

Règlement tournoi rapière 2019

Règle n°1 : les organisateurs ont toujours raison.

Règle n°2 : si les organisateurs ont tort, merci de relire la règle n°1.

Règle n°3 : respectez vos opposants, les juges ainsi que les organisateurs.

Règle n°4 : vous êtes responsable de la sécurité de votre partenaire, ne faites pas aux autres ce que vous ne voudriez pas l'on vous fasse.

Généralités

But :

Proposer un tournoi ludique en deux phases :

- Une phase de pool : simulant des assauts en salle
- Une phase finale : simulant un duel

Savoir-vivre :

La courtoisie reste de rigueur, que ce soit en tant que combattant, juge, ou simple observateur.

Inscription :

Les personnes souhaitant participer au tournoi d'ouverture devront s'enregistrer à l'accueil pendant l'événement. L'équipement sera vérifié lors de l'enregistrement (voir ci-dessous), il est donc impératif de se munir de l'ensemble de son équipement pour venir s'inscrire, au risque de ne pas être autorisé à participer.

Équipement :

Nous préférons des simulateurs en métal et tous les simulateurs d'épée doivent être blutés (nous pouvons aussi demander au participant de blunter une dague si elle est jugée trop effilée). Des bandes de cuir et du ruban adhésif seront disponibles à l'accueil.

Les organisateurs se réservent le droit d'interdire la participation de toute personne dont l'équipement aura été jugé inadéquat, ou d'en demander le remplacement.

Les simulateurs (épées et dagues) devront être contrôlés avant chaque combats.

Équipement minimum :

- Masque d'escrime (de préférence avec une protection pour le dos de la tête)
- Gants adaptés
- Veste d'escrime / AMHE
- Gorgerin
- Plastron
- Coquille (pour les hommes)

Des protections au niveau des genoux et des tibias peuvent être portées. Les armures en métal ne sont pas autorisées.

Aucun équipement de protection ne sera fourni : assurez-vous s'il vous plaît d'avoir l'équipement nécessaire pour participer.

Nous pouvons vérifier les équipements à n'importe quel moment du tournoi.

Comportement :

Vos gestes doivent être mesurés, tout coup porté avec une force jugée excessive peut être pénalisé (en particulier si le coup touche des zones vulnérables comme les mains, l'arrière de la tête,...).

Cibler délibérément un ou plusieurs zones dans le but d'infliger douleur/blessure/handicap est passible d'expulsion.

Tout coup considéré comme dangereux ou excessif par le juge est punissable. Jeter une arme sur l'adversaire (rapière ou dague) est interdit. Tout coup donné après la fin du temps impartit est invalide.

Prêtez en permanence attention à votre environnement. Assurez-vous de toujours écouter et entendre les directives des juges.

Arbitrage :

Tous les participants vont participer à l'arbitrage, toutefois, si quelqu'un est mal à l'aise pour arbitrer, il est possible de demander l'aide d'une autre personne.

Les juges peuvent se tromper dans leur jugement – cela est arrivé et se reproduira certainement. Cependant, il vous est formellement interdit de menacer, insulter ou amadouer les juges. Ceci vous exposerait à l'exclusion de l'événement.

Les juges sont tenus d'annoncer leurs directives clairement et d'une manière suffisamment audible. Si un échange ne leur paraît pas clair, il peut être considéré comme « nul » ou demandé à être refait.

Lutte et trucs marrants :

La lutte est autorisée, et une technique correctement appliquée compte pour un coup valide. Cependant, les combattants doivent s'abstenir d'atteindre un stade dangereux lors l'utilisation d'une technique de lutte.

Un combat au corps-à-corps doit cesser immédiatement dès lors que les juges le demandent. La force utilisée doit être maîtrisée.

Les coups de bocles/boucliers et pommeaux sont considérés comme des touches valables lorsqu'ils sont dirigés vers le visage (avec une puissance contrôlée).

Un désarmement correct constitue une touche valide.

Phase de pool

Le but

Le but est d'échauffer les participants et de les classer par niveau. Cette phase dure 30 minutes.

Basé sur une simulation d'escrime en salle, en rapière seule, les participants échangent de manière courtoise. De ce fait, si la tête est touchée, le combat prend fin immédiatement, la personne qui a touché est déclaré perdante et celle qui a été touchée est déclarée vainqueur.

Les touches doivent être marquées et propres, une « égratignure » ne compte pas, le juge seul peut décider du vainqueur et du perdant.

Aucun participant n'est éliminé durant cette phase de classement.

Déroulement

Il s'agit d'un tournoi en montante. Les participants sont répartis en groupe de 3 participants. Un des participants fait le rôle de juge.

Chaque échange prend fin à la première touche, mais ne peut excéder 50sec au maximum. A la fin du temps donné, les participants se déplacent selon le résultat du match joué :

- Le gagnant est celui qui n'a pas été touché ou qui a été touché à la tête : il monte.
- Le perdant est celui qui a été touché ou qui a touché la tête de son adversaire : il descend et devient juge.
- Le juge est le perdant du combat du dessus, il devient combattant à la fin du combat qu'il arbitre : il reste à la même place et se bat contre le gagnant du match du dessous.

Les matchs se disputent donc entre celui qui est monté et celui qui vient d'arbitrer, sauf sur :

- Le terrain 1 : celui qui gagne arbitre, celui qui perd descend et devient juge, celui qui arbitrait devient combattant.

S'il y a match nul (double touches ,after-blown ou pas de touches), les participants s'affrontent dans un pierre-feuille-ciseaux en une manche. Celui qui gagne est déclaré vainqueur.

Entre chaque échange 20 sec de repos est accordé pour effectuer les changement et vérifier son matériel (blunt...). Si plus de temps est nécessaire pour changer de blunt ou refixer une protection, un membre de l'organisation devra être prévenu.

La phase finale.

Le but

Il s'agit d'un tournoi à élimination directe, basé sur un duel d'honneur, le but est de rester en vie.
Possibilité d'utiliser épée seule ou épée dague.

Déroulement

Les participants seront répartis de la manière suivante : le premier contre le dernier, le deuxième contre l'avant-dernier ...

La durée de chaque affrontement sera de 10 min maximum, après on considère que le guet viens interrompre les duels.

- Touches mortelles : tête, gorge, torse. Si touchée, la personne est morte et éliminée, le combat prend fin.
- Touches blessantes : jambes, bras, mains, pieds. Si touchée, la personne est blessée et saigne : il ne lui reste qu'une minute pour finir ton combat sinon elle meurt d'hémorragie.
 - o Un sac sera attaché au membre injurié.
 - o Si touchée une seconde fois, un nouveau sac est accroché et le temps restant est divisé par 2.
 - o Si touchée mais finalement vainqueur du combat, la personne garde les sacs aux mêmes endroits pour son prochain combat mais pas la limite de temps car elle aura arrêté de saigner mais la douleur persiste.
- En cas de double touche ou d'after-blown :
 - o Sur les jambes/bras/pieds/mains : les deux sont blessées, un sac est fixé à chaque membre touché, le temps de chacun est divisé par 2.
 - o Sur la tête, le torse ou la gorge : les deux personnes sont mortes et éliminées, fin du combat.
 - o Un sur un membre, l'autre sur une zone mortelle : la personne blessée reçoit un sac et est déclarée vainqueur, l'autre est morte et éliminée.