

LE TOURNOI du cercle

RÈGLEMENTS

NOVICES - DEBUTANTS
épée longue acier





AVANT DE COMMENCER...

L'esprit de la règle

Ceci est un **tournoi amical**. Nous aimons **les sourires, la bienveillance et le fair-play**.

Soyons bons mais...

Il est important pour ce tournoi de respecter **l'Avant et l'Après**, d'offrir une escrime lisible et belle à voir. Les déplacements et mouvements souples sont à prioriser. Il vaut mieux combattre avec une lame rapide et légère au lieu d'une barre à mine pour ouvrir le masque de son adversaire.

Profiter et s'amuser

Cet événement a pour but de **proposer aux néo-pratiquants des AMHE de découvrir l'ambiance**, l'adrénaline et le défi sportif que représente une compétition à l'épée longue.

Il est ouvert aux personnes qui **pratiquent depuis moins de 2 ans** pour permettre à chacun d'affronter des adversaires de son niveau dans un cadre sécurisé et adapté à la découverte de la compétition.

La technicité des combattants débutants peut être très variable, eu égard à leur passif sportif, que ce soit en art martial ou non. Il est donc demandé à chaque participant de **savoir adapter son jeu d'escrime**.

Le duel n'en sera que plus agréable pour les deux combattants.

ARTICLE 1

RÈGLES MISES EN PLACE POUR CE TOURNOI

Le gagnant d'un duel est déterminé au nombre de touches.
1 POINT sera attribué pour toutes les touches sur cibles en zone valide.

1. Lorsqu'un combattant porte seul la touche, quelle que soit l'évolution de l'échange précédent celle-ci, il remporte le point (en l'absence de faute de combat);

2. Si les combattants se portent mutuellement un coup, l'arbitre, assisté par l'assesseur, tâchera de départager les combats selon le modus operandi suivant (en partant du principe théorique que la finalité du combat repose sur la volonté de toucher sans se faire toucher):

2¹. Si les deux combattants se touchent mutuellement en ayant déclenché sur un temps jugé simultané par l'arbitre, leur action offensive, aucun point ne sera attribué.

2². Si les deux combattants se touchent mutuellement en ayant déclenché, pour l'un, une action offensive vers la cible, et pour l'autre, une action contre-offensive réactionnelle telle qu'une contre-attaque, seule la touche portée par l'action offensive initiale sera comptabilisée.

2³. Cependant, si dans le cas précédent, l'action offensive initiale ne touche pas (manque sa cible qu'elle qu'en soit la raison), tandis que l'action de contre-offensive touche ainsi seule, cette action sera valorisée par l'attribution du point.

Nota : Les combattants sont jugés fautifs d'avoir attaqué sans tenir compte de l'intention de l'adversaire.

Nota : L'action de contre-offensive ou d'esquive est alors jugé illogique face au danger représenté par l'attaque qui a été déclenchée préalablement.

Nota : Le combattant qui choisit de contre-attaquer est jugé comme choisissant une action théoriquement très dangereuse pour lui, et donc peu crédible en situation « réelle ». Ainsi, sa prise de risque sera valorisée si et seulement s'il parvient à toucher seul.

3. Si, au cours de l'échange précédent la touche simultanée des deux combattants, l'un parvient nettement (selon un critère d'appréciation laissé à l'entière autorité et au jugement de l'arbitre) à mettre en échec l'action offensive adverse par une parade de l'arme, avant de porter son coup, alors c'est cette dernière action qui sera privilégiée pour l'attribution du point.

En phase de poule

À l'issue de chaque combat, un certain nombre de points sera attribué à chaque combattant, en fonction du résultat de ce dernier:

Duel remporté = 3 points

Duel en égalité = 2 points

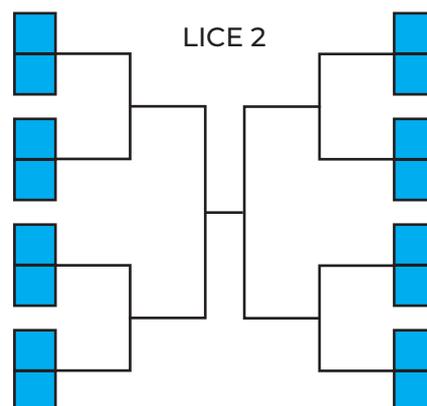
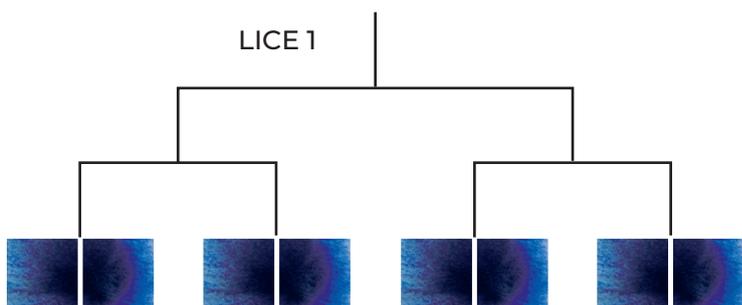
Duel perdu = 1 point

POOL 1	POOL 2	POOL 3	POOL 4
1 ^{er}	1 ^{er}	1 ^{er}	1 ^{er}
2 ^{ème}	2 ^{ème}	2 ^{ème}	2 ^{ème}
3 ^{ème}	3 ^{ème}	3 ^{ème}	3 ^{ème}
4 ^{ème}	4 ^{ème}	4 ^{ème}	4 ^{ème}
5 ^{ème}	5 ^{ème}	5 ^{ème}	5 ^{ème}
6 ^{ème}	6 ^{ème}	6 ^{ème}	6 ^{ème}

En phase éliminatoire

Les deux combattants qui arrivent en tête de placement dans leur poule passent en tableau éliminatoire haut. Ils s'affronteront directement en quart de final.

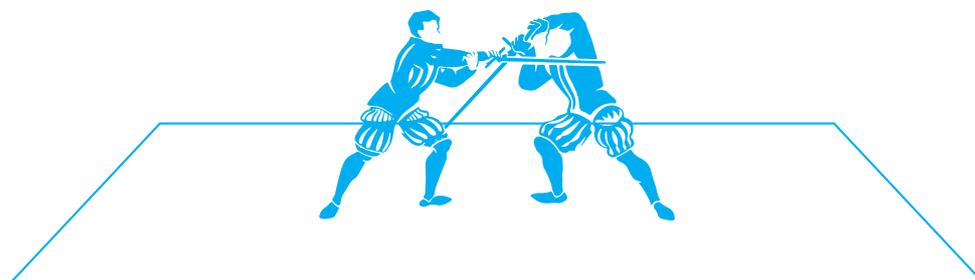
Les autres combattants passent en tableau éliminatoire bas. Ils s'affronteront pour déterminer le classement à partir de la 9^{ème} place.



ARTICLE 2

LICES

Les lices seront carrées de 7m x 7m ou 8m x 8m.



ARTICLE 3

DURÉE DES AFFRONTEMENTS

En phase de poule

Chaque affrontement dure au maximum **1 minute et 30 secondes** avec une pause du chronomètre, après chaque touche ou résolution de litige. **Les échanges iront à 7 points maximum.** En cas d'égalité à la fin de la durée du combat, l'affrontement prendra fin.

En phase éliminatoire – tableau haut

Chaque affrontement dure au maximum **2 minutes** avec une pause du chronomètre, après chaque touche ou résolution de litige. **Les échanges iront à 10 points maximum.**

En cas d'égalité, le combat est prolongé de 30 secondes. Si au bout des 30 secondes additionnelles les combattants n'ont pas réussi à se départager, l'affrontement se poursuivra à la mort subite.

En phase éliminatoire – tableau bas

Chaque affrontement dure au maximum **1 minutes et 30 secondes** avec une pause du chronomètre, après chaque touche ou résolution de litige. Les échanges iront à **7 points maximum.** En cas d'égalité, l'affrontement se poursuivra à la mort subite.

ARTICLE 4

L'ARBITRAGE

La lice est surveillée par un arbitre principal désigné et un assesseur.

L'arbitrage principal est effectué par les membres du Cercle des Epées Libres les plus expérimentés. L'arbitre assesseur sera également, sauf exception, un membre du Cercle des Epées libres. C'est l'arbitre principal qui rend la décision finale.

La table de marque, pour le contrôle du chronomètre et du comptage de points, sera tenue par des membres du Cercle des épées libres. Il y aura une table par lice. Si besoin, des accompagnateurs extérieurs sont conviés à participer à la table de marque.

Langage arbitral

«**À vos coins!**» ou «**Combattant en place**» : Les deux joueurs se placent à l'opposé l'un de l'autre, dans la surface de combat à un coin du terrain.

«**Saluez**» : Les deux joueurs saluent comme expliqué précédemment.

«**En garde**» : Les combattants se tiennent en garde immobile.

«**Êtes-vous prêts?**» ou «**Prêts?**» : L'arbitre regarde en direction des deux joueurs.

En l'absence d'une réponse négative ou sur une réponse affirmative, il donne le signal du début du match : «**Allez!**».

«**Allez!**» ou «**Combattez!**» : les deux joueurs commencent ou reprennent l'assaut.

«**Continuez!**» ou «**Jeu!**» : Les deux joueurs continuent l'assaut.

«**Halte!**» : Les deux joueurs arrêtent momentanément l'assaut et retournent à leurs coins.

«**Temps!**» : La table de marque indiquant que le temps est écoulé.

ARTICLE 5

RESPECT

Il est demandé aux participants de **saluer leur adversaire ainsi que l'arbitre principal, l'(les) assesseur(s) avant et après chaque combat.**

Les décisions définitives de l'arbitre principal de la lice ne pourront pas être contestées par les duellistes. Les combattants peuvent être questionnés par l'arbitre principal. Les combattants pourront demander une explication plus détaillée de la phrase d'arme.

ARTICLE 6

ACTIONS AUTORISÉES, INTERDITES, NON VALIDES

Actions autorisées

Les touches portées peuvent se faire de taille, d'entaille et d'estoc, **uniquement avec la lame (tranchant ou plat).**

Les coups doivent être appuyés sans être violent. Les entailles doivent être marquées. Ce critère est laissé à l'appréciation de l'arbitre. Si le corps arbitral estime qu'une touche n'est pas suffisamment franche, ou volontaire, il peut ne pas la compter.

La saisie de la lame avec la main (après parade, attaque ou prise au fer) est autorisée mais ne donne pas de point comme tel. Pour marquer il faut continuer l'action. Il y a 1 temps d'escrime pour continuer l'action.

Une sortie de la zone de combat avec les deux pieds donne 1 point à l'adversaire. Bien que l'entrée en lutte soit interdite, un combattant peut chercher à contraindre son adversaire à sortir de la piste.

Un maximum d'une (1) touche à une main peut être réalisée lors d'un combat. Toute touche réalisée à une main, au-delà de la limite autorisée, n'attribuera aucun point.

Actions interdites

La présentation volontaire d'une zone non valide sera considérée comme une substitution de zone valide. Une substitution de zone valide pourra être pénalisée (attribution d'un point à l'adversaire) ou sanctionnée (avertissement et/ou carton) par l'arbitre.

La saisie d'une lame «en mouvement» sera considérée comme une substitution de zone valide.

Les entrées en lutte, projections, mises au sol et clefs articulaires sont interdites (carton jaune ou rouge).

Les poussées de bras, épaule, poignet, etc. sont interdites. Le désarmement est interdit. Le lancer de l'arme est interdit. La demi-épée est interdite. Les coups avec pommeau et quillon sont interdits. Des coups avec les pieds, poings, coudes et genoux sont interdits.

Chaque combattant doit avoir une parfaite maîtrise de son arme. La perte de l'arme rapporte un (1) point à l'adversaire.

Actions non valides

Les zones non valides sont: le dos, l'arriéré de la tête, l'aine, les pieds, l'arrière des genoux et les mains (poignets exclus).

Une saisie de la lame répétitive sans touche est considérée comme une présentation de zone non valide qui peut être pénalisée ou sanctionnée.

Une parade effectuée avec la fusée de l'arme ne sera pas considérée comme une action non valide. Si ce type de parade résulte d'une action involontaire de la part du combattant, ce dernier sera averti oralement. En cas de récidive, la parade sera considérée comme une substitution de surface.

Cas particulier de l'afterblow

L'afterblow est une frappe qui est déclenchée après qu'il y ait eu touche. L'afterblow ne donne pas de point ni soustrait des points à l'adversaire. Des afterblows répétitifs et violents peuvent être sanctionnés par les arbitres avec un point pour l'adversaire et/ou un carton.

ARTICLE 7

FAUTES, AVERTISSEMENT ET SANCTIONS

Faute: Action en contre-indication avec le règlement du tournoi. Il peut en résulter un avertissement ou une sanction.

Avertissement: Il permet d'informer les combattants de la direction non conforme que prend leur combat. Il est appliqué également pour des fautes sans danger (fautes SD) pour les participants.

Sanction: Elle est infligée par l'arbitre central en conséquence du non-respect du règlement et/ou d'une faute commise. Il existe deux types de sanctions.

ARTICLE 7 (SUITE)

FAUTES, AVERTISSEMENT ET SANCTIONS

	Nature de la faute	Sanctions			
		1 ^{er} rappel	2 ^{ème} rappel	3 ^{ème} rappel	4 ^{ème} rappel +
1	Retrait du masque avant le « halte »	Avt oral	Carton jaune	Carton rouge	Carton noir
2	Combattant n'arrêtant pas immédiatement le combat après le « halte »				
3	Manque de respect au corps arbitral	Carton jaune	Carton rouge	Carton noir	
4	Contestations intempestives des décisions de l'arbitre	Avt oral	Carton jaune	Carton rouge	
5	Interruption abusive du combat				
6	Jet volontaire de l'arme au sol	Carton jaune	Carton rouge	Carton noir	
7	Substitution involontaire de surface	Avt oral	Carton jaune	Carton rouge	
8	Touche trop forte, estoc trop appuyé				
9	Non présentation du combattant sur la lice				
10	Sortie de la zone de combat volontaire et/ou sans autorisation				
11	Tourner le dos à l'adversaire avant le halte				
12	Absence de contrôle, violence inutile	Carton jaune	Carton rouge	Carton noir	
13	Combattant troublant l'ordre	Carton jaune	Carton rouge	Carton noir	
14	Non combattivité	Avt oral	Carton jaune	Carton rouge	
15	Refus d'un combattant de rencontrer un autre combattant (hors abandon & forfait)	Carton noir			
16	Refus de salut à l'adversaire (en début ou fin de match)	Carton noir			
17	Coups interdits	Carton jaune	Carton rouge	Carton noir	
18	Substitution volontaire de surface	Carton jaune	Carton rouge	Carton noir	

Carton jaune 1 fois = Carton jaune - 2 fois = Carton rouge

Carton rouge 1 fois = -1 point - 2 fois = Carton noir

Carton noir 1 fois = Fin du combat - 2 fois = Disqualification du tournoi

ARTICLE 8

MATÉRIEL

Chaque participant(e) doit être équipé(e) de son matériel de protection.
L'ensemble de l'équipement sera vérifié et contrôlé par l'organisateur du tournoi avant le démarrage de la compétition.

Matériel obligatoire :

- veste de protection adaptée à la pratique des AMHE (**350Nw minimum**);
- masque d'escrime (**1600Nw**) et couvre masque/couvre nuque;
- coquille de protection pour les hommes / protection pelvienne pour les femmes;
- protections coquées de coudes;
- protections coquées de genoux;
- protections de tibias;
- gorgerin;
- gants de protection coqué (les gants de type Red Dragon, gants de hockey ou équivalente sont interdit);
- plastron de protection pour les femmes;
- chaussures adaptée au sport de salle.

Matériel conseillé :

- plastron de protection pour les hommes;
- protections pour les cuisses.

ARTICLE 9

ARMES AUTORISÉES

Les matchs seront faits à l'épée longue en acier de simulation d'AMHE. Les simulateurs doivent être adaptés à la pratique des AMHE (armes de décoration, reconstitution et béhourt interdites), venant d'un fournisseur connu. Les armes seront vérifiées par l'organisateur du tournoi avant le démarrage de la compétition et seront dotées d'une marque de contrôle pour attester dudit contrôle.

Une arme non dotée d'une marque de contrôle sera rejetée par l'arbitre après vérification à chaque assaut.

Les simulateurs peuvent correspondre à plusieurs typo-morphologies, tant qu'ils respectent le principe «épée longue», les consignes de sécurité (lame non ébréchée, tranchant lisse, pointe rabattue ou spatulée).



Elles devront à minima répondre aux caractéristiques suivantes:

- **Poid max: 1700 kg**
- **Longueur max: 135 cm**

Les gardes complexes ne sont pas autorisées. En cas de doute sur ce dernier point, n'hésitez pas à questionner les organisateurs. Les gardes à anneaux de ce type ne sont pas autorisées.

