OPEN AMHE TOULOUSE

PRIX DES DEUX EPEES

REGLEMENT

- ***A) Objet***
- ***B) Formule des tournois Epée longue et Epée bocle***
- ***C)Règles des duels composant les tournois***
- *1) Comportement*
- *2) Arbitrage et déroulement des duels*
- *3) Marquer des points*
- *4) Comptage des points en duel et temps-morts*
- *5) Ce qu'on retient du duel et points retenus au classement*
- *6) Double touches, Afterblows, Hors-temps*
- *7) Abandons, exclusions, forfaits.*
- ***D) Règles équipement***

ARTS MARTIAUX HISTORIQUES EUROPEENS
OGN
TOULOUSE

A) Objet.

Le présent document fixe les règles pour les tournois mixtes masculins-féminins d'épée longue et d'épée-bocle qui auront lieu les 30 et 31 Mai 2015 à Toulouse (Gymnase M.Bécanne), organisé par l'Ost du Griffon Noir AMHE Toulouse, événement dénommé « OPEN AMHE TOULOUSE – Prix des Deux Epées ».

Chaque combattant inscrit (ayant rempli sa fiche et l'ayant fait parvenir accompagnée du règlement), s'engage par son inscription à respecter les règles et le corps arbitral, sous peine d'exclusion définitive du tournoi par ces derniers.

B) Formule des tournois Epée longue et Epée bocle.

Les tournois mettent en compétition des combattants majeurs, avec un équipement adéquat (voir D). Les deux tournois sont mixtes masculins-féminins. Le vainqueur du tournoi d'épée longue remporte le PRIX D'EPEE LONGUE, celui d'épée-bocle remporte le PRIX D'EPEE-BOCLE. Il ne s'agit pas d'escrime sportive, ni d'escrime artistique, ni de béhourd. C'est une compétition d'Arts Martiaux Historiques Européens, mettant à l'épreuve l'adresse, le niveau physique, l'intelligence et les connaissances en AMHE des combattants sous la pression de la compétition.

Les deux tournois se dérouleront de la manière suivante : premier jour qualifications par phase de groupes, ou **PHASE QUALIFICATIVE** ; le nombre de groupes (et de combattants par groupe) sera défini lorsque le nombre de combattants sera connu, après la clôture des inscriptions, le **30 Avril 2015 (** la formule de cette phase sera connue et le tirage au sort sera réalisé peu après, selon un mode qui sera précisé). Second jour **PHASES FINALES** avec rencontres à élimination directe de type quart de finale, demi-finale puis finale (là encore, la formule sera précisée après le 31 Avril) ; pour déterminer les vainqueurs des tournois, les 8 meilleurs de la phase qualificative joueront la **COURSE AU PRIX** (une par tournoi); les combattants non qualifiés pour la Course au Prix et les éliminés de cette course joueront les **DUELS DE CLASSEMENT**. Tout le monde combattra le même nombre de matchs (au pire à un match près) sur les deux jours de tournois. Un classement général final par tournoi sera établi.

C) Règles des tournois Epée longue et Epée bocle.

1) Comportement

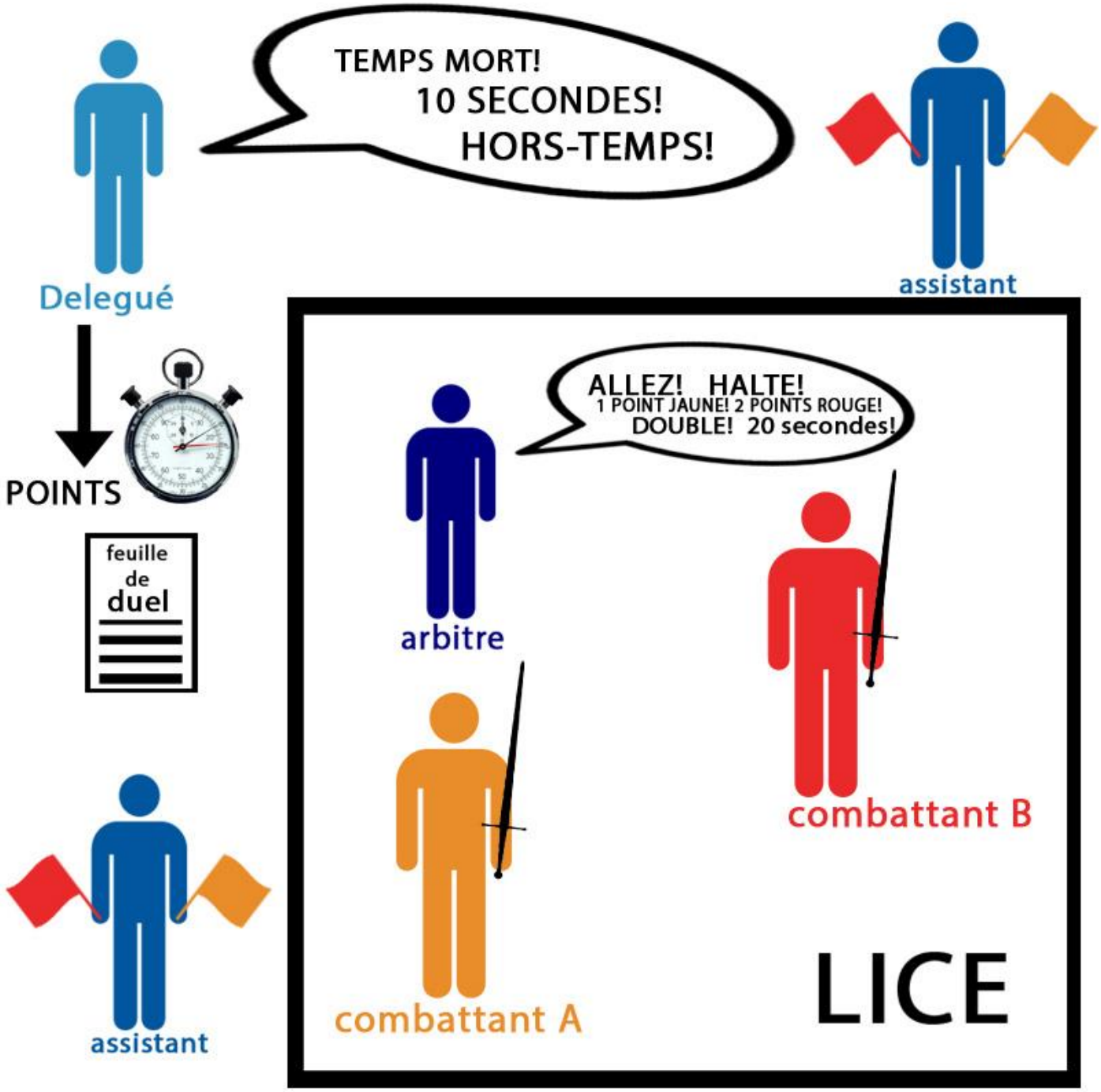
Il s'agit de tournois courtois et amicaux, aussi le fair-play, l'esprit sportif, la camaraderie, et l'amitié autour de l'objet commun des Arts Martiaux Historiques Européens passent avant toutes choses ; l'esprit de compétition ne doit en rien altérer l'esprit de l'événement. L'arbitre et l'organisation ont toute latitude pour exclure un combattant (ou un spectateur, ou un entraîneur) jugé violent, faisant preuve d'un comportement injurieux, ou perturbant le bon déroulé des tournois, après avertissements, selon le jugé de l'arbitre ou de l'organisation. Toute insulte ou geste déplacé sera assimilé à un comportement violent.

Le jet d'arme ou de bocle est formellement interdit. L'arrachage de masque, l'estoc volontaire sur la nuque, le dos ou les parties génitales sont formellement interdits. **L'engagement doit se faire sans excès de force, le corps à corps doit être maîtrisé et non dangereux. Les clefs sur les articulations, les coups de pieds , de poings, de tête, les frappes au pommeau ou de la bocle sont marqués mais non violents.** ces coups là, coup de bocle compris, ne rapportent pas de points et n'entraînent l'arrêt de l'engagement que si l'arbitre le juge nécessaire. Une touche très violente et dangereuse ne sera pas comptée et pourra entraîner une exclusion définitive de l'événement, si des avertissements répétés de l'arbitre ont été faits au combattant.

Les deux adversaires doivent se saluer au début et à la fin de chaque duel. **Ils sont tenus au silence lors des engagements (entre le « Allez » et le « Halte »)**. Il n'ont le droit de contester une décision qu'auprès de l'arbitre principal et **qu'une fois par rencontre**. A signaler que l'assistance (entraîneurs et coachs) n'est pas autorisée à communiquer ou parler avec les combattants ou les arbitres et est tenue au silence **pendant les engagements**, sous peine d'exclusion de l'événement et après avertissement de l'arbitre. Enfin, **les combattants se respectent mutuellement** ; ils le prouvent, entre autres, par le soin apporté à leur tenue.

2) Arbitrage et déroulement des duels

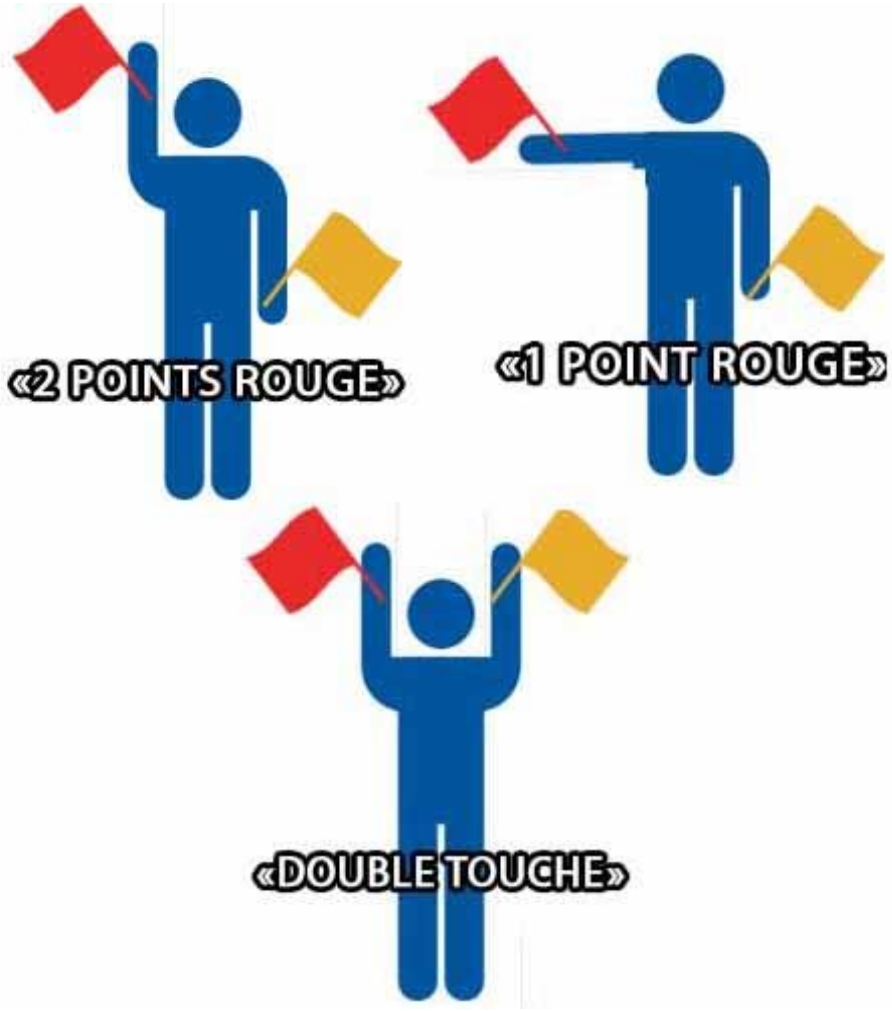
Le terrain est dénommé « lice » et doit être délimité pour la sécurité de tous. **Les seuls admis en lice sont les combattants et l'arbitre principal ;** les assistants demeurent le long de la limite extérieure de la lice et sont mobiles pour pouvoir suivre l'action de deux angles de vues différents, et le public ne doit pas les gêner. Le délégué est hors de la lice, légèrement en retrait, sur la table de marque.



Les arbitres sont au nombre de trois : un **arbitre** principal et deux **assistants,** le tout complété par un **délégué** remplissant la **feuille de duel** et gérant le chronomètre (voir hors-temps, temps-mort). Ces deux derniers ont deux drapeaux en leur possession, un de chaque couleur de chaque combattant (qui portent un brassard rappelant le drapeau), pour indiquer les touches quand ils en voient une : drapeau de la couleur de celui qui a réussit la touche levé verticalement pour une touche à deux points (voir plus bas pour les points), drapeau levé horizontalement pour une touche à un point. Ils ne parlent pas, sauf si l'arbitre principal demande leurs avis. L'arbitre principal juge les coups suivant les avis des deux assistants, et attribue les points. Il a le dernier mot et a autorité sur les combattants. Il donne le signal du début du combat par un « **Allez** » et l'arrête par un « **Halte** », si il a vu une touche ou un de ses assistants lever un drapeau ; en cas de doute, l'arbitre, ses deux assistants et le délégué se réunissent à la table de marquage (qu'occupe le délégué), les deux adversaires demeurant aux coins opposés de la lice et ne parlant à personne. En cas de doute persistant, il n'y a aucun point de marqué et l'on reprend le duel (point remis en jeu).

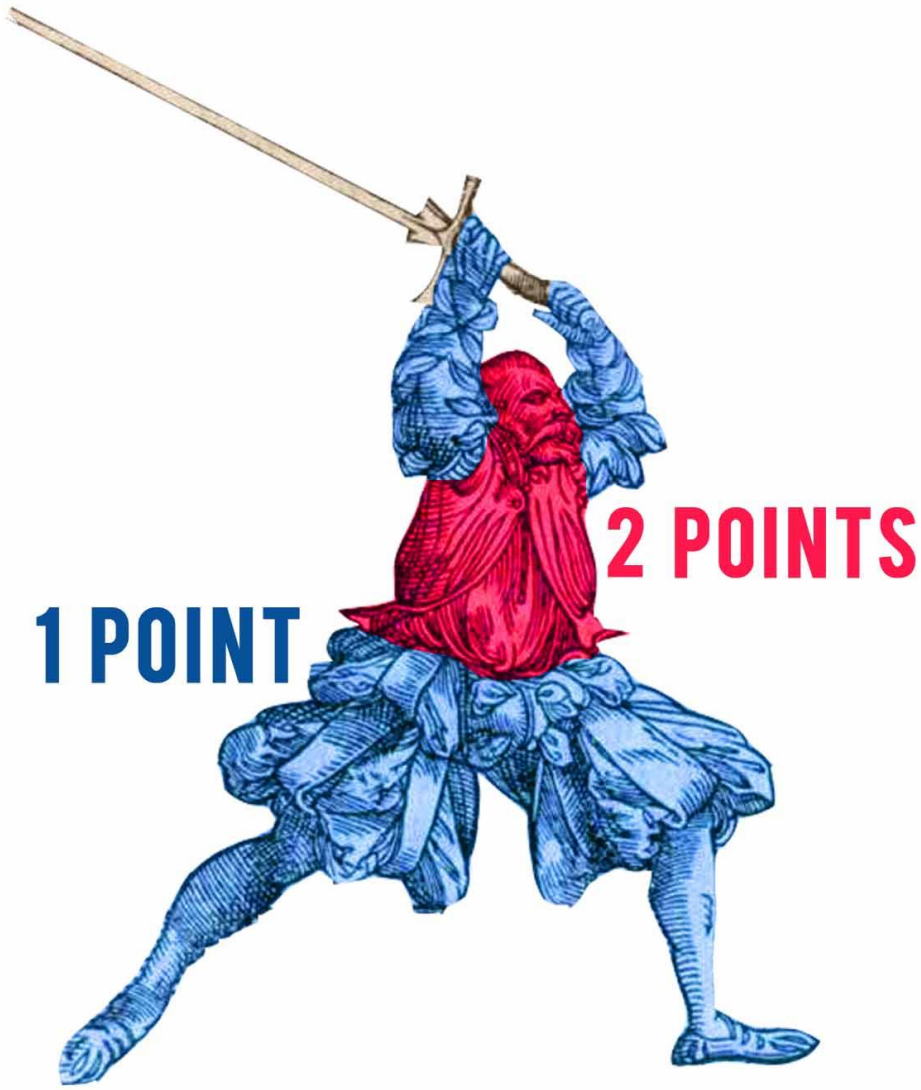
Les arbitres peuvent être d'autres compétiteurs du tournoi, à condition qu'ils ne soient pas dans le même groupe en phase qualificative, ou dans le même tableau en phase finale. **A signaler aussi qu'il n'y a pas d'arbitrage vidéo.**

Les deux combattants doivent s'être préalablement échauffés ; ils pourront échanger quelques passes d'armes dans la lice avant le duel proprement dit, afin de se jauger et de se mettre en jambes, sans points ni arbitres.



3) Marquer des points

Un combattant marque des points sur une touche franche sur son adversaire**. <u>Il marque 2 points si la touche atteint la tête ou le corps (buste), il marque 1 point s'il touche les jambes, les bras ou les mains</u>**. Les techniques en combat rapprochés sont autorisées, mais les points ne sont marqués que si la touche est donnée franchement avec l'arme ; désarmer l'adversaire est autorisé, mais il faut finir et marquer la touche pour marquer des points.



Pour rapporter des points, une touche doit être franche, volontaire, et portée avec toute partie de l'épée sauf le plat. Les coups de tête, coude, pieds, poings… ne donnent pas de points, et doivent être usés sans violence excessive. Une touche très violente et dangereuse ne sera pas comptée et pourra entraîner une exclusion définitive de l'événement, si des avertissements répétés de l'arbitre ont été faits au combattant.

4) Comptage des points en duel et temps-morts

Chaque duel se compose de manches durant lesquelles se déroulent les engagements suivant les ordres de l'arbitre principal. **Une manche est gagnée dès lors qu'un des deux combattants marque 2 points.**

Durant la phase qualificative, chaque duel se déroule en **trois manches** ; l'on retient alors qui est victorieux (par le nombre de manches remportées) et le ratio des points (voir 5) ; match nul en cas de forfait ou de manche annulée pour double touches (voir 6 et 7), possibilité de deux défaites pour doubles touches répétées (voir 7) ; score soit de 2 manches à 1 ou 3 manches à 0, sauf annulation de manche (voir 7).

Durant les phases finales, chaque duel est à élimination directe, et le **vainqueur est le premier combattant à remporter 3 manches** (combats en 3 manches gagnantes donc), et peut se terminer, par exemple, par un score serré de 3 à 2.

1 MANCHE= Série d'engagements terminant quand un combattant score deux points au moins.

1 DUEL phase qualificative = 3 MANCHES

1 DUEL phases finales= élimination directe. Vainqueur= premier à remporter 3 manches.

Durant chaque duel, chaque combattant a le droit de demander un **temps-mort de 30 secondes** (**dans la limite de 1 par combattant et par duel**) à l'arbitre, qui l'annonce, et qui est repris par le délégué, ce dernier enclenchant le chronomètre et indiquant la reprise à l'arbitre. Le temps-mort ne peut pas se demander pendant la première manche.

5) Ce qu'on retient du duel et points retenus au classement

Le délégué, sur la **feuille de duel,** consigne les points marqués par manches. Le vainqueur du duel est celui qui a remporté deux ou trois manches sur les trois disputées en phase qualificative (sauf match nul), ou le premier à gagner trois manches en phases finales. Un total des points acquis et un total des points encaissés est réalisé pour chaque combattant sur la feuille de duel, et l'on soustrait les points encaissés aux points acquis pour obtenir un ratio déterminant un chiffre: c' est le **score** acquis par le combattant à chaque duel, gagné ou perdu (il y a possibilité de faire un score négatif, si on a encaissé plus de points qu'on en a acquis).

Ce **score** n'est conservé qu'en phase qualificative pour établir le classement de groupe et/ou le classement général ; en phases finales seule la victoire (ou la défaite) compte. Les scores de chaque duel sont ainsi additionnés (ou soustraits quand ils sont négatifs) pour chaque combattant et permettent ainsi de les classer via les totaux de scores; en cas d'égalité, le ratio de victoires/nuls/défaites sera utilisé pour classer les combattants à point égaux. Si cela ne suffit pas, on utilisera, dans l'ordre : le résultat du duel entre les deux combattants à égalité au classement ; le total des points **acquis** en favorisant celui qui en a le plus ; le total des points **encaissés** en favorisant celui qui en a pris le moins ; le tirage au sort.

6) Double touches*, Afterblow*, Hors-temps

Est considéré comme **« double-touche »** le fait que les combattants se touchent simultanément. **Cela veut dire qu'aucun des deux adversaires n'a pensé à se protéger.**

Est considéré comme ***« Afterblow »,*** ou « coup après coup », une touche reçue alors que l'on vient de toucher l'adversaire : par exemple A commence un geste, B en démarre un aussi, A touche, et B terminant son geste touche A peu après ; c'est en somme une double touche décalée, et là encore aucun des deux adversaires n'a pensé a se protéger, que ce soit B en lançant son geste, ou A en ne se mettant pas en sécurité après avoir touché. **Pour ces raisons l'*afterblow* est assimilé à la double touche.**

Précisions : n'est donc pas *Afterblow* un coup donné dans un mouvement commencé **après** la touche qu'on vient de se prendre, sans marquer le fait qu'on vient de prendre une touche donc ; de manière générale, il est demandé aux combattants de se comporter courtoisement et sportivement, et donc de s'arrêter s'ils prennent une touche.

Hors-temps : l'arbitre, s'il juge qu'il n'y a pas d'activité et que rien ne se passe une fois le « Allez » lancé (c'est-à-dire pas d'observation, les adversaires ne bougent pas et ne changent pas de garde, trop de temps sans engager le fer au jugé de l'arbitre), émet un avertissement oral en disant « **20 secondes** », le délégué enclenche alors le chronomètre, et **les combattants ont 20 secondes pour engager le fer** ; faute de quoi, à l'issue des 20 secondes sur le chronomètre, le délégué annonce « **hors-temps** ». **Le hors-temps est assimilé à une double-touche/*afterblow***, est sanctionné de la même manière, et se cumule à ces derniers.

DOUBLE TOUCHE/ AFTERBLOW/ HORS-TEMPS

= MÊME SANCTION

Sanction des doubles-touches, *afterblows* et hors-temps: pour chaque manche, à la première double (ou afterblow ou hors temps), l'arbitre émet un avertissement sans frais aux deux combattants**. A la deuxième (double ,*afterblow*, hors-temps), la manche est annulée, et on passe à la manche suivante**. Les points éventuellement acquis sont cependant conservés. En phase qualificative, la sanction est donc de priver les deux combattants de l'opportunité de marquer des points. Les compteurs sont remis à zéro au début de chaque manche.

En phase qualificative, si une manche est annulée et que chaque combattant remporte une manche, il y a match nul. Si une ou deux manches sont annulées, il peut y avoir victoire par une ou deux manches à zéro. **Si la troisième manche est annulée,** le duel aura pour résultat non pas un match nul, **mais deux défaites, quelque soit le nombre de manches remportées jusque là** . Cependant là encore les scores sont conservés.

dans chaque manche

1ere double-touche, afterblow, hors-temps = avertissement

2eme double-touche, afterblow, hors-temps = manche annulée, score conservé

=deux défaites si c'est dans la 3eme manche

remise à zéro entre chaque manche

En phases finales, il s'agit de duels à élimination directe (duels en 3 manches gagnantes) ; si une manche est annulée, le duel passe alors en 2 manches gagnantes, puis en une manche gagnante si une nouvelle fois la manche est annulée. Cas ultime, si les trois manches ont étés annulées, l'on passe en **« mort subite »,** le premier combattant à marquer un point remporte le duel. Si il n'y a toujours pas de vainqueur au bout de 5 minutes de mort subite, le vainqueur sera déterminé par son total de points acquis lors de la phase qualificative sauf en finale ou l'on devra aller au bout. Si il y a égalité, le vainqueur sera tiré au sort par l'arbitre, sauf là encore en finale ou l'on devra aller au bout.

7) Abandons, exclusions, forfaits

L'abandon, pour quelque raison hors blessure, de la part d'un combattant ou son exclusion pour violence ou défaut de comportement par l'arbitre entraîne la victoire de son adversaire par un score de 6 à zéro, annulant tout les points du duel acquis jusque là. Un adversaire étant blessé et ne pouvant finir le duel (et avant que celui-ci ait pu aller à son terme) du fait de sa blessure est déclaré forfait (il est déclaré vainqueur par 6 à 0 si c'est par violence de la part de son adversaire), le duel est alors arrêté par l'arbitre et l'on garde les points acquis des deux côtés, mais le duel n'a ni vainqueur ni perdant (match nul), sauf en phase finale ou le combattant forfait est éliminé. Si une blessure est grave au point de forcer le combattant concerné à stopper la compétition, celui-ci est déclaré forfait général, et sera remboursé de ses frais d'inscriptions par l'organisation si la blessure a eu lieu lors du premier jour de compétition ; le forfait général est définitif et irrévocable.

D) Règle équipement

Tout équipement doit être en <u>bon état</u> (pas de rouille sur les masques, pas de déchirures dans les gants…) et doit être vérifié par les combattants et l'arbitre. Par respect pour les autres combattants, la tenue doit être décente, correcte et soignée.

Equipement obligatoire sous peine d'être exclu :

-Masque d'escrime en bon état.

-Couvre masque et gorgerin, ou couvre-masque protégeant la gorge.

-Veste d'escrime renforcée.

-Gants renforcés.

-Coquilles pour les messieurs, protèges-poitrine pour les dames.

-chaussures de sport propres ne marquant pas au sol.

-pantalon ou pantacourt + bas (pas de chair à nu).

Equipements conseillés :

-surprotections avant-bras, coudes.

-genouillères ou protège-tibia et/ou protèges genoux.

-protections cuisses.

-plastron pour les messieurs**.**

Armes :

Epées longues comme courtes en acier non affutées, non pointues, flexibles, avec embout cuir ou caoutchouc obligatoires. Le rebord des épées ne doit pas présenter de griffures ou d'aspérités, ou encore de traces de rouille.

Les bocles ont un diamètre maximum de 35 cm. Leur rebord ne doit pas être dangereux.

A noter que tout équipement type pièce d'armure en acier, gantelets d'armure, côte de maille ou n'importe quel équipement impliquant des pièces en acier (hormis les épées et les pièces de bocle), est formellement interdit.

Les combattants peuvent s'emprunter de l'équipement entre eux, charge à eux de s'en occuper et d'en prendre soin ; en cas contraire charge à l'emprunteur de rembourser l'emprunté. L'organisation n'est en rien responsable d'un quelconque bris de matériel ou de blessure.

OPEN AMHE TOULOUSE

PRIX DES DEUX EPEES

ARTS MARTIAUX HISTORIQUES EUROPEENS
OGN
TOULOUSE