

A group of people in historical costumes are practicing sword fighting in a gymnasium. In the foreground, a man in a red and black tunic is in a low, ready stance, holding a sword. Behind him, several other participants are also in various poses, some holding shields. In the background, two women in red and white dresses are watching. The floor is marked with red and white squares.

Escrime Ludique FédéGN “Joutes et Tournoi”

Règlements





“ *L'Escrime Ludique est une activité de combat entre des personnages, exercée avec des répliques d'armes blanches factices et sécurisées. Le combat peut être sous forme d'un duel ou en mêlée, sur tous types de terrains, voire avec une inégalité dans les répliques utilisées.*

Les joueurs font interagir les personnages qu'ils incarnent dans un monde fictif .

Entre jeux d'acteurs et jeux d'armes, les joueurs vont évoluer grâce à un corpus de règles définissant les actions autorisées ou non selon les Univers, les scénarios ou les parti pris..

Chacun de nous ayant une sensibilité différente vis à vis de l'Histoire, du Jeu ou du Sport, il est naturel que nos approches nous amènent à des divergences dans les pratiques qui peuvent générer des incompréhensions.

Il nous a semblé utile d'ordonner ces différences en 3 grands partis pris afin de faciliter à chacun l'appropriation de sa pratique et la compréhension de celle des autres.

Aucune n'a plus d'importance que l'autre et chacune doit être respectée afin que nos évolutions restent agréables, sportives et ludiques.

Ces 3 partis-pris de base sont aussi ceux du GN et de notre règlement de Tournoi :

gamiste - simulationniste - narrativiste

Préambule

Ce tournoi s'inscrit dans une série de tests visant à définir un corpus de règles pour l'Escrime Ludique de la FédéGN.

Les choix qui ont amené à ce règlement sont les suivants :

- Regrouper les différents partis pris dans le combat GN (GNS).
- Permettre à tout le monde de participer aussi longtemps que les meilleurs.
- Promouvoir et mettre en avant l'auto-arbitrage et le fairplay.
- Sortir des modèles de rencontres usuels.
- Permettre de se mesurer aux autres dans un cadre propice au dépassement de soi.

Sécurité

Les règles de sécurité valables dans toutes les catégories sont les règles communes à l'ensemble de GNs français.

Pour rappel : **Bon état des simulateurs, pas de coups à la tête, pas de coup dans les parties, pas d'estoc, pas de bousculade ni de saisie.**

Bon état des simulateurs : l'escrime ludique se pratique avec des simulateurs d'armes en mousse très sûres lorsqu'elles sont en bon état. Chaque joueur se doit de vérifier à chaque engagement l'état du simulateur qu'il est en train d'utiliser. L'organisation se réserve le droit d'exclure un simulateur du tournoi.

Coups à la tête : Inclus le visage, le crâne et le cou.

Coups aux parties : Inclus les parties génitales ainsi que la poitrine pour les femmes.

Estoc : l'estoc est un coup porté avec la pointe de l'arme. **Action de transpercer**. Peuvent être sanctionnées au titre de l'estoc les gardes menaçant directement l'adversaire de la pointe.

Bousculade : est considéré comme bousculade toute action agissant sur l'équilibre de son adversaire. Appliquer une pression contrôlée sur l'arme de l'adversaire avec sa propre arme n'est pas une bousculade, sauf si elle est suffisante pour pousser celui-ci.

Saisie : Il est interdit de saisir le corps de son adversaire, ses vêtements, ses accessoires ou ses armes.

Attention : des manquements répétés ou manifestement volontaires aux règles de sécurité pourront engendrer l'exclusion d'un joueur.

Fairplay

Le fairplay est une des valeurs fondamentales de l'escrime ludique. Il sera attendu des tireurs qu'ils soient irréprochables sur ce point.

Touches mitraillettes : ce qui est appelé une touche mitraillette est une série de touches enchaînées très rapidement au même endroit avec un retrait minimal de l'arme. Est considéré comme un manque de fairplay. Si un joueur subit ce genre d'attaque il sera libre de ne compter que la première et d'ignorer les autres.

Anti-jeux : si un joueur provoque une situation où son adversaire n'a aucune solution dans le cadre des règles et la maintient, l'action sera considéré comme de l'anti-jeux. Notez que si la situation n'est que transitoire, elle devient tolérable.



Formule :

3 catégories avec classement général et par catégorie (pour plus de détails consulter le règlement). *Inscription dans une ou plusieurs catégories possibles.*

- **Catégorie G** : Groupe de 2 à 7 personnes, en PVE (joueurs contre l'organisation).
- **Catégorie N** : Par poules, avec duels coopératifs notés sur l'aspect théâtral.
- **Catégorie S** : Défi en duels libres, toutes armes permises.

Classement : Il y aura un **classement général** sur les trois catégories et un **classement par catégorie**.

Lots : Il y aura des lots pour les **3 premiers au classement général** et pour les 1ers **de chaque catégorie**.

Nos Tournois visent à respecter l'ensemble des sensibilités présentes dans le monde du GN, d'où ces trois catégories.

Cette expérience est menée en collaboration avec la FédéGN dans le cadre de L'Éscrime Ludique.

L'ambiance restera bon enfant et le fairplay sera largement encouragé et récompensé.



Escrime Ludique FédéGN

“Joutes et Tournoi”

Catégorie G - Gamiste





“

Comportement : Le joueur cherche à employer toutes ses capacités personnelles pour vaincre une difficulté présentée par l'organisation ou un adversaire.

Technique : techniques épurées en vue d'une jouabilité optimale (efficacité et simplicité).

Touche valide : Dans ce parti pris, la touche valide est définie pour faciliter au maximum l'auto-arbitrage (on ne tient pas compte des notions de touche avec le tranchant de la lame, de touche marquée...)

Matériel : Matériel optimisé pour être le plus maniable et le plus efficace possible. Sans aucune considération de réalisme ou d'esthétique.

Définition de la surface de jeu

La surface de jeu est une arène dans laquelle peuvent se trouver des obstacles. Elle comportera un côté « joueurs » et en face un côté « PnJ ».

Règles d'affrontement

Cette catégorie sera sur le modèle **Touches ressenties, Dégâts localisés, Double entendue** et **Enchaînement**.

Touche ressentie : ici la touche est valide si celui qui l'a reçue l'a ressentie, même très légèrement. Et ce quelle que soit la manière dont elle a été portée. Autant dire qu'une soupçon de touche doit être considéré comme une touche.



Dégâts localisés : Se distinguent trois types de localisation : **Bras** (épaules excluent), **Jambes** (fesses exclues) & **Buste** (flanc, dos, fesses et épaules inclus).

- Touché au bras : Le bras touché devient inutilisable. Si c'est le bras d'arme, celle-ci doit être transférée dans l'autre main. Un bras qui a été touché doit être conservé le contre le corps afin de ne pas interférer avec la suite du combat. Si le même bras est de nouveau touché, on considère cette seconde touche comme portée au buste.
- Touché à la jambe : La jambe touchée devient inutilisable, le joueur a le choix entre continuer à cloche-pied ou mettre le genou à terre. Si la même jambe est de nouveau touchée, on considère que le joueur est *touché aux 2 jambes*.

- Touché aux 2 jambes : Le joueur ne doit plus utiliser ses jambes. Il a le choix entre se mettre à genou, s'asseoir, s'allonger ou ramper. En cas de nouvelle touche aux jambes, le joueur est considéré comme touché au buste.
- Touché au buste : Le joueur est hors de combat. Il passe hors-jeu et quitte l'arène en levant les bras au ciel pour se signaler.
- Rappel : la **tête et les parties sont des localisations interdites**. La sanction est la perte immédiate du bras d'arme.

Double entendue : Une touche n'est une double touche seulement si les deux impacts ne peuvent pas être distingués l'un de l'autre à l'oreille. Cette nuance est très importante si l'une des deux touches était portée au bras d'arme ou au buste, rendant ainsi l'autre non effective.

Enchaînement : Seules les touches à la tête interrompent un échange de touches. Dans tous les autres cas l'engagement est continu.



Déroulement

Création d'équipe

Une équipe peut être composée de 2 à 7 joueurs. Chaque équipe dispose de 10 pts de créations pour l'ensemble de l'équipe. Le barème des coûts en point est le suivant :

Items	Coût	Note
Équipe de 2	0	
Équipe de 3	1	
Équipe de 4 ou 5	2	
Équipe de 6 ou 7	3	
Daque	0	lg ≤ 40 cm
lot de 3 armes courtes	1	40 cm < lg à 70 cm
Lot de 7 armes courtes	2	40 cm < lg à 70 cm
1 arme moyenne	1	70 cm < lg 1m10
lot de 3 armes moyennes	2	70 cm < lg 1m10
Lot de 5 armes moyennes	3	70 cm < lg 1m10



Catégorie G - Gamiste



Items	Coût	Note
1 arme longue	2	1m10 < lq 1 m35
1 arme très longue	3	1m35 < lq 1m60 (à 2 mains)
1 arme d'hast	4	lq > 1m60 (à 2 mains)
1 daque de jet	2	
Lot de 3 daques de jets	4	
1 arc ou une arbalète	4	Limité à 6 flèches ou carreaux

Items	Coût	Note
Lot de 3 petits boucliers	1	Ø 40 cm
Lot de 5 petits boucliers	2	Ø 40 cm
1 Bouclier moyens	2	40 < Ø 70 cm
Lot de 3 Boucliers moyens	3	40 < Ø 70 cm
1 grand bouclier	3	70 < Ø 1m

Exemple : une équipe de 4 (2 pts) se forme: Ils décident d'acheter un lot de 3 armes moyennes (2 pts), un lot de 3 boucliers moyens (3 pts) et une arme très longue (3 pts).

Le premier se battra avec l'arme très longue, et les trois autres avec épée bouclier.



Combat par vague

L'équipe de joueurs sera confrontée à des attaques de Pnj par vagues successives de plus en plus puissantes jusqu'à leur défaite.

C'est une épreuve de survie.

Les joueurs ne disposeront pas nécessairement de repos entre les vagues d'assaillants.

L'équipe de Pnj sera composée d'un membre de chacune des autres équipes plus éventuellement un membre de l'organisation pour les diriger.

Arbitrage

Des arbitres surveilleront le déroulement des vagues.

- Infraction commise par un joueur : Selon les infractions commises par l'équipe joueuse la sanction ira du retrait d'un membre de l'équipe à la défaite sur la vague en cours.
- Infraction commise par un Pnj : Si un Pnj commet une infraction ou de l'anti jeu manifeste, son équipe subira une sanction réduisant son score de classement.

Classement

Lorsque les joueurs perdront, on relèvera:

- le numéro de vague
- le nombre de Pnj encore debout lors de cette vague
- le nombre de blessures que comportent les Pnj

Les groupes de joueurs seront classés en fonction de ces trois critères.



vague	nb de PNJ	Simulateurs des PNJ	Résurrection des personnages à la fin de la vague si il y a au - 1 survivant ?	Récupération des localisations touchées à la fin de la vague ?
1	3	Arme courte	Oui	Oui
2	4	Arme courte	Oui	Oui
3	5	Arme courte	Oui	Oui
4	3	Arme moyenne	Oui	Oui
5	4	Arme moyenne	Oui	Oui
6	5	Arme moyenne	Oui	Oui
7	3	Arme moyenne	Non	Oui



vague	nb de PNJ	Simulateurs des PNJ	Résurrection des personnages à la fin de la vague si il y a eu - 1 survivant ?	Récupération des localisations touchées à la fin de la vague ?
8	4	Arme moyenne	Non	Oui
9	5	Arme moyenne	Non	Oui
10	3	Arme moyenne	Non	Non
11	4	Arme moyenne	Non	Non
12	5	Arme moyenne	Non	Non
13	3	Arme au choix	Non	Non
14	4	Arme au choix	Non	Non
15 et +	5	Arme au choix	Non	Non



Escrime Ludique FédéGN “Joutes et Tournoi”

Catégorie N – Narrativiste





“

Comportement : *Le joueur cherche à créer le combat le plus spectaculaire possible, à générer la plus belle histoire possible*

Technique : *Les narrativistes amplifient leurs gestes, exagèrent le poids des armes, arment leur coups de manières visibles, effectuent des poses et conversent avec leur adversaires. Recherche d'un aspect théâtral.*

Touche valide : *C'est le parti pris qui accorde le moins d'importance à la notion de touche valide. Les touches doivent avant tout être visibles du public et jouées.*

Matériel : *Des armes “qui ont d'la queue” ou qui sont en phase avec le visuel du personnage incarné.*

Définition de la surface de jeu

La surface de jeu est une arène dans laquelle peuvent se trouver des obstacles.

Règles d'affrontement

Il n'y aura pas de règles d'affrontement autre que les règles de sécurité dans cette catégorie. Voir le chapitre sécurité en début de règlement.

Déroulement

L'ensemble des joueurs seront répartis par poules de 3 à 8.

Chaque combat sera noté par des juges selon des critères établis. **La même note sera attribuée aux deux joueurs.** Leur but sera donc de générer le plus beau combat possible en coopération.

Les duels seront limités à une **durée de 2 min** qui comprendra le **temps de concertation** et le **temps du combat**. Pour info, le temps de concertation moyen est de 30 secondes.

Ils seront départagés à l'issue de la poule en faisant la somme des notes de leurs combats.



Catégorie N - Narrativiste

Exemples : Amélie, Bertrand, Charles et Denise sont dans une *poule de 4*. Les combats sont notés comme suit : *Amélie vs Bertrand* 14/20, *A vs C* 16/20, *A vs D* 12/20, *B vs C* 10/20, *B vs D* 8/20, *C vs D* 14/20.

Le résultat de la poule est donc A 42/60, B 32/60, C 40/60, et D 34/60.
Classement final: A, C, D, B

Tableau des duels (exemple)

	Sécurité sur 4	Technique sur 4	Interprétation sur 4	Synchronisation sur 4	Scénario sur 4	GLOBAL
duel A vs B	3 (sur 4)	2 (sur 4)	4 (sur 4)	3 (sur 4)	2 (sur 4)	14 SUR 20

Tableau des Joueurs

Joueur	Amélie	Bertrand	Charles	Denise	Résultat	Classement
Amélie		14	16	12	42	1
Bertrand	14		10	8	32	4
Charles	16	10		14	40	2
Denise	12	8	14		34	3

Arbitrage

Critères

Les 5 critères de notation sont la **sécurité**, la **technique**, l'**interprétation**, la **synchronisation** et le **scénario**

- **Sécurité** : le juge doit noter la sécurité du duel. les coups non maîtrisés, les déséquilibres imprévus, les bousculades, saisies et autres manquement aux règles de sécurité seront sanctionnés par cette note. On peut espérer que personne n'ait moins que 1.
- **Technique** : précision des postures, qualité des déplacements, qualité des attaques et parades, vitesse d'exécution. Attention, ce critère ne sera pas noté sur l'efficacité des techniques employées mais bien sur la réalisation des gestes.
- **Interprétation** : ici il s'agit de noter la qualité du jeu d'acteur mais aussi la cohérence du personnage sur la durée du duel.



Catégorie N - Narrativiste



- **Synchronisation** : il s'agit de la capacité des deux duellistes à agir de concert et à improviser ensemble.
- **Scénario** : il s'agit de noter l'originalité et la qualité de l'évolution du combat. Comment les duellistes ont-ils amené le combat ? (Introduction) Comment ont-ils développé l'action ? (Déroulé) Et comment ont-ils géré l'issue ? (Final). A noter qu'un duel ne débouche pas forcément sur la victoire de l'un des deux protagonistes.

Échelle de valeurs

Le juge-arbitre note les combats sur 20 selon 5 critères sur 4 points chacun. les demi points sont autorisés.

Echelle de valeurs								
0	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4
Nul ou absent	Mauvais	Pas terrible	En dessous de la moyenne	Moyen	Au dessus de la moyenne	Bon	Tres bon	Excellent

Classement

A l'issue du premier tour de poule, les joueurs seront re-répartis en poules de niveau et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un classement puisse être défini.

Exemple : Il y a 15 participants.

- **1^{er} tour** : Les organisateurs décident de faire 3 poules de 5.
- **2^{ème} tour** : Les organisateurs décident de récupérer les 2 meilleurs joueurs par poule pour tirer les places de 1 à 6. Ils forment 1 poule de 6. Les 9 autres joueurs sont brassés en 2 poules de 4 et 5.
- **3^{ème} tour** : A l'issue de la poule de 6 les places 1 à 6 sont attribuées. Parmi les 2 poules de 4 et 5 les organisateurs décident de récupérer les 2 meilleurs de chaque poule pour tirer les places de 7 à 10 dans une poule de 4. Les 5 joueurs restant vont tirer les places 11 à 15 dans une poule de 5.



Escrime Ludique FédéGN "Joutes et Tournoi"

Catégorie S - Simulationniste





“

Comportement : il s'agit de faire un combat le plus vraisemblable possible, que ce soit en terme de cohérence avec le personnage ou l'univers joué que de techniques appropriées.

Technique : les simulationnistes utilisent les techniques les plus proches possibles de techniques réelles. Leur panel technique est souvent issu ou converti des arts martiaux et pratiqué au plus proche de leur forme martiale.

Touche valide : Touche avec la partie de l'arme, de manière générale, qui aurait fait des dégâts en combat réel. Les simulationnistes ont tendance à ignorer les éraflures.

Matériel : Matériel qui se rapproche au mieux, compte tenu de l'aspect primordial sécuritaire, du matériel réel en terme de forme, d'équilibre et de possibilité d'action.

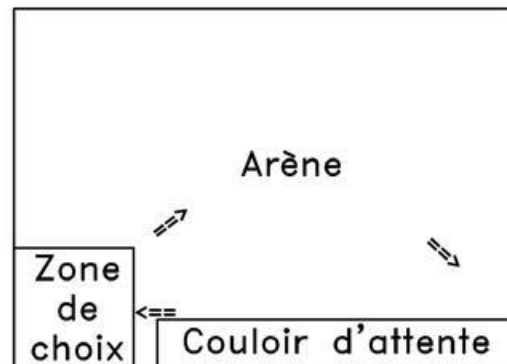
Définition de la surface de jeu

La surface de jeu se compose de 3 zones : la colonne **d'attente**, la zone de **choix** et l'**arène**. Des obstacles pourront être présents dans l'arène.

Colonne d'attente : c'est l'endroit où les joueurs se lancent des défis. Tous les joueurs qui ne sont ni en train de combattre ni en train de choisir leur armes doivent se trouver ici.

Zone de choix : c'est l'endroit où le défiant choisira les armes et les proposera au défié. Seulement deux joueurs à la fois dans cette zone.

Arène : c'est l'endroit où les duellistes s'affrontent. La limite au nombre de duels simultanés dans l'arène sera définie par l'organisation.





Règles d'affrontement

Cette catégorie sera sur le modèle **Touches franches**, **Double tombante**, **10 PV délocalisés**, **Dégâts pondérés** de 1 à 3pv, **Cadrage actif** et **Désengagement**.

Touche franche : ici la touche valide n'inclut pas les effleurements. Les touches hasardeuses sans force ni intention ne sont pas compté non plus. Les touches doivent être portées avec la partie dangereuse de l'arme (tranchant, masse, fer, etc). Dans le cas des lances le talon de l'arme est accepté. Les conversions de l'estoc en taille sont acceptées.

Double tombante : une attaque lancée qui arrive à toucher compte même si la personne a été touchée plus tôt dans l'action. Il s'agit d'une double touche. Toutefois cette seconde touche doit avoir été lancée avant d'être soit même touché.

PV délocalisé : chaque joueur a un capital de **10 points de vie** qui réduira à chaque fois qu'il sera touché. Un joueur à 0 pv est considéré comme battu. Deux joueurs arrivant à 0 ou moins sur une double touche sont battus tous les deux.

Dégâts pondéré : le nombre de points de vie perdu à chaque touche sera fonction de la localisation touchée. **Bras et jambes 1 pv** (Fesses et épaules exclus). **Buste et flancs 2 pv** (Fesses et épaules inclus). **Dos 3pv**.

Rappel : la **tête et les parties sont des localisations interdites**. La sanction est la perte d'1 pv pour le fautif.

Cadrage actif : si l'un des joueurs percute un autre joueur ou un obstacle, il est considéré comme touché au bras.

Désengagement : à chaque touche, le *joueur touché* annonce « halte » et le duel s'interrompt. Les deux joueurs se remettent en garde et le duel reprend au signal du joueur touché.



Déroulement

Mise en place

1. Briefing, avec **annonce des consignes de sécurité** et de la **limite du nombre de duels simultanés dans l'arène**, et de la **durée** de la ronde de défi.
2. **Les joueurs s'alignent dans le couloir d'attente**, sans armes et dans l'ordre supposé du plus faible (côté zone de choix) au plus fort.
3. **Chaque joueur reçoit** un nombre de **jetons** égal au $(\text{nombre de joueurs} - 1) \times 2$. A la charge du joueur d'avoir avec lui un réceptacle capable de stocker les jetons.
4. **Toutes les armes** en accès libre sont exposées **dans la zone de choix**. Les armes personnelles des joueurs sont dans des sacs fermés ou équivalent dans la zone de choix.
5. Un arbitre se place entre le couloir d'attente et la zone de choix. Les autres se répartissent dans l'arène.

Défi

Les actions suivantes se répèteront indéfiniment dans la limite de la durée annoncée par l'organisation. A la fin du temps imparti, les duels en cours se termineront mais aucun nouveau duel ne sera lancé.

1 - Le premier de la colonne d'attente (côté zone de choix) **lance un défi** au joueur de son choix dans la colonne d'attente. Si le premier ne veut pas lancer de défi, c'est au second de le faire et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un défi soit lancé.

On ne peut défier un même joueur qu'une seule fois. Il est donc possible de combattre un joueur 2 fois, une fois en tant que défiant et une fois en tant que défié.

2 - Le défiant et le défié se rendent dans la zone de choix. Les joueurs restés dans la colonne progressent d'une place.

3 - Le défiant choisit deux armements dont la longueur ne doit pas excéder 2m (par armement et en alignant les armes dans leur plus grande longueur). Il peut **choisir ces armements dans les simulateurs mis à disposition par l'organisation ou ses simulateurs personnels uniquement.**



4 - Le défié choisit l'armement qui lui convient parmi les deux proposés et laisse l'autre au défiant.

Le défié peut également choisir **d'abandonner** le duel, auquel cas il cède immédiatement **1 jeton** au défiant. Dans ce cas défié et défiant retournent dans la colonne d'attente comme si le duel avait eu lieu.

NB1 : **un joueur qui n'a plus de jeton est éliminé.**

NB2 : un joueur de **moins de 16 ans** ne **perd pas de jeton** en cas de refus.

5 - Le défiant et le défié attendent que le nombre de duels en cours dans l'arène passent en dessous de la limite annoncé par l'organisation. Puis le duel a lieu.

- Si le **défiant gagne**, il prend **2 jetons** au défié.
- Si le **défié gagne**, il prend **1 jeton** au défiant.
- Si les **deux** duellistes sont battus (0 PV chacun), **pas de jetons** échangés.

6 - Les duellistes replacent leurs armes dans la zone de choix. Toute arme doit être remise exactement là où elle a été prise.

7 - Puis ils retournent à la fin de la colonne d'attente, **défié en premier.**

Arbitrage

Les duels sont normalement en **auto arbitrage**.

- En cas de désaccord insoluble, les joueurs auront le droit de **faire appel à un des arbitres**. Dans ce cas **chacun des 2 duellistes** devra immédiatement lui donner **1 jeton**.
- Les arbitres peuvent intervenir à n'importe quel moment pour sanctionner des comportements dangereux ou inappropriés. **Chaque intervention coûtera 1 jeton** au contrevenant.
- Remarque : les duellistes ont **le droit de se parler** pour tenter de se distraire l'un l'autre. Les **limites** à ne pas dépasser sont les **insultes** ou le **harcèlement** qui seront sanctionnés comme comportement inapproprié.

Classement de la catégorie

Après comptage des jetons restants, les joueurs seront classés dans l'ordre du plus grand nombres de jetons au plus faibles.

Les égalités ne seront pas départagées sauf dans le cas des places primées. Dans ce cas-là, un duel de placement sera demandé.



Merci à vous de votre lecture attentive de ce document qui ne pourra manquer de s'enrichir, s'étoffer en fonction de vos retours.

Il deviendra, à terme, un reflet fidèle de l'activité telle qu'elle est vue par la communauté des joueurs et des GNistes.

L'équipe de rédaction
L'équipe de la FédéGN

Crédits Photos :

Site internet de la FédéGN