



Gauvain (à droite) contre Ségurade (à gauche) lors d'un tournoi à la cour du Roi Arthur

Tournois Aigues-Mortes 2018

Tournois nationaux de la Fédération Française Médiévale et Renaissance

Inspiration Historique : le tournoi de Vannes

Contexte :

Le tournoi de Vannes ou combat de cinq Anglais contre cinq Français est un tournoi s'étant déroulé en 1381 à Vannes, capitale du duché de Bretagne, sous le règne du duc Jean IV le Conquérant. Il oppose cinq hommes d'armes anglais de Thomas de Woodstock, comte de Buckingham à cinq hommes d'armes français de Louis II, duc de Bourbon.

Ce tournoi s'inscrit dans le cadre plus général de la guerre de Cent Ans, mimant la rivalité entre le royaume de France et celui d'Angleterre. Devant à l'origine avoir lieu au moment du siège de Nantes pendant l'hiver 1380-1381, la levée précipitée de celui-ci oblige les deux camps à différer cet affrontement. Finalement, le tournoi se déroule à Vannes et voit la victoire sans appel des combattants français. Il s'agit d'une véritable réédition du fameux combat des Trente de 1351.

Déroulement :

Le tournoi se déroule en 4 assauts consécutifs avec les 4 armes utilisées lors du tournoi de Vannes. Les combattants rentrent en lice en saluant le Roi d'armes, les Dames, les assesseurs et le Maréchal de lice. Ils se placent chacun dans un angle opposé en diagonale. Ils se saluent et au «Commencez dès que vous le voulez !» du Maréchal, l'assaut débute.

À la fin de chaque épreuve, les combattants retournent dans leur coin et changent leurs armes que leur fournissent les écuyers et attendent les informations du Maréchal de lice.

1^{er} assaut :

- 5 estocs de lacs avec remises :
 - zones valides tête et torse
- Autorisation :
 - estoquer avec le fer et la queue
 - bouter son adversaire
 - crocheter avec son arme l'arme adverse
- Interdiction :
 - le corps-à-corps (lutte)
 - attraper l'arme adverse avec les mains
 - frappe avec la lance raccourcie (main derrière le fer)
 - coups de pied/poing/genoux/coudes
 - pousser avec le(s) pied/poing/genoux/coudes

Seul le coup donné avec la pointe et la queue donne des points

2^{ème} assaut :

1 assaut de 1 minute à l'épée 2 mains avec un cumul de 3 touches enchaînées maximum.

- Autorisation :
 - toute touche franche avec la lame
 - frappe de taille/désarmement/pommeau en demi-épée
 - lutte de moins de 5 secondes
- Interdiction :
 - frappe des zones interdites
 - estocs (de tout type)
 - lutte de plus de 5 secondes
 - touches avec plat de l'épée
 - coups de pied/poing /genoux/coudes
 - pousser avec de pied/ poing /genoux/coudes
 - mise au sol
 - zones interdites : mains et pieds

Seul le coup effectué avec le tranchant de la lame est comptabilisé

3^{ème} assaut :

1 minute de hache noble au sablier avec 3 touches enchaînées maximum.

- Autorisation :
 - estoquer avec le fer et la queue
 - tailler avec les parties hache/marteau
 - bouter son adversaire
 - crocheter avec son arme l'arme adverse
 - crocheter les membres adverses
 - mise au sol
- Interdiction :
 - le corps à corps (lutte avec les mains en lâchant l'arme)
 - attraper l'arme adverse avec les mains
 - coups de pied/poing/genoux/coudes
 - pousser avec le(s) pied/poing/genoux/coudes
 - zone interdites : mains et pieds

Seuls la frappe effectuée avec la croix et l'estoc avec le talon sont comptabilisés pour les points

4^{ème} assaut :

1 assaut de 1 minute à l'épée 1 main et écu (seuls les écus sont autorisés, pas de bocle), (taille mini 40cm, taille maxi 70cm), avec un cumul de 3 touches enchaînées maximum.

- Autorisation :
 - toute touche franche avec la lame
 - frappe de taille/désarmement/pommeau
 - lutte de moins de 5 secondes
 - pousser avec le(s) pied/poing/genoux/coudes
 - pousser avec le bouclier

- Interdiction :
 - lutte plus de 5 secondes
 - coups de pied/poing/genoux/coudes
 - placer des clefs au niveau de la tête
 - zone interdites : mains et pieds

Seules les touches faites avec le tranchant de la lame sont comptabilisées

Points pour le classement :

Chaque touche valide donne 1 point, chaque mise au sol ou désarmement donne 2 points. Tout combattant mis au sol (non chuté de lui-même) ou perdant son arme, devra mettre genou à terre et attendre la décision de son adversaire, qui par cet acte remporte le combat.

Celui-ci aura donc le choix, soit d'avoir une victoire, soit de redonner l'arme ou de permettre à son adversaire de se redresser pour continuer le combat.

Pour chaque assaut gagné, le combattant gagnera 2 points pour le classement général, 1 en cas d'égalité et 0 en cas de défaite. Si le combattant gagne les 4 assauts, il marquera 2 points bonus (donc un total de 10 points).

Défis :

Les défis ont lieu avec les armes tirées au hasard par les douces mains de la Dame d'honneur.

Les armes seront soit épée 2 mains, soit hache noble, soit épée bouclier.

L'épée à deux mains et l'épée bouclier se feront au sablier de 1 minute 30 avec le maximum de touches possible, mais avec une limitation à 3 touches successives pour le même combattant (on rompe et on relance automatiquement le combat).

La hache noble en 1 minute avec les mêmes règlements que celui du tournoi de Vannes.

Chaque concurrent effectuera au moins 1 combat suivant ces modalités.

Ces combats feront gagner 2 points par victoire.

Notations Techniques :

Les Dames d'honneur et Roi d'armes donneront une note de 0 à 5 après chaque assaut, pour les 2 combattants concernant les 3 points suivants :

- 1 point : Gestion des espaces et distances.
- 3 points : Manière de gérer les assauts de son adversaire (pare ou fait des doubles touches).
- 1 point : Gestion de l'agressivité (subit et donné).

Chaque acte de Chevalerie (rendre l'arme à son adversaire, désigner des défauts d'armures offre un point, etc.) pourra entraîner un bonus de 1 à 3 points pour cette notation (donc on note de 0 à 8).

Un titre du combattant le plus technique/émérite sera remis pour récompenser le chevalier à la fin du tournoi.



Pour toutes questions et inscription, adressez-vous à M. RIGAL Quentin au 0607583868 ou par mail : eemlameimpetueuse@hotmail.fr