

# Règlement HOLMGANG



Les 28 et 29 mars 2026

Salle Rivoli,

Rue Marengo

La Roche sur Yon

## L'épée dans La Roche

ÉDITION



FAITS  
D'ARMES



RÈGLEMENT du Tournoi : l'Épée dans la roche.

# HOLMGANG



- I. Principes généraux
- II. Règles principales
- III. Règles spécifiques
- IV. Matériel & Équipement
- V. Formule



## ← 1. Principes généraux

1.1 - Le tournoi « Holmgang » est une épreuve individuelle qui se pratique au bouclier circulaire et à l'épée (ou à la hache, cf. « règles spécifiques »), ces éléments étant par connotation d'inspiration « scandinave / viking ».

1.2 - Le tournoi tend à s'inspirer des traces historiques sourcées (sage, récits...) qui évoquent cette forme de duel ritualisé ; Cependant, ce tournoi ne prétend pas en être une fidèle retranscription, les éléments permettant de l'attester étant par nature lacunaires ou sujets à interprétation. Des aménagements ont ainsi lieu, tant dans les règles d'opposition que dans le terrain. Il s'agit d'un parti pris visant à permettre une plus grande liberté d'action aux combattants.

1.3 - Ce tournoi ne constitue aucunement une tentative de reconstitution d'une forme de duel attestée, mais en utilise simplement les marqueurs : utilisation d'un nombre limité de boucliers, simulateurs d'armes spécifiques, etc...

## ← 2- Règles principales

2.1 - Le duel oppose deux combattants, équipés de protections adéquates (cf. rubrique « équipement »), d'un simulateur d'épée, de hache ou de pique spécifique à cette pratique (cf. « équipement ») et d'un bouclier circulaire (cf. « équipement ») ;

2.2 - Le jury de chaque duel se compose au minimum de 4 personnes :

- 1 président (celui-ci est chargé de diriger le duel au sens large : directives de début et de fin de chaque venues, verbalisation et application du règlement et des éventuelles sanctions, comptabilisation des points, etc.)
- 1 adjoint (il occupe une fonction d'assistant du président, et aide ce dernier sur sa sollicitation, par exemple en lui précisant l'endroit un combattant est touché, si le coup a bien porté, comptabilisation des points, etc.)
- 2 assesseurs (1 par bouclier, leur fonction étant uniquement de comptabiliser le nombre d'impacts reçus, en accord avec les règles - cf. « règles spécifiques »)

2.3 - Les assauts ne sont pas chronométrés, ces derniers prennent fin uniquement lorsqu'un des combattants atteint ou dépasse le score minimal de victoire (10 points) ;

2.4 - Le système de comptabilisation des points est sans priorité : en cas de coups doubles, les deux combattants scorent. Un coup double est valide lorsque celui-ci est initié en même temps ou immédiatement après celui d'un adversaire, et avant la touche portée (dans le même temps d'escrime). Toute action offensive initiée après avoir reçu une touche est invalide. Ainsi, un coup initié après l'action offensive initiale, et avant que celle-ci ne touche, reste valide même s'il porte après avoir été touché.



## ← 2- Règles principales

2.5 - Les cibles attribuent un nombre de points différent en fonction de leur nature :

- membres inférieurs et supérieurs = 1 point
- tête = 2 points
- tronc = 3 points

2.6 - Toutes les surfaces sont valables, à l'exception des pieds et des mains.

2.7 - Les assauts se pratiquent dans une arène circulaire ou carrée de 5m de diamètre ou de côté. Une sortie de l'arène avec un seul pied n'entraîne aucune sanction, le combat se poursuit librement. En revanche, une sortie de l'arène avec les deux pieds entraîne immédiatement le « halte ! », et le combattant fautif est pénalisé par la perte de 3 points. Toute action offensive initiée pendant ou après une sortie de l'arène avec les deux pieds est annulée. Un combattant a le droit de pousser son adversaire à la faute en tentant de le faire sortir du terrain (sans brutalité intentionnelle).

2.8 - Toute action de lutte ou combat à mains nues est strictement interdite. Le bouclier ne peut pas être utilisé pour marquer des points : son utilisation est strictement défensive (ceci constitue une entorse à la réalité à fins préventives et sécuritaires).

## ← 3- Règles spécifiques

3.1 - Chaque combattant dispose de trois boucliers, réels ou virtuels, à sa convenance.

3.2 - Les combattants débutent obligatoirement le combat en portant un bouclier et une épée.

3.3 - Lorsqu'un bouclier est détruit, un combattant change de bouclier (soit par un autre s'il en possède plusieurs, soit « virtuellement » s'il n'en possède qu'un). Chaque perte de bouclier entraîne un temps de pause de 1 minute maximum, que les combattants sont libres de refuser d'un commun accord.

3.4 - Lorsqu'un combattant a épuisé son stock de 3 boucliers (= « destruction » du troisième et dernier bouclier), celui-ci poursuit le combat soit avec son épée seule, soit en remplaçant son épée par une hache danoise ou par une pique, soit en portant une hache courte + une épée.

3.5 - La même règle vaut pour l'adversaire si celui-ci épuise également son stock de boucliers.

3.6 - Un bouclier est considéré comme détruit dès qu'il encaisse 3 attaques armées. Il appartient aux assesseurs désignés de comptabiliser le nombre d'attaques armées encaissées par les boucliers.



### ← 3- Règles spécifiques

3.7 - Une attaque armée est une attaque portée en faisant préalablement passer la totalité de l'arme derrière l'axe vertébral. Cette règle vaut pour toutes les armes employées (épée, hache courte ou hache longue). Les assesseurs doivent s'assurer de la qualité de l'armé afin de comptabiliser le coup.

3.8 - Règle Berserker : un combattant dépourvu de bouclier, parvenant à toucher seul son adversaire (sans recevoir de coup double), a le droit de porter immédiatement une seconde action offensive (remise). Si celle-ci touche également sans être touché par coup double en retour, les scores des 2 cibles touchées est additionné (ex : un combattant à l'épée seule touche seul sur le bras puis immédiatement à la tête, toujours sans recevoir de coup double, score  $1+2 = 3$  points dans sa venue). Une seule remise Berserker est autorisée par phrase d'armes. Cette remise demeure valide même si l'arbitre a prononcé le « halte » au moment de la première touche (principe de continuité offensive au crédit du combattant sans bouclier).

La règle Berserker ne s'applique plus si les 2 combattants sont dépourvus de boucliers.

- Note 1 : si l'adversaire parvient à se protéger ou à toucher simultanément lors d'une remise Berserker, cette remise est considérée comme nulle, seuls les points engendrés par la première attaque seront pris en compte.
- Note 2 : une remise Berserker peut être portée par 2 armes différentes, par exemple si le premier coup est donnée avec une hache courte, et la remise avec une épée.



## ← 4- Matériel et Équipement

4.1 - Les boucliers se doivent d'être d'inspiration « nordique ». S'entend ici un bouclier circulaire à maniple diamétrale, confectionné en bois ou synthétique, et d'un diamètre compris entre 80 et 90cm environ.

Le poids et l'épaisseur des boucliers n'est pas normé, et laissé libre de choix aux combattants.

L'ombon peut être métallique ou synthétique.

Les boucliers doivent répondre à des exigences de sécurité pour les combattants : absence d'échardes visibles susceptibles de blesser par contact direct ou par détachement de la surface (un recouvrement du champ par tissu est possible et encouragé).

La tranche des boucliers doit être sécurisée par adjonction de matériau (rawhide, cuir...)

Les rivets ou pointes de fixation doivent être poncés et ne présenter aucun caractère dangereux.

Un bouclier ne répondant pas à l'ensemble de ces critères de sécurité pourra être refusé par l'arbitre.

4.2 - Les épées doivent être des simulateurs d'armes à une main, idéalement de typomorphe « nordique ». A défaut, des messers ou épées de taille à une main peuvent convenir.

Les simulateurs peuvent être en acier ou synthétiques.

Les simulateurs doivent répondre aux exigences de sécurité du tournoi : pas de pointes « dangereuses », pointes recourbées ou évasées pour les simulateurs en acier, tranchants sécurisés non affûtés.

4.3 - Les haches courtes ou danoises doivent obligatoirement être synthétiques et répondre aux mêmes exigences de sécurité globales. Les hampes peuvent être en bois ou synthétiques.

4.4 - Les piques doivent être équipées d'un simulateur de fer « synthétique » ou acier (recourbé ou évasé). Les hampes peuvent être en bois ou synthétiques.

4.5 - Tenue individuelle : les combattants doivent porter :

- une veste AMHE 350Nw minimum
- un pantalon AMHE 350Nw minimum
- un bustier plastique
- un masque d'escrime recouvert d'un couvre-nuque
- des gants AMHE coqués (gant plus léger type kevlar autorisé pour la main-bouclier lorsque celui-ci est présent / changement pour un gant plus lourd lorsqu'absent)
- des genouillères (adjointes ou intégrées au pantalon)
- des protège-tibia



## 5 - Formule

Le tournoi « Holmgang » s'effectue en 2 étapes :

1. Un ou deux tour(s) de poule qualificatif(s) sans élimination
  - Décalage par clubs
  - Score de victoire : 10 points
  - Pas de chronomètre
2. Un tableau d'élimination, direct ou toute places tirées, en fonction des effectifs
  - Score de victoire : 15 points
  - Pas de chronomètre

