



## Tournoi d'Escrime Ludique de la Région Nord.

### Table des matières

<b>I. Renseignements pour venir</b> .....	2
<b>1. – Date, Adresse et Horaires :</b> .....	2
<b>2. – Inscriptions :</b> .....	2
<b>II. Tenue et matériel</b> .....	3
<b>Armes</b> .....	3
<b>Armure</b> .....	3
<b>Boucliers</b> .....	3
<b>Tenue</b> .....	3
<b>Protections</b> .....	3
<b>III. Règles</b> .....	4
<b>Règles du tournoi :</b> .....	4
<b>Règle d'engagement :</b> .....	4
<b>a) Modalité d'assaut :</b> .....	4
<b>b) Zones de touche :</b> .....	5
<b>c) Arène de combat :</b> .....	6
<b>d) Arbitrage et Sanction :</b> .....	6
<b>Comité technique :</b> .....	7
<b>Sanction :</b> .....	7
<b>Carton Noir :</b> .....	8

## **I. Renseignements pour venir**

### **1. – Date, Adresse et Horaires :**

#### **Date :**

12 Octobre  
2 Novembre  
30 Novembre  
25 janvier  
15 Février  
28 mars  
30 Mai

Salle d'armes à Wazemmes, place de la nouvelle ouverture, 59000 Lille.  
Métro : Gambetta

Horaires = 15 :00 – 20 :00

#### **Déroulement :**

14 : 30 = Arrivée et mise en costume ou tenue de sport  
15 : 00 = Début du tournoi, inscription et vérification des licences, check armes.  
15 :30 – 19 :00 = Tournois.

### **2. – Inscriptions :**

#### **Les tournois comprennent 32 places de tireur :**

Un mail avec les coordonnées nom et prénom de la personne ainsi que son club ou son association d'appartenance est demandé, les personnes sans club ou sans association sont aussi les bienvenues.

Les tireurs doivent être licenciés soit FEDEGN soit FFE.

SI les personnes n'ont pas de licence, une carte GN plus à 8 €, peut être souscrite pour participer à ces tournois.

Ou un pass GN a 2€ par participation

#### **Adresse d'inscription :**

<https://framaforms.org/aevl-preinscription-tournoi-descrime-ludique-1543760634>

## **II. Tenue et matériel**

### **Armes**

Les armes doivent être Sécurisées, toutes les catégories d'armes sont autorisées, les armes considérées non Sécurisées lors du check armes ne seront pas autorisées. Au vu du fait qu'il s'agit de tournoi, le check armes sera plus strict qu'en GN. Les fabrications artisanales et personnelles seront dument testées et vérifiées.

### **Armure**

Armure Sécurisées et compatible avec la pratique du GN, une armure qui ne serait pas compatible sera refusée. Les fabrications artisanales et personnelles, seront dument testées et vérifiées.

### **Boucliers**

Boucliers Sécurisées seront acceptés les boucliers de production industriel  
Les fabrications artisanales et personnelles, seront dument testées et vérifiées.

Le matériel : Armes, Armures, Boucliers, protection sera vérifié pendant le check. Un matériel qui ne serait pas Sécurisées et compatible ne peut être pris/utilisé sur les tournois,  
Un matériel non sécurisé sera mis de côté par l'organisation durant les tournois, il sera récupérable à la fin de l'événement.

### **Tenue**

Les tenues doivent pouvoir permettre la pratique d'une activité sportive et culturelle, même dans l'option Gaming tel que choisi, une tenue de sport simple est demandée, ou un costume de GN simple, les vêtements larges sont à proscrire pour éviter des problématiques de comptage de touche.  
Un élément de costume simple est demandé (un tabard, une tunique, un gambison, etc...)

### **Protections**

#### **Fortement recommandées =**

- Une paire de lunette de protection pour les personnes ayant des lunettes.
- Une coque pour les Messieurs
- Un bustier pour les Dames

#### **Demandées =**

- Protection d'avant-bras (Gant Montant, bracelet de force)
- Protection de Jambes (botte de cuir, ou/et Jambières)
- Protection de main (Gants, Mitaine)
- Protection de corps (gambison, armure de cuir)

### **III. Règles**

#### **Règles du tournoi :**

Nous sommes dans un challenge régional qui comprend plusieurs sessions.

#### **Règle d'engagement :**

##### **Tournoi Armes simple**

Les duels se passent à l'arme simple de 90 cm, 100 cm, ou 110 cm au choix des participants.

On se bat qu'avec une seule arme, à la libre convenance du participant

(Sabre, Rapière, Masse, Marteau, etc)

##### **Tournoi Open**

Le tournoi Open, permet l'utilisation de toutes les armes, dans les combinaisons suivantes.

Armes + bouclier = Maximum possible 180 cm.

Armes à 1 main = 110 Cm maximum

Armes à 2 mains = 150 Cm maximum

Armes d'hast = 180 Cm maximum

##### **Tournoi Collectif**

Les règles du tournoi collectif sont à la fin du document.

#### **a) Modalité d'assaut :**

##### **Les assauts peuvent se dérouler de trois manières différentes :**

- 1 – Soit un assaut touche enchainés comprenant les 5 touches.
- 2 – Soit un assaut touche enchainés « localiser ».
- 2 – Soit un assaut remise en garde à chaque touche.

La décision de la modalité sera déterminée avant l'évènement, et sera appliqué durant l'évènement.

### 1 – Assaut enchainés par 5 touches.

Les deux combattants s'affrontent jusqu'à épuisement du nombre de touche sans arrêt entre les touches.

### 2 – Assaut touche enchainée localiser.

Les deux combattants s'affrontent dans un duel aux touches localisées, touche à un membre perte du membre, touche au torse ou au dos, fin du match.

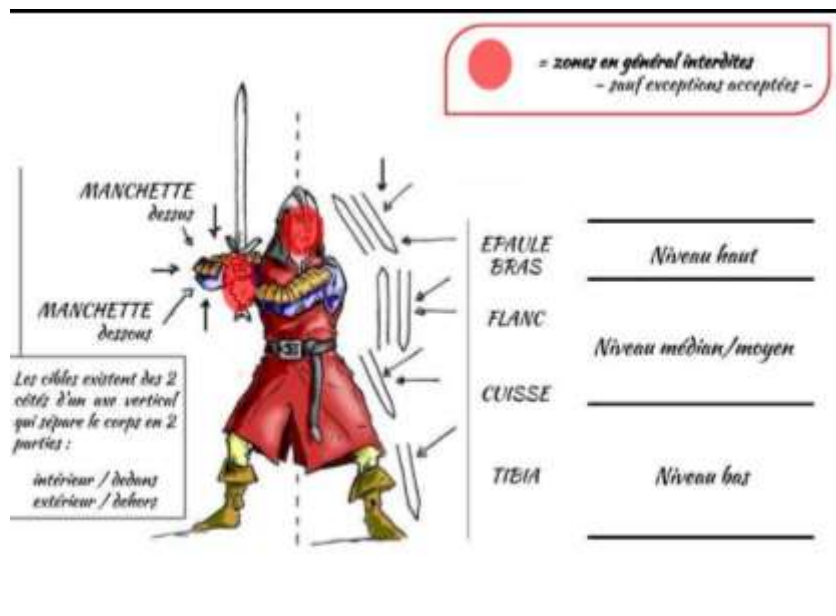
### 3 – Assaut remise en garde.

Les combattants s'affrontent dans un duel en 5 touches. Remise en garde entre les touches.

## **b) Zones de touche :**

### **Sont interdit :**

- 1 – Les coups d'estoc
- 2 – Les coups aux visages
- 3 – les coups aux parties.
- 4- Les contacts physiques volontaires. (Prise, coup de poing, coup de pied, coup de tête)
- 5- Les touches mains et les touches pieds ne compte pas



**c) Arène de combat :**

Les arènes de combats seront un cercle de 4\*4 M, elles auront deux portes, Pour permettre à chaque participant de rentrer dans l'arène.

**d) Arbitrage et Sanction :**

**Arbitrage :**

**Phase de poule :**

L'arbitrage est effectué par les combattants de chaque poule,

Deux observateurs sont choisis, pour suivre le combat et décider du combat en cours,

De manière simple les deux premiers observateurs de chaque poule sera désigné par le comité technique, puis après le premier match de poule, ce sont les combattants sortant du combat de poule qui reprenne l'observation.

**Phase de tableau :**

Les combats de tableau à élimination direct seront arbitrés par les membres du comité technique.

## **Comité technique :**

Olivier Hanicotte : CTS Région Nord

Martin Ménager : Primat Fedegn

Guillaume Aycard : Professeur d'Escrime

## **Sanction :**

### **Carton Jaune :**

Un carton jaune arrête le combat remise en garde.

Départ avant le « Allez »

Sortie des deux pieds de l'ARENE de combat

Non-respect des observateurs et de leurs décisions (contestation excessive d'une touche).

### **Carton Rouge :**

Un carton rouge donne un point à l'adversaire.

Un carton rouge arrête le combat remise en garde

Coup à la tête (Involontaire) :

Carton Rouge, point à l'adversaire remise en garde

Coup aux parties (Involontaire) :

Carton Rouge, point à l'adversaire remise en garde

Coup d'estoc (Involontaire) :

Carton Rouge point à l'adversaire remise en garde.

Contact involontaire (Involontaire)

Carton rouge point à l'adversaire.

## **Carton Noir :**

Les cartons noirs ne peuvent être donnés que par le comité technique.

Un carton noir arrête le combat et demande l'intervention du comité technique

Coup volontaire à la tête, coup d'estoc à la tête, coup volontaire aux parties, coup d'estoc volontaire à l'entrejambe.

Contact volontaire (charge aux boucliers, coup d'épaule, coup de pied, coup de poing)

Saisie volontaire de l'adversaire.

Brutalité excessive (aller au-delà de ce qu'un affrontement courtois permet)

Comportement contraire à l'éthique sportive et ou ludique.

(Contestation systématique des touches, dénigrement des adversaires, etc)

Lorsqu'un de ses comportements est vu par les observateurs du match, ceux-ci arrêtent le match, et remontent l'information au comité technique du tournoi qui prend la décision d'un carton noir.

Le carton noir fait que la personne ne peut plus combattre de la journée.

Un carton noir délivré par le comité technique, sera remonté à la Fédération Française d'escrime qui prendra la décision d'exclure ou non la personne des salles d'armes de France

.

Le même carton noir sera remonté à la Fédération Française des jeux de rôles grandeur nature qui saisira la commission de déontologie, qui prononcera ou non, la demande de radiation de la Fédération des jeux de rôles grandeur nature.

Les deux fédérations seront informées d'un tel comportement.