

# Tournoi Homme d'armes

Samedi Après-midi

## Principe

Deux maisons s'affrontent en équipe de 4 hommes d'armes : la maison du Roi Uther, celle du Duc Gorlois.

Chaque homme d'armes combattra contre les 4 de la maison adverse.

Chaque victoire donnera 1 point à sa maison.

A la fin du tournoi, la maison qui a le plus de point remporte le tournoi.

## Jugement des dames

L'homme le plus valeureux de la journée sera désigné le soir, lors du banquet, et se verra attribuer une récompense d'exception.

Sa maison importe peu, il peut être désigné dans la maison perdante.

Il sera sacré Héros de légende par le vote des dames qui jugeront les combats tout au long de la journée. Les dames ont chacune 2 points à attribuer et ne peuvent pas en donner l'intégralité au même homme d'armes.

Le Héros ne sera pas forcément celui ayant remporté le plus de combats, mais celui ayant fait preuve du plus de vertus chevaleresques.

En effet, les dames se baseront sur la technique, la retenue, la maîtrise lors des combats, le beau jeu, le charisme, la bravoure, l'honnêteté, etc....

Il leur sera rappelé par le Héraut sur quels critères elles jugent, avant le tournoi.



## Décompte des points

Les combats lors de ce tournoi seront dits « à outrance ». En principe général, le combat ne s'arrête pas à la première touche (sauf cas particulier ci-dessous) et continue jusqu'à ce qu'un des deux combattants concède la victoire en s'agenouillant, ou que l'arbitre désigne un vainqueur. Voici les grands principes de victoire :

- ✦ Suprémacie en lice : l'un des deux adversaires montre une supériorité certaine sur son adversaire tout au long du combat. Voici un exemple : [cliquez](#).



- ✦ Concession de victoire : L'un des deux adversaires, pour des raisons qui ne regardent que Dieu et lui, concède la victoire à son adversaire en s'agenouillant. Exemple : [cliquez](#)
- ✦ Coup décisif : L'un des adversaires administre un coup qui mettrait son adversaire hors combat sans équivoque. L'exemple est le même que ci-dessus.
- ✦ Suite de touches : l'un des adversaires administre environ 4 ou 5 touches dans les faiblesses d'armure qui, avec une arme tranchante, aurait pu blesser le combattant. Exemple : [Cliquez](#)

La lutte et la mise au sol sont autorisées : le combat continue au sol sauf si le maréchal de lice donne le halte pour raison de sécurité. De même, le combat continue même complètement désarmé.

Nous vous encourageons à adopter le comportement qui sied à votre rang : sachez reconnaître une défaite après un coup décisif sans que l'arbitre ait à intervenir.

Soyez chevaleresque et spectaculaire !

### Coups valides

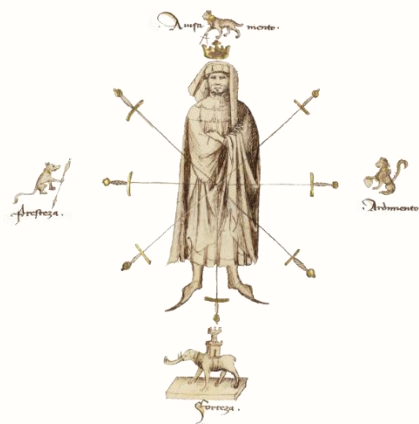
Les coups sur l'armure de plaque ne sont pas comptabilisés, sauf avec les Haches d'armes.

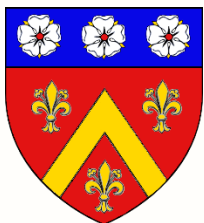
Estoc : zones recouvertes par la maille et sans maille (s'il y a de la plaque sous la maille, le coup n'est pas comptabilisé).

Taille : zones sans maille ni plaque (i.e. l'arrière du genou).

Haches d'armes : les coups de taille avec le marteau ou la hache comptent à la tête et au buste.

Il est interdit d'empêcher son adversaire d'avoir des héritiers. Ce comportement ne serait pas chevaleresque et entacherait votre nom, et par la même celui de vos descendants que nous pourchasseront jusqu'au dernier.





## Défis libres du dimanche matin

Le dimanche matin aura lieu une série de défis officiels réalisés dans le cadre du scénario et impliquant les hommes d'armes ayant combattu la veille lors du tournoi.

Une fois cette première phase finie, des défis libres pourront être lancés entre les différents chevaliers à leur bon vouloir. Toutefois, nous tenons à ce que les règles de ces défis soient encadrées.

### Trois possibilités

- ✦ Combat à outrance: comme pour le tournoi du samedi.
- ✦ Combat à plaisance: idem mais il y a un arrêt du combat après chaque touche valide. A vous de définir le nombre de touches pour la victoire.
- ✦ Combat à la frappe: mêmes règles que pour le tournoi des valets d'armes, pas d'estoc, seulement des coups de taille, les touches sur la plaque comptent. Pas de lutte.

**Les valets d'armes pourront participer à ces défis** et même combattre contre les hommes d'armes qui le voudront, mais seulement avec la règle du tournoi des valets (pas d'estoc, ni de lutte).

Pour les Hommes d'armes, il est conseillé de préparer un ou plusieurs petits lots à l'avance que vous donnerez aux combattants qui remportent une victoire contre vous, ou à la fin des défis, au combattant que vous aurez trouvé le plus valeureux parmi ceux que vous avez combattu.

Idées de cadeaux: une jarretière, pièces de monnaie, petit bijoux, étoffe, ustensile de décoration, couverts, etc...

