies et enfin, finale. Les scores obtenus la veille par chaque combattant détermineront sa place dans l'arbre. Selon le nombre de combattants, il est possible que le dimanche commence par des combats selon le même principe que le samedi pour terminer par les demies-finales et la finale.

A la fin de la journée du dimanche, les trois meilleurs combattants seront connus. Le duel final sera le clou du spectacle pour le public.

Après le tournoi se tiendra une cérémonie de durant laquelle les trois meilleurs combattants se verront remettre leurs prix bien mérités.