



# Règles édition 2017

Préambule

1. Equipement

2. Discipline et comportement

3. Arbitrage des duels

4. Points

5. Fautes

6. Abandons, exclusions, forfaits

## Préambule

Le présent document fixe les règles pour les tournois organisé par l'Ost du Griffon Noir Toulouse AMHE, dans le cadre de l'Open AMHE Toulouse 3. Ces règles cadrent l'événement et les duels, de manière à sécuriser les combattants, favoriser le beau jeu, pénaliser toute violence.

Chaque combattant inscrit (ayant rempli sa fiche et l'ayant fait parvenir accompagnée du paiement), s'engage par son inscription à respecter les règles et le corps arbitral, sous peine d'exclusion définitive du tournoi par ces derniers et/ou par les organisateurs, qui ont tout pouvoir de sanction.

Les tournois mettent en compétition des combattants majeurs, avec un équipement adéquat. Les deux tournois sont mixtes masculins et féminins sans distinction aucune. Le vainqueur du tournoi d'**épée longue** remporte le PRIX D'EPEE LONGUE, celui d'**épée-bocle** remporte le PRIX D'EPEE-BOCLE, celui réunissant **rapière ou épée de côté ou épée de cour (plus option seule ou avec dague ou cape)** remporte le PRIX LABAT (chaque combattant choisira une des options d'armes parmi celle listées précédemment, et devra conserver ce choix tout le tournoi).

**Il ne s'agit pas d'escrime sportive, ni d'escrime artistique, ni de Pas d'Armes, ni de béhourd. C'est une compétition d'Arts Martiaux Historiques Européens.**

**Elle met à l'épreuve l'adresse, le niveau physique, l'intelligence et les connaissances en AMHE des combattants sous la pression de la compétition. Tout comportement contraire, violent, irrespectueux, etc. sera sévèrement sanctionné sans possibilité d'appel.**

**Aussi cet événement s'adresse en priorité aux pratiquants d'AMHE, se reconnaissant dans la charte de la Fédération Française des Arts Martiaux Historiques Européens (FFAMHE), membre de l'International Federation of Historical European Martial Arts (IFHEMA).**

## 1. Equipement

Tout équipement doit être en bon état (pas de rouille sur les masques, pas de déchirures dans les gants ou sur la veste...). Par respect pour les autres combattants, la tenue doit être décente, correcte et soignée.

Les armes seront toutes vérifiées par un groupe d'organisateur et d'arbitres au début de l'événement, et ils apposeront une marque spécifique (non-définitive) sur les armes valides ; chaque arbitre inspectera les équipements avant chaque duel.

**Equipement obligatoire** sous peine d'être exclu :

- Masque d'escrime en bon état indiquant un minimum de 350 newton pour la couture.
- Couvre masque protégeant la nuque.
- Gorgerin, ou couvre masque protégeant la gorge, ou colleret sur veste.
- Veste AMHE renforcée en bon état.
- 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 peau à nu).

### Equipements conseillés :

- Surprotections avant-bras, coudes.
- Genouillères ou protège-tibia et/ou protèges genoux.
- Protections cuisses.
- Plastron pour les messieurs.
- Protections pelviennes pour les dames.

### Armes :

- Epées longues comme courtes, rapières comme dagues, **en acier** non affûtées, non pointues, **suffisamment flexibles**.
- **Embout cuir ou caoutchouc obligatoires.**
- Le rebord des épées ne doit pas présenter de griffures ou d'aspérités, ou encore de traces de rouille.
- Le rebord d'une bocle ne doit pas être dangereux.
- Longueur totale maximum d'une épée longue **140 cm**.
- Longueur totale maximum d'une épée courte (pour l'épée-bocle) **110 cm**.
- Longueur maximum *de lame* pour les rapières **115 cm**.
- Longueur totale d'une dague **50 cm**.
- Diamètre maximum d'une bocle **35 cm**.

A noter que tout équipement type pièce d'armure en acier, gantelets d'armure, cote 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. L'organisation n'est pas responsable de votre matériel, vous l'êtes.

## 2. Discipline et 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 passe 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

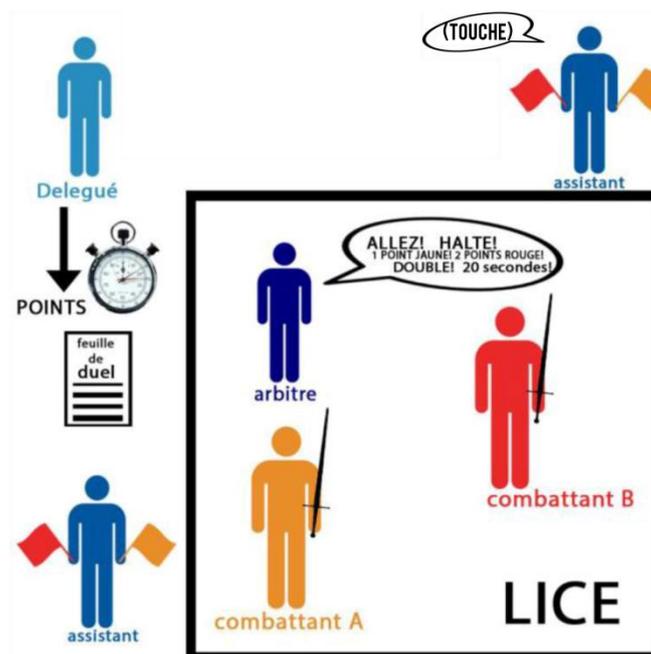
**marqués mais non violents. Une touche très violente et dangereuse ne sera pas comptée et pourra entraîner une exclusion définitive de l'événement.**

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 »). Ils n'ont le droit de contester une décision qu'après de l'arbitre principal et que deux fois par duel (voir ci-après). Un combattant signalant une touche reçue sur lui fait preuve de fair-play, et son signal n'est pas compté comme une contestation. A signaler que l'assistance (entraîneurs et public) n'est pas autorisée à communiquer ou parler avec les combattants ou les arbitres, et est **tenue au silence** à proximité des lices 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.

Chaque manquement grave aux règles (y compris l'excès de force inutile ou non maîtrisé, ne pas s'arrêter après un « halte » et que l'adversaire ai baissé sa garde) pendant un duel aura pour issue un avertissement disciplinaire oral par l'arbitre ou l'organisation. A la deuxième infraction lors du même duel, le fautif sera exclu de l'événement, déclaré forfait général, et prié de quitter la salle. Si un combattant cumule, sur l'ensemble de l'événement, plus de deux avertissements sans seconde infraction immédiate dans un duel, il sera là aussi exclu de l'événement, déclaré forfait général, et prié de quitter la salle. 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 arbitrage.

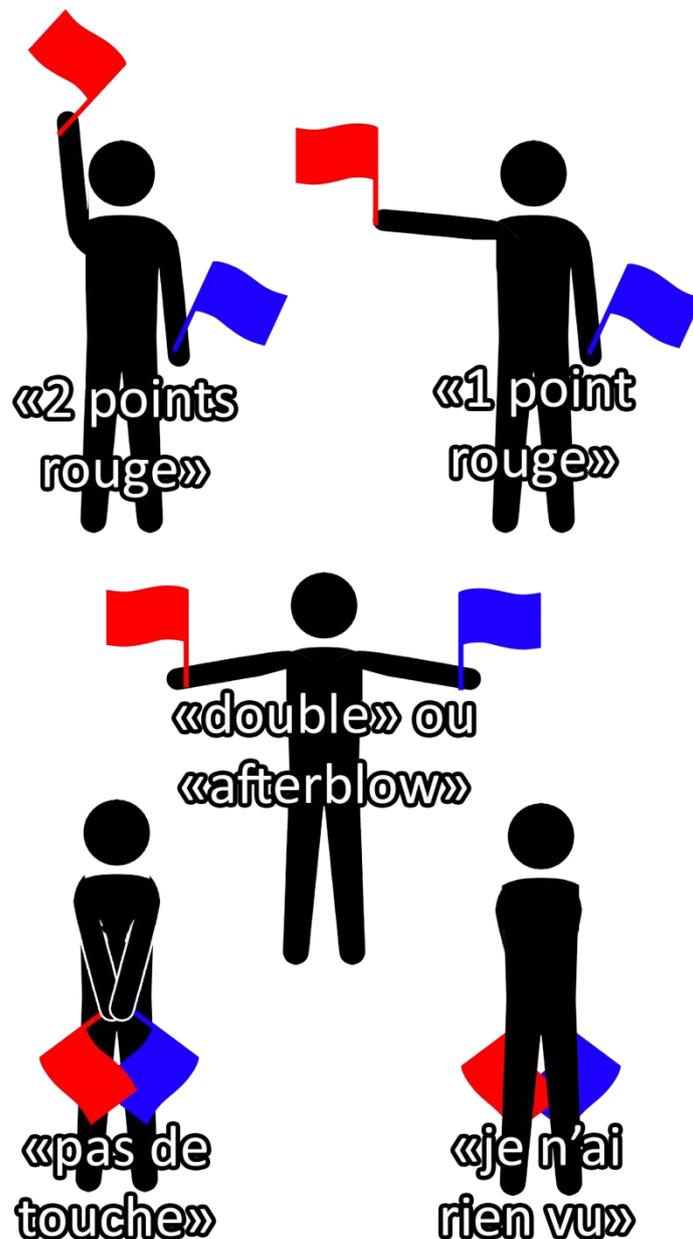
### 3. Arbitrage des duels

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.



Les arbitres sont au nombre de trois : un arbitre principal et deux assistants, le tout complété par un délégué remplissant la feuille de duel (ou le programme logiciel) 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 portant un brassard rappelant le drapeau), pour indiquer les touches quand ils en voient une :

- Drapeau de la couleur de celui qui a réussi 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 ;
- Les deux drapeaux levés horizontalement pour une double ou un afterblow ;
- Les deux drapeaux croisés devant soi pour dire « pas de touche » (après un « halte ») ;
- Les deux drapeaux croisés dans le dos et le regard vers le bas pour dire « je n'ai rien vu » (après un « halte »).



Ils ne parlent pas, sauf si l'arbitre principal demande leurs avis ; en revanche, s'ils voient un point, le signalent par le drapeau, et que l'arbitre ne voit ni ne dit rien, l'assistant peut, s'il est sûr de lui à 100%, dire « touche » (sans le crier), choix alors à l'arbitre principal de donner suite ou non. L'arbitre principal juge les coups en tenant compte des avis de ses deux assistants, et attribue les points. L'arbitre principal 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 se réunissent, les deux adversaires demeurant aux coins opposés de la lice et ne parlant à personne durant la décision arbitrale, et leur avis leur sera demandé en ultime recours si l'arbitre principal le souhaite. En cas de doute persistant, il n'y a aucun point marqué et l'on reprend le duel (point remis en jeu). L'arbitre principal peut aussi arrêter le jeu en cas de corps-à-corps ne donnant rien, ou quand l'un des deux adversaires sort de la lice pour recentrer les combattants et reprendre le duel (la sortie de lice ne compte en rien dans les points ou les fautes).

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

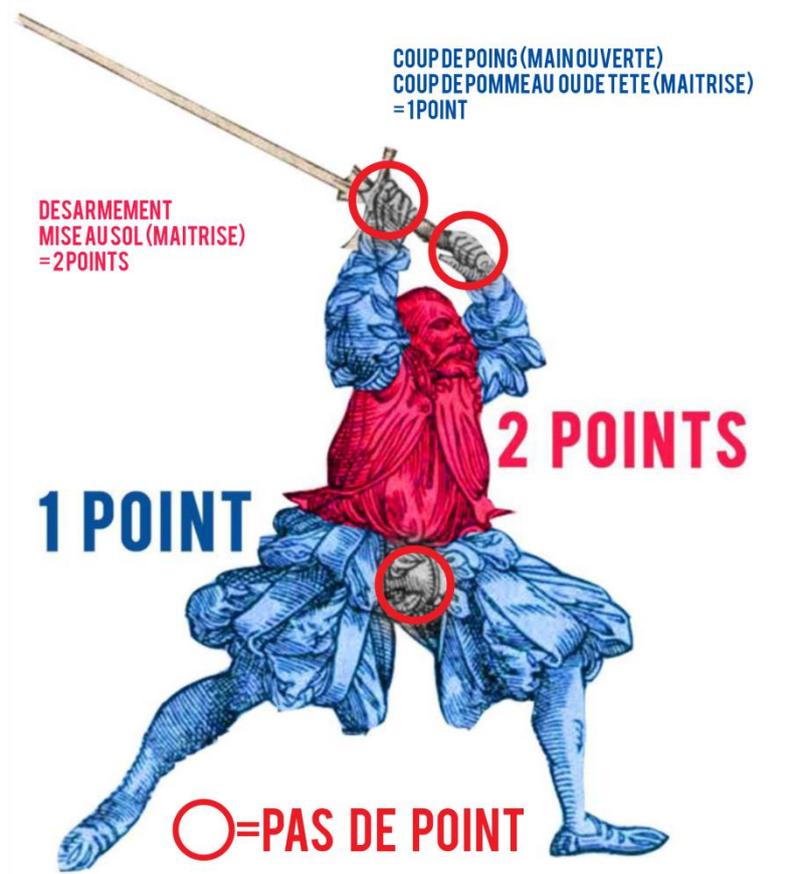
#### **4. Points**

##### 4.1 Marquage des points

Un combattant marque des points sur une touche franche sur son adversaire. Pour rapporter des points, une touche doit être franche, volontaire, et portée avec toute partie de l'épée sauf le plat. 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.

L'on marque **2 points** si la touche atteint la tête ou le corps (buste au dessus de la ceinture), il marque **1 point** si l'on touche les jambes ou les bras. **Une touche faite uniquement à la main ou l'entrejambe n'est pas valable**. Si il y'a deux touches consécutives sur deux zones différentes dans un seul mouvement, la zone marquant le plus de points sera la seule considérée. L'on ne peut marquer plus de deux points par engagement.

**Les techniques en combat rapproché** sont autorisées, tout comme le **désarmement**, et sont prises en compte de cette manière (sous réserve que le coup soit totalement maîtrisé et sans violence inutile -main ouverte sur le masque pour un coup de poing par exemple- et d'une technique propre avec une mise hors de combat efficace de l'adversaire, sans afterblow ou double ; tout excès de violence vaudra, à l'inverse, un avertissement): **1 point** pour un coup de tête, un coup de poing ou de pommeau, donné sans violence ou force excessive ; **2 points** pour un désarmement réussi et/ou une mise au sol propre et non-violente (ne se cumule pas avec une touche qui pourrait suivre).



#### 4.2 Manches et comptage des points

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 au moins 2 points.

Durant la phase qualificative, chaque duel se déroule en trois manches ; l'on retient alors le score (points acquis moins les points encaissés), qui est victorieux (par le nombre de manches remportées, égalité éventuelle si manche annulée) et le total des fautes, qui est le même pour les deux combattants (voir plus bas).

Durant les phases finales, chaque duel est à élimination directe, et le vainqueur est le premier combattant à remporter 3 manches (il peut donc y avoir jusqu'à 5 manches), sauf pour les duels de classement où le nombre de manches gagnantes peut être adapté.

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 ; pour les combats de plus de 3 manches, si un combattant a déjà pris un temps-mort, un temps-mort supplémentaire lui est alloué. Le temps-mort ne peut pas se demander pendant la première manche. Le temps-mort se demande hors des

engagements 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. L'arbitre ou l'orga peuvent eux même imposer un temps-mort sans l'imputer à un combattant, de manière illimitée. Un arrêt de duel pour raison de blessure ou de réajustement d'équipement n'est pas un temps-mort (tout abus pouvant être puni par l'orga). Un combattant peut échanger avec son entraîneur pendant le temps-mort.

Le délégué consigne les points marqués par manches. Le vainqueur du duel est celui qui a remporté le plus de manches sur les trois disputées en phase qualificative (sauf égalité), 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 le score acquis par le combattant à chaque duel, gagné ou perdu (l'on peut faire un score négatif, si on a encaissé plus de points qu'on en a acquis).

Les poules ne sont mises en places que pour déterminer les duels, il n'y a qu'un classement par arme au final.

Ce score n'est conservé qu'en phase qualificative pour établir le classement; (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/égalités/défaites sera utilisé pour classer les combattants à point égaux. Si cela ne suffit pas, on utilisera, dans l'ordre : le nombre total de fautes en favorisant celui qui en compte le moins ; 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.

## 5. Fautes

### 5.1 Définitions des fautes :

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 à 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. A noter que si l'on voit un combattant s'arrêter et que l'on ne s'arrête pas immédiatement également, l'on s'expose à un rappel à l'ordre.

**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; 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.

## 5.2 Sanction des fautes :

Pour chaque manche, la première faute est comptée (double ou afterblow ou hors temps). A la deuxième, la manche est annulée et non-attribuée, et on passe à la manche suivante. Les points éventuellement acquis sont cependant conservés pour le score car les points sont inaliénables. 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 égalité. Si une ou deux manches sont annulées, il peut y avoir victoire par une ou deux manches à zéro.

En phases finales, il s'agit de duels à élimination directe (duels en 3 manches gagnantes) ; si 3 manches sont annulées (peut importe leur ordre), 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 5 manches ont été annulées ou qu'il y a une égalité du fait d'1 ou 3 manches annulées, l'on passe en «mort subite», le premier combattant à mettre une touche valable 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 où l'on devra aller au bout. S'il y a égalité à ce niveau-là, le vainqueur sera tiré au sort par l'arbitre, sauf là encore en finale où l'on devra aller au bout.

## 6. 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 3 manches à zéro et 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. 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.

