



# Règlement du tournoi interrégional PACA

Salon Role'N'Troll - Gémenos - 5 juillet - 15h00 à 17h00

## Version finale v1.0

Document opérationnel de tournoi. Il synthétise les règles applicables aux participants, aux arbitres et à l'organisation pour le tournoi PACA. Base de sécurité issue du règlement Escrime Ludique v0.5 des Lames d'Avalon.

## Point de vigilance planning

Le tournoi est plafonné à 32 participants. Avec une seule arène et un créneau de deux heures, le respect strict des appels, du tableau et des transitions est indispensable.

## 1. Informations générales

Élément	Décision
Événement	Tournoi interrégional PACA - Ligue Héroïque
Cadre	Salon Role'N'Troll
Lieu	Parvis de la mairie de Gémenos
Date	5 juillet
Horaire tournoi	15h00 - 17h00
Validation des inscriptions	Présence obligatoire des combattants à 14h00 sur l'événement
Inscriptions	En ligne et sur place
Participants	32 combattants maximum
Public autorisé	Majeurs uniquement. Mineurs non autorisés comme combattants
Arène	Une seule arène

## 2. Format sportif

Sujet	Règle appliquée
Structure du tournoi	Élimination directe. Le perdant est éliminé du tableau principal.
Tableau	Tableau plafonné à 32 combattants. Aucun ajout après génération du tableau.
Combats standards	Combat en 3 points, avec limite de temps de 3 minutes.
Fin du temps	Le combattant avec le score le plus élevé gagne.
Égalité à la fin du temps	Temps additionnel : le premier point valide marqué après la fin du temps désigne le vainqueur.
Finale	Combat en 5 points, sans limite de temps.
Petite finale	Match pour la 3e place possible uniquement si le temps disponible le permet. Format en 5 points si elle est organisée.
Double touche	Si les deux combattants se touchent simultanément, aucun point n'est marqué : le point est remis.
Récompenses	Podium sportif uniquement. Pas de prix panache / RP prévu.

### Règle d'exécution

Pour tenir le créneau, les deux combattants suivants doivent être prêts avant la fin du combat en cours. L'appel doit être strict et la table de marque doit maintenir le tableau à jour en continu.

## 3. Zones de touche

Zones valides	Zones invalides
Torse, dos, bras hors mains, jambes hors pieds	Tête, cou, mains, pieds, parties intimes

Une touche sur une zone invalide ne rapporte aucun point. Une touche volontaire sur une zone interdite peut être sanctionnée selon sa dangerosité et son intention. Les touches à la tête et au cou sont interdites et doivent entraîner un arrêt immédiat du combat.

## 4. Qualité des touches

**Pour qu'une touche soit comptabilisée, elle doit être franche, lisible et maîtrisée. Un point doit être clair pour être donné.**

Une touche valide doit réunir les conditions suivantes :

- être portée avec une partie autorisée de l'arme ;
- atteindre une zone valide ;
- être suffisamment lisible pour l'arbitre ;
- être accompagnée d'un mouvement volontaire du combattant ;
- comporter un armé minimal ou une intention de coupe identifiable ;
- ne pas être un simple contact, frottement ou effleurement.

### 4.1 Armé minimal et coups mitraillette

Les coups dits « mitraillette », c'est-à-dire une succession rapide de petites touches non armées, répétées et peu lisibles, ne sont pas comptabilisés.

Il n'est pas demandé de grands mouvements amples : l'armé peut être bref. En revanche, une série de tapotements rapides, sans reprise claire du geste ni intention lisible, ne marque pas de point.

En cas d'abus répété, l'arbitre peut arrêter le combat, rappeler la règle au combattant concerné, puis appliquer une sanction si le comportement persiste.

### 4.2 Touche trop légère ou touche confuse

En cas de touche trop légère, confuse ou difficilement lisible, l'arbitre peut décider de ne pas attribuer le point. Si l'arbitre ne peut pas déterminer clairement si une touche est valide, le combat reprend sans point attribué.

Principe	Décision
Principe arbitral	Une touche confuse, trop légère ou mitraillette ne marque pas. Le combat reprend sans point si l'arbitre n'a pas une lecture claire.

## 5. Armes autorisées

Toutes les armes de GN / soft combat sont autorisées par principe, y compris les boucliers, sous réserve de validation par l'organisation et d'accord entre les deux combattants.

Avant chaque combat, si l'un des deux combattants refuse l'arme proposée par son adversaire, ou si l'organisation juge l'arme problématique pour la sécurité, l'équité ou la lisibilité de l'arbitrage, le combat se déroule avec l'arme de référence du tournoi.

**Arme de référence : Silverfang - 89 cm.**

Les estocs sont interdits, quelle que soit l'arme utilisée. Les coups doivent être portés avec les parties prévues pour la coupe ou l'impact.

## 6. Protections et tenue

**Aucune protection n'est obligatoire pour participer au tournoi.**

Les protections personnelles sont tolérées si elles ne présentent pas de danger pour l'adversaire et ne gênent pas la lisibilité de l'arbitrage.

Les tenues ou accessoires susceptibles d'accrocher l'arme, de masquer les touches ou de présenter un risque de blessure peuvent être refusés par l'organisation.

### Attention sécurité

L'absence de protection obligatoire rend le contrôle de puissance et la maîtrise des gestes encore plus importants. Les coupes trop fortes doivent être sanctionnées sans hésitation.

## 7. Sortie de zone

En cas de sortie involontaire de l'arène, l'arbitre arrête le combat, replace les combattants et fait reprendre le combat sans attribuer de point.

Une sortie volontaire, répétée ou manifestement utilisée pour éviter le combat peut entraîner un rappel des règles, puis une sanction si le comportement persiste.

L'arbitre principal apprécie l'intention, la répétition et le contexte avant de sanctionner.

## 8. Arbitrage

Rôle	Mission
Arbitre principal	Dirige le combat, annonce les débuts et arrêts, valide les points, applique les sanctions.
Arbitres de touche	1 à 2 arbitres de touche assistent l'arbitre principal sur la lecture des touches et des zones.
Table de marque	Appelle les combattants, suit le tableau, note les scores et les résultats.

**La décision finale revient à l'arbitre principal.**

Les combattants ne doivent pas contester une décision pendant le combat. En cas de doute, l'arbitre principal peut consulter les arbitres de touche, puis trancher.

## 9. Règles de sécurité essentielles

- Coupes à la tête et au cou interdites.
- Estocs interdits : la pointe ne doit pas être utilisée pour toucher l'adversaire.
- Mains, pieds et parties intimes invalides et protégées par l'arbitrage.
- Coups sans arme interdits : pas de poing, pied, genou, coude, tête, pommeau ou bousculade.
- Contacts physiques dangereux interdits : saisies longues, clés, croche-pieds, déséquilibres volontaires, impacts corporels.
- Coupes trop fortes interdites. La maîtrise prime sur la puissance.
- Fair-play obligatoire : pas de mensonge sur les touches, pas de pression sur l'arbitre, pas de demande de sanction contre l'adversaire.

## 10. Sanctions

Niveau	Application
Rappel des règles	L'arbitre arrête le combat, rappelle la règle et fait reprendre le combat.
Avertissement	Sanction formelle. Deux avertissements donnent un point à l'adversaire.
Pénalité	Un point est donné à l'adversaire.
Disqualification du combat	Le combattant perd immédiatement le combat en cours.
Disqualification de l'événement	Le combattant est exclu du tournoi.

### Principe

L'arbitre adapte la sanction à la gravité, à l'intention, à la répétition et au danger créé. Une action volontairement dangereuse peut conduire directement à une disqualification.

## 11. Public, roleplay et comportement

- Les encouragements sont autorisés.
- Le roleplay est autorisé tant qu'il reste lisible, non insultant et ne perturbe pas l'arbitrage.
- Les insultes, propos haineux, menaces, humiliations, pressions sur les arbitres ou tentatives d'influence sont interdits.
- L'organisation peut demander à une personne du public de s'éloigner de la zone de combat en cas de comportement problématique.

## 12. Handicap, situation particulière et adaptation

La Ligue Héroïque souhaite permettre la participation du plus grand nombre, dans le respect de la sécurité des combattants, de l'équité sportive et des contraintes réelles du tournoi.

Toute personne en situation de handicap, avec une limitation physique, sensorielle, cognitive, ou une condition particulière pouvant impacter sa participation, est invitée à se signaler auprès de l'organisation avant le début du tournoi, idéalement lors de l'inscription ou lors de la validation sur place à 14h00.

L'objectif n'est pas de demander un diagnostic médical, mais d'identifier les besoins pratiques permettant d'accueillir le combattant dans de bonnes conditions.

Adaptations possibles, selon la situation :

- clarification renforcée des consignes ;
- temps de préparation légèrement adapté ;
- placement ou appel spécifique dans le déroulé du tournoi ;
- échange préalable avec l'arbitre principal ;
- adaptation logistique raisonnable, si elle est compatible avec le lieu et le créneau.

Les adaptations sont étudiées au cas par cas par l'organisation et l'arbitre principal. Elles ne peuvent pas autoriser une situation dangereuse pour le participant, son adversaire, les arbitres ou le public.

Aucune adaptation ne doit donner un avantage sportif disproportionné ni modifier les règles fondamentales du tournoi : zones valides, zones interdites, interdiction des estocs, interdiction des contacts dangereux, validation des touches et respect de l'arbitrage.

**L'organisation se réserve le droit de refuser ou d'interrompre la participation d'un combattant si elle estime que les conditions de sécurité ne sont pas réunies.**

## 13. Droit à l'image, aptitude et responsabilité

Des photos et vidéos peuvent être réalisées pendant le tournoi à des fins de communication autour de l'événement. Un participant qui ne souhaite pas apparaître dans une communication ciblée doit le signaler à l'organisation lors de la validation de son inscription.

Chaque combattant s'engage à signaler toute blessure, fatigue excessive, difficulté particulière ou problème matériel pouvant compromettre sa sécurité ou celle de son adversaire.

**L'organisation et l'arbitre principal peuvent refuser le départ d'un combat ou interrompre la participation d'un combattant si les conditions de sécurité ne sont pas réunies.**

## 14. Organisation du créneau

Horaire	Action
14h00	Présence obligatoire des combattants pour validation des inscriptions.
14h00 - 14h45	Validation inscriptions, contrôle rapide des armes, constitution définitive du tableau.
14h45	Génération du tableau. Aucun ajout après cette étape.
14h45 - 15h00	Briefing combattants, arbitres et sécurité.
15h00 - 17h00	Tournoi en élimination directe.
Fin de tournoi	Annnonce des résultats, photo, rangement de la zone.

### Risque planning

Avec une seule arène, même plafonné à 32 participants, le format reste serré. Pour rester dans le créneau, il faut limiter les retards d'appel et préparer le tableau avant 15h00.

## 15. Appel des combattants et forfait

La table de marque appelle les combattants du combat en cours ainsi que les deux combattants du combat suivant. Les combattants suivants doivent être prêts avant la fin du combat en cours.

**Un combattant appelé doit se présenter immédiatement dans l'arène. En cas d'absence après 60 secondes, l'organisation peut le déclarer forfait pour le combat concerné.**

Cette règle vise à protéger le créneau du tournoi et à garantir le respect du planning pour l'ensemble des participants.

## 16. Fiche rapide arbitre

Situation	Décision rapide
Touche valide seule	1 point au combattant qui touche.
Double touche simultanée	Aucun point, remise du point.
Fin du temps avec score différent	Le plus haut score gagne.
Fin du temps avec égalité	Temps additionnel : premier point valide gagne.
Touche main ou pied	Pas de point.
Touche tête ou cou	Arrêt immédiat, rappel ou sanction selon intention et danger.
Touche confuse, trop légère ou mitrailleuse	Pas de point. Rappel de la règle si répétition.
Sortie de zone involontaire	Arrêt, remplacement, reprise sans point.
Sortie volontaire ou répétée	Rappel, puis sanction si abus.
Arme refusée par un combattant	Passage à la Silverfang 89 cm.
Pression sur arbitre	Rappel, avertissement ou exclusion selon gravité.
Mineur souhaitant participer	Participation refusée. Tournoi réservé aux majeurs.
Besoin d'adaptation signalé	Échange avec l'organisation et l'arbitre principal. Adaptation possible seulement si sécurité et équité restent garanties.
Absence à l'appel	Forfait possible après 60 secondes.

**Document final v1.0 - prêt pour diffusion aux participants et arbitres**