



Règles du Tournoi des Kemparts de Provins 2024



A destination des participants

Préinscription

Un combattant souhaitant participer devra préalablement s'être pré-inscrit en ligne. Cette préinscription est obligatoire. Aucun combattant ne s'étant pas pré-inscrit ne sera accepté le jour du tournoi. Le tournoi est mixte, les femmes combattantes doivent toutefois présenter sans aucun aménagement visible l'esthétique militaire de la période qu'elles reconstituent.

Vérification du matériel

Les combattants doivent se présenter le samedi premier juin à dix heures sur le camp de la Maisnie du Montferrand (espace Villegagnon) avec leur matériel, et si possible en armes. Ils devront soumettre tout équipement offensif et défensif qu'ils pensent utiliser à la vérification du seigneur Défendant, assisté par deux des juges diseurs. Le seigneur Défendant se réserve le droit de refuser toute arme qu'il jugerait dangereuse, sans appel possible. Si le niveau d'historicité et de sécurité est jugé satisfaisant, ils se verront remettre un morceau de parchemin autorisant la validation de leur inscription auprès de l'Appelant.

Inscription définitive

Le seigneur Appelant, assisté de deux des juges diseurs, remplit le registre des inscriptions définitives et renseigne en dernier lieu les combattants. Une seconde vérification du matériel, concentrée sur les exigences des règles concernant la sécurité, est effectuée par le chevalier d'honneur dans la lice et avant chaque assaut.

Catégorie Soldat

Cette catégorie s'adresse aux combattants reconstituant des miliciens, archers, soudards... caractérisés par la légèreté de leur équipement de protection. La période autorisée va du XIII^{ème} au XV^{ème} siècle.

Armes

Les seules armes autorisées pour cette catégorie sont des gourdins de bois (de taille et poids équivalents pour les deux combattants) fournis par la Maisnie du Montferrand.

Par exception, des combattants présentant un niveau d'équipement jugé suffisamment sécurisé par les juges diseurs et le seigneur défendant peuvent choisir d'un commun accord d'utiliser des armes en acier. Sont alors autorisées les épées, fauchons et messer à une main. Les armes doivent présenter des lames

lisses, entretenues, émoussées et dont les angles doivent être adoucis suivant la courbure d'une pièce d'un euro. Elles doivent correspondre à l'apparence et au poids des modèles historiques. En cas de désaccord entre les combattants, c'est l'arme de bois qui sera utilisée.

Boucliers

Les seuls boucliers autorisés pour cette catégorie sont les bocles. Un combattant peut amener une bocle personnelle si elle est validée au moment de l'inscription. Un combattant ne disposant pas d'une bocle s'en verra mettre une à disposition par la Maisnie.

Protections

Toutes les protections utilisées doivent être satisfaisantes du point de vue de l'historicité. Le combattant doit avoir une silhouette générale pertinente pour l'époque et la sociologie qu'il reconstitue. Un combattant reconstituant un milicien du XIII^{ème} ne pourra par exemple pas porter un grand heaume, et encore moins avec un simple gambison. Les protections modernes sont autorisées à condition d'être parfaitement cachées sous la tenue historique. Les matériaux non-historiques comme le titane sont interdits.

Tête et cou

La tête doit être couverte d'un casque en acier d'une épaisseur minimum de 1.6 mm s'il n'est pas trempé. Le casque doit nécessairement couvrir l'intégralité du front et les arcades sourcilières (une calote de fer portée rejetée en arrière n'est par exemple pas valide). Le casque doit être porté sur une épaisseur significative de rembourrage qui doit couvrir la mâchoire et les joues, une simple cale de tissu ne suffit pas. Il n'est pas nécessaire que le visage soit couvert mais cela est fortement recommandé. Un combattant ayant le visage découvert combattra obligatoirement à l'arme de bois.

Corps

Le corps doit être recouvert au minimum d'un gambison ou jaque de forte épaisseur.

Bras et mains

Les bras doivent être recouverts au minimum d'un gambison ou jaque de forte épaisseur. Des protections supplémentaires pour les coudes sont fortement conseillées.

Les mains doivent être au minimum protégées par de la maille et par un rembourrage de forte épaisseur. Des protections en cuir bouilli ou en plaque d'acier sont toutefois fortement recommandées. Cela peut amener à des aberrations historiques qui seront exceptionnellement tolérées.

Jambes

Aucune protection minimum des jambes n'est exigée.

Règles des combats

Principes

Il s'agit d'un combat à la touche. Le premier arrivé à 5 touches valables remporte le combat. Le combat est interrompu par les juges diseurs à chaque touche et les combattants se remettent en garde au centre de la lice. Un combattant peut abandonner le combat quand il le souhaite.

Comptage des points

Chaque touche franche dans une zone de frappe autorisée vaut 1 point. Les touches simultanées ne comptent pas. Le combat est alors interrompu et les combattants se remettent en garde au centre de la lice.

Zones de frappes

Les zones de frappes autorisées sont le haut de la tête (comme un bonnet) et le buste, excluant les épaules et le cou (comme un débardeur). L'estoc est autorisé, il doit être porté dans la zone allant du téton à l'aine et dirigé vers le bas.

Interdictions

- Les coups volontairement portés ailleurs que dans les zones de frappes autorisées ou avec l'intention manifeste de blesser.
- Les coups de bocle.
- L'entrée en lutte, les clés et projections.
- Les coups incontrôlés.

* * *

Catégorie Hommes d'Armes

Cette catégorie s'adresse aux combattants reconstituant des chevaliers, hommes d'armes et autres guerriers lourdement protégés sur une période allant du XIII^{ème} au XV^{ème} siècle.

Armes

Sont autorisées les épées, fauchons, messer à une et deux mains, les haches à une et deux mains, les écus, bocles, pavets, targes, les masses à une main ne présentant aucun angle (ronde). Tout autre type d'armes est interdit. Les armes doivent présenter des lames lisses, entretenues, émoussées et dont les angles doivent être adoucis suivant la courbure d'une pièce d'un euro. Elles doivent correspondre à l'apparence et au poids des modèles historiques.

Protections

Toutes les protections utilisées doivent être satisfaisantes du point de vue de l'historicité. Le combattant doit avoir une silhouette générale pertinente pour l'époque et la sociologie qu'il reconstitue. Un combattant reconstituant un chevalier du XIV^{ème} siècle ne pourra par exemple pas porter une salade, et encore moins avec une simple cotte de maille. Les protections modernes sont autorisées à condition d'être parfaitement cachées sous la tenue historique. Les matériaux non-historiques comme le titane sont interdits.

Tête et cou

La tête et le cou doivent être totalement couverts par un casque en acier, visage compris. Les casques doivent présenter une épaisseur de 2.5mm minimum d'acier doux ou de 2mm d'acier trempée.

Corps

Le buste doit être protégé par des plaques d'acier d'une épaisseur de 2mm minimum d'acier doux ou de 1mm d'acier trempé. Par exception, sont autorisées les cottes de mailles portées par-dessus un gambison et des protections modernes cachées garantissant la sécurité du combattant.

Bras et mains

Les bras et mains doivent être protégés par des plaques d'acier d'une épaisseur de 2mm minimum d'acier doux ou de 1mm d'acier trempé. Par exception, sont autorisées les cottes de mailles portées par-dessus un gambison et des protections modernes cachées garantissant la sécurité des bras du combattant. Les mains, en revanche, doivent obligatoirement être couvertes de plaques ou d'écaillés d'acier ou de tout autre type de protection lourde. Cette obligation peut amener à des aberrations historiques qui seront exceptionnellement tolérées.

Jambes

Les jambes doivent être protégées par des plaques d'acier d'une épaisseur de 2mm minimum d'acier doux ou de 1mm d'acier trempé. Par exception, sont autorisées les cottes de mailles portées par-dessus un gamboisage et/ou des protections modernes cachées garantissant la sécurité des jambes du combattant.

Règles des combats

Principes

Les combats consistent en 3 rounds gagnants d'une minute. Ces rounds sont à outrance et aucune pause n'est ainsi accordée après chaque touche. Une pause de 30 secondes est accordée entre chaque round, un combattant peut changer d'arme pendant cette pause. Un combattant est vainqueur d'un round s'il a réussi à marquer plus de points que son adversaire. La fin de chaque round est annoncée par un coup de trompe.

Comptage des points

Une touche franche portée à l'adversaire dans les zones de frappes autorisées vaut 1 point, à l'exception des mains et des tibias, qui ne valent pas de point. Un désarmement vaut 10 points. Après un désarmement, une pause est accordée afin que le combattant désarmé puisse récupérer son arme. Une mise au sol vaut 5 points. Après une mise au sol, une pause est accordée afin que le combattant projeté puisse se relever. En cas d'égalité de points, les juges diseurs déclarent vainqueur le participant ayant le mieux dominé le combat.

Zones de frappes

Les zones dont il n'est pas fait mention dans les interdictions ci-dessous sont autorisées. L'estoc est autorisé, il doit être porté dans la zone allant du téton à l'aîne et dirigé vers le bas.

Interdictions

- Les coups volontairement portés ailleurs que dans les zones de frappes autorisées ou avec l'intention manifeste de blesser.
- Les coups dans les défauts d'armure.
- Les coups incontrôlés.
- Les coups directs à la nuque.
- Les coups aux pieds.
- Les projections par clé.