



La compagnie des longs marcheurs.

Règlement Tournois Ludinord

Article 1er - Interdictions

Liste des Interdictions des tournois :

- Interdiction de faire de l'estoc.
- Interdiction de porter des coups à la tête.
- Interdiction de porter des coups dans les parties sensibles Hommes / Femmes.
- Interdiction de porter des coups trop forts, il est demandé de maîtriser sa force.
- Interdiction de crocheter.
- Interdiction aux Fléau-d'armes, Arcs et Armes de Jet.
- Interdiction de toucher ou tenir volontairement à la main la lame de son adversaire.

Article 2 - Combat

Les combats se feront en 3 touches avec les dispositions suivantes :

- Double touche "simultané" ne compte pas.
- A chaque touche, une remise en jeu sera effectuée.
- Les pieds (en dessous des chevilles) ne comptent pas.
- Les mains (en dessous du poignet) ne comptent pas.

Article 3 - Arbitrage

Dans un objectif d'impartialité, 3 arbitres seront désignés, issus de différentes associations et composés de la manière suivante :

- 1 arbitre principal
- 2 arbitres de terrain

Les décisions des arbitres sont non négociables. En cas de désaccord entre les 2 arbitres de terrain, la décision de l'arbitre principal sera souveraine.

En cas de non-respect des interdictions (voir article 1er de ce règlement) lors des tournois.

- La première fois : Un rappel à l'ordre sera effectué (Avertissement).
- La seconde fois : Une exclusion définitive du tournoi sera prononcée

Article 4 - Règles divers

Le nombre et les types d'armes sont définies pour chaque tournois :

- Tournoi Libre : Armement libre (sauf interdictions) validé par un arbitre
- Tournoi Débutant : 1 seul arme de 110 cm maximum validé par un arbitre
- Tournoi Confirmé : 1 seul arme de 110 cm maximum validé par un arbitre

Pour le tournoi débutant :

- Il sera laissé à l'appréciation des arbitres et organisateurs le fait d'accepter ou non une personne comme débutante.
- Toute fraude sur son niveau mènera à une exclusion immédiate.