

INTERGALACTIC TOURNAMENT OF RAPIER 2026



A DNL HEMA FESTIVAL SAGA
Collaborators:



(Le français suit)

INTRO

At Destreza Nova Laval, after seeing how many eyebrows we raised with the National tournament of Rapier we are going further: The intergalactic Tournament of Rapier, for all the planets, including different galaxies. The goal is to have fun.

RULESET (we start explaining the most important thing)

Fencers fight until one (or both) gets hit by the opponent or gets a point. The fencer who receives any valid blow or a point against gets eliminated from the tournament. Consider this a tournament to a *first blood* in historical contexts.

Bouts will be recorded and referees might see the footage, with the presence of the coaches, in order to validate a touch.

TOURNAMENT SPECIFICATIONS:

The tournament is a direct playoff. Fencers will pick a number and will be assigned to the table. In the second stage, fencers will be reassigned by proximity to the next fencer. Example: in case of 16 fencers, if #1 passes, but #3 and #4 killed each other, then #1 will fight either #5 or #6. If an opponent gets to be alone in a determined stage, that will be decided by the shortest time of their bout.



The winner of the tournament will be called the champion.

Secret stage: The champion can opt to fight the host and master of ceremonies of the tournament in order to get the Intergalactic Cup.

VALID HITS/POINTS:

TARGET: All targets are considered valid BUT, attempting deliberately to hit the back of the opponent, the groin, or the feet, will automatically get you eliminated. Thus, if one of these hits occurs, the point should be valid if the video can prove that it was not intentional (good luck with that).

FORCE: Excessive force will invalidate any hit. That will be evaluated by an excessive run of the sword, or loading a hit (techniques like “embebida” or “estocada de puño” can easily be considered excessively aggressive. As well, any fleche without bending the arm, any grappling, kicks, punches etc. The judges can decide to eliminate the contender after a video footage. Fencers and judges must and will take in consideration the different size and weight of the fencers. A cut must deliver a certain degree of run of at least 45 degrees. A

thrust must show bending of the blade (or the arm if any of the fencers advanced to do it). A disarm is considered a victory. A flat cut is not considered a hit.

AFTERBLOW: The referee will call a halt when they see something happening, if the fencers were in motion during the call of the halt (yes it takes time) the afterblow hit will be called valid, even if it happened after the call of the HALT. That will make both fencers eliminated.

RING OUT: One foot on the line is considered a ring out, the fencer fell into the lava and is considered eliminated.

PENALTIES that can apply a point or a victory: **SHOWING** the back purposely (beware that a bad *passatta di soto* or doing a *girata* in the wrong time will expose the back and give the victory to the opponent. A penalty will ALSO nullify the point that the fencer achieved during that moment, if they achieved any point.

PREREQUISITES TO PARTICIPATE IN THE TOURNAMENT:

All ages and genders. Reminder that the fencers must calibrate the nature of their attack depending on the opponent. Fencers must have been participants of all the workshops of the DNL HEMA Festival. No, you cannot just sign for the tournament and leave, be nice and have respect for the event.

PROTECTIVE EQUIPMENT OBLIGED: Groin protector, mask 350 or sup with back of the head protector, heavy thick hema jacket (the thin one for smallsword or OF is not enough), pants, elbow protector, knee AND shin protector, neck extra protection, rigid or soft and leather gloves. No skin should be seen, sport shoes. Any extra protection is recommended.

SWORD: Any rapier with diamond shape no longer than 46" is considered valid. Weight must be between 900g and 1.2 kgs.

JUDGING AND IN BOUT SPECIFICATIONS

THE RING

It will be big enough for the fencers to round around and find a good moment to strike. 5x5 meters is what we expect, but the specifications can change due to availability at the venue.

JUDGING STAFF

1 or 2 judge linesmen, a central judge and 1 to 2 cameramen.

The linesmens will call POINT if they see a possible successful action from one of the fencers. They will also call for a SAFETY HALT in case they see a safety reason to stop the match. The judge will stop the match with a HALT if one of the linesmens calls something or if she sees a fencer scoring a point. The central judge can stop the fight for any reason she sees fit, concerning safety regulations or any other specifications of the event.

COLORS

The fencers will have a color assigned, either blue or red, and the judges and linesmen will refer to the fencers by their color.

PENALTIES

Using penalties in a fun, friendly tournament is sad, but if you are not nice we will have no other option than to apply them. Some penalties will be a warning, others will be a loss of a match and some terrible behavior/s can bring the ban out of the competition. Points to take in consideration:

- An action that deserves a warning will invalidate any point you make in that action. Example: a disconsiderate strength or showing your back to the enemy while scoring will make your attack invalid. If it was a double, the opponent would get the victory.

Actions that can be considered for a warning.

- Excessive strength, violent or aggressive, taking in consideration the size and age of your opponent.
- Showing your back to the opponent.
- Jumping or bullrushing your opponent (yes, an aggressive fleche done without a good care of your space or your stability will bring you a warning).
- An attempt at grappling or trying to make the opponent fall.
- Taking too long to get ready for the match.
- Interrupting the match for no “good” reason.
- Arriving at the match without the correct gear.
- Coming with a different attitude rather than “I am here for the fun” is already a warning.
- Any unpleasant behaviour following the last point.

Actions that can be considered for the loss of a match.

- 3 Repetitive warnings of the same nature.
- A clear violent action with lack of control that could have injured your opponent.
- Unsubordinate attitude towards staff members.

Actions that can be considered for the ban of the event

- Deliberate unsafe attitudes and actions to anyone.
- Inappropriate behaviour. Throwing things on the floor, yelling, it is considered a ban, and a public note may be done. There may be cameras recording the whole time and we will acquire media rights to publish any content we see fit. So, behave yourself or your parents will know about it.

Winner of the tournament.

That person will get the medal of the “Intergalactic Champion of Rapier”. After passing the final secret stage, that person will get the: “There can be only one” medal.

FRANCAIS

INTRODUCTION

À Destreza Nova Laval, forts de notre succès avec le Tournoi national d'escrime à la rapière, nous allons encore plus loin : nous lançons le Tournoi intergalactique d'escrime à la rapière, qui est ouvert à toutes les planètes, y compris aux galaxies les plus variées. Quel est l'objectif ? S'amuser !

RÈGLES (nous commençons par l'essentiel)

Les escrimeurs se battent jusqu'à ce que l'un d'eux (ou les deux) soit touché par son adversaire ou marque un point. L'escrimeur qui reçoit un coup valide ou un point est éliminé. Ce tournoi se déroule dans un format similaire à celui où le premier sang est attribué dans un cadre historique.

Les combats seront enregistrés et les arbitres auront la possibilité de visionner les séquences, en présence des entraîneurs, pour valider une touche.

DÉMARRAGE DU TOURNOI :

Le tournoi se déroule en élimination directe. Les escrimeurs choisiront un numéro et seront placés à une table. Au deuxième tour, les escrimeurs seront repositionnés en fonction de leur proximité avec le prochain escrimeur. Exemple : dans un tournoi à 16 escrimeurs, si le n° 1 passe son tour, mais que les n° 3 et 4 s'éliminent mutuellement, le n° 1 affrontera soit le n° 5, soit le n° 6. Si un adversaire se retrouve seul sur une arène donnée, celle-ci sera celle dont le combat sera le plus court.



Le gagnant du tournoi sera déclaré champion.

Épreuve secrète : le champion peut choisir d'affronter l'organisateur et le maître de cérémonie du tournoi pour remporter la Coupe Intergalactique.

POINTS VALIDES

Cible : toutes les cibles sont valides, MAIS toute tentative délibérée de toucher le dos, l'aine ou les pieds de l'adversaire entraînera une élimination automatique. Par conséquent, si l'un de ces coups est porté, le point sera validé si la vidéo prouve qu'il n'était pas intentionnel (bon courage !).

Force : toute force excessive invalidera un coup. L'évaluation portera sur une course excessive de l'épée ou une attaque trop agressive (des techniques comme l'« embebida » ou l'« estocada de puño » peuvent facilement être considérées comme telles). De même, toute flèche sans flexion du bras, toute prise, coup de pied, coup de poing, etc., sera sanctionnée. Les juges peuvent décider d'éliminer le compétiteur après avoir visionné la vidéo. Les escrimeurs et les juges doivent tenir compte des différences de taille et de poids des escrimeurs. Une coupe doit présenter une course d'au moins 45 degrés. Une estocade doit montrer une flexion de la lame (ou du bras si l'un des escrimeurs a avancé pour l'exécuter). Le désarmement est considéré comme une victoire. Une coupe à plat n'est pas considérée comme une touche.

COUP SUIVANT : L'arbitre arrêtera le combat dès qu'il remarquera une action. Si les escrimeurs étaient en mouvement lors de l'arrêt (ça prend du temps), le coup porté après l'arrêt sera validé, même s'il a eu lieu après l'arrêt. Les deux escrimeurs seront alors éliminés.

SORTIE DU RING : Un pied sur la ligne. Considéré comme une sortie de ring, l'escrimeur tombe dans la lave et est éliminé.

PÉNALTÉS pouvant entraîner un point ou une victoire : Montrer le dos intentionnellement (attention, une mauvaise passe de soto ou une girata mal exécutée expose le dos et offre la victoire à l'adversaire). Une pénalité annulera aussi le point marqué par l'escrimeur à ce moment-là, le cas échéant.

CONDITIONS DE PARTICIPATION :

Ouvert à tous, peu importe l'âge ou le sexe. Les escrimeurs doivent adapter leur attaque à leur adversaire. Ils doivent avoir participé à tous les ateliers du Festival DNL HEMA. L'inscription au tournoi n'est pas suffisante ; soyez courtois et respectueux.

ÉQUIPEMENT DE PROTECTION OBLIGATOIRE :

Coquille, masque 350n ou supérieur avec protection dorsale, veste HEMA épaisse et lourde (une veste mince pour l'épée courte ou l'épée longue n'est pas suffisante), pantalon, coudières, genouillères et protège-tibias. Protection, protection cervicale supplémentaire, gants rigides ou souples et en cuir. Aucune partie du corps ne doit être visible. Chaussures de sport. Toute protection supplémentaire est recommandée.

ÉPÉE :

Toute rapière en forme de losange d'une longueur maximale de 117 cm (46 pouces) est autorisée. Son poids doit se situer entre 900 g et 1,2 kg.

ARBITRAGE ET SPÉCIFICATIONS DES COMBATS

LE RING :

Il sera assez grand pour permettre aux escrimeurs de se déplacer et de trouver un bon moment pour frapper. Nous prévoyons des dimensions de 5 x 5 mètres, mais celles-ci peuvent varier selon la disponibilité du lieu.

ÉQUIPE D'ARBITRAGE

1 ou 2 juges de ligne, un juge central et 1 ou 2 caméramans.

Les juges de ligne annonceront un POINT s'ils repèrent une action potentiellement réussie d'un escrimeur. Ils ordonneront également un **Arrêt de Sécurité** en cas de problème de sécurité. Le juge central arrêtera le combat si un juge de ligne annonce une action ou s'il voit un escrimeur marquer un point. Le juge central peut arrêter le combat. Elle se réserve le droit de prendre des décisions pour toute raison qu'elle jugera pertinente, concernant les règles de sécurité ou toute autre spécification relative à l'événement.

COULEURS

Chaque escrimeur se verra attribuer une couleur, bleue ou rouge, et les juges et les juges de ligne les désigneront par cette couleur.

PÉNALITÉS

C'est malheureux d'appliquer des pénalités lors d'un tournoi amical et amical, mais en cas de comportement inapproprié, on n'aura d'autre choix que de les infliger. Certaines pénalités seront un avertissement, d'autres entraîneront la perte du match, et d'autres sanctionnent un comportement inacceptable.

Toute action méritant un avertissement annulera le point marqué lors de cette action. Par exemple : un usage excessif de la force ou le fait de tourner le dos à l'adversaire pendant une attaque invalidera votre attaque. Si c'était un double, l'adversaire remporte la victoire.

Actions pouvant entraîner un avertissement :

- Force excessive, violente ou agressive, compte tenu de la taille et de l'âge de votre adversaire.
- Tourner le dos à l'adversaire.
- Sauter ou charger votre adversaire (une charge agressive sans gestion de l'espace ni de l'équilibre vous vaudra un avertissement).
- Essayer de saisir ou de faire tomber l'adversaire.
- Prendre trop de temps à se préparer pour le match.
- Interrompre le match sans raison valable.
- Se présenter au match sans l'équipement adéquat.
- Adopter une attitude différente de celle de « Je suis là pour m'amuser » constitue déjà un avertissement.
- Tout comportement inapproprié après le point précédent.

Actions pouvant entraîner la perte d'un match. 3 avertissements répétés de même nature.

- Un acte de violence manifeste et non contrôlé susceptible de blesser votre adversaire.
- Un comportement insuffisant envers les membres du personnel.
- Comportements pouvant entraîner une exclusion de l'événement :
-
- Attitudes et comportements délibérément dangereux envers quiconque.

Comportement inapproprié.

Jeter des objets par terre, crier : tout comportement inapproprié entraînera une **exclusion** et pourrait faire l'objet d'un **avertissement public**. Les caméras pourront filmer l'événement en continu et nous nous réservons le droit de diffuser tout contenu jugé pertinent. Alors, tenez-vous bien, sinon vos parents seront mis au courant.

CHAMPION DE TOURNOI

Ce gagnant recevra la médaille de « Champion intergalactique d'escrime à la Rapière ». Après avoir réussi l'épreuve finale secrète, il recevra la médaille : « **Il ne peut en rester qu'un** ».