

LA BRAVADE

2023



Sommaire :

-Préambule, Programmation	p1
-Equipement	p2
-Epee Longue/ Débutant/ Qualité/ Messer/ SideSword	p3
-Opportunité de Remise/ Double Touche	p4
-Lutte/Pommeau/ Coups et Actions interdites	p5
-Faute, Carton, Arbitrage	p6
-Table, Remerciement	p7



Préambule



La Bravade est un événement sportif et compétitif visant à la fois à mettre en avant les qualités techniques des combattants ainsi que leurs qualités athlétiques.

Nous sommes convaincus que tous les combattants, tous les gabarits, tous les profils, ont une chance de briller dans notre compétition, de part son règlement et l'emphase qu'il met sur la technique et la qualité des frappes.

Nous sommes cependant tout autant convaincus qu'il faut venir en prenant toute la mesure de ce que nous pratiquons et du cadre, ainsi que toute la mesure de ses capacités propres et de ses limites. Se surpasser en compétition oui, mais pas au prix de son intégrité physique, ou de celle des autres.

Pour vous encadrer, nous avons formé un panel d'arbitres, en utilisant les recommandations FFAMHE sur l'arbitrage ainsi que notre expérience du circuit.

Nous avons fait un appel à des arbitres extérieurs, étant eux mêmes formés pour une grande part.

Toute volonté manifeste de nuire, que ce soit aux autres participants, aux orgas, aux clubs présents, sur l'événement ou par le biais de l'événement, sera prise en compte pour les participations futures, et rendue publique.

Nous pratiquons un sport d'opposition qui implique des protections, une condition physique, une volonté de vaincre mais aussi un certain esprit de préservation de soi et de l'autre.

Pour clôturer ce préambule, rappelons nous la phrase du Maître :

«Que l'affaire soit sérieuse ou que cela soit du jeu, garde un esprit joyeux et modéré, quoi que tu puisse faire à l'encontre de ton adversaire. Car bon esprit et juste force font résistance sans faille.»

3227.a, Préface du Zettel au combat non armuré.



Programmation:

Samedi

-8h30: Accueil des Arbitres de l'Event, Brief d'uniformisation et 30min de passage en revue de cas pratiques.

-A partir de 9h00 : Check Matériel par les Arbitres et Orgas

-9h45: L'équipe organisatrice accueillera les participants avec un briefing général,

nous échangerons avec vous à ce moment-là plusieurs informations pour la bonne tenue de l'événement, dans la décontraction, et répondrons à d'éventuelles interrogations de dernière minute.

-10h00: Mise en marche des 4 premières pools. 90 min estimé pour un tour de pool. Pause obligatoire de 5 minutes entre chaque tour de pool.

-13h15: Pause Midi

-14h15: Reprise des pools.

-18h00: Fin de la journée de qualification

Dimanche

-Accueil 9h

-Reprise 9h30 des match, jusqu'à 18h00



Équipement:

L'équipement nécessaire pour les épreuves est le suivant :

- Veste AMHE adaptée (pas d'ouverture sur le devant, 350N minimum)
- Masque 350N minimum (sans déformation importante) et Couvre Masque
- Gant AMHE «lourd» (Spes, Sparring Gloves, Pro Gauntlet, Kvetun, etc)
- Protection de cuisse/Pantalon AMHE 350N (plaque et/ou fort rembourrage)
- Gorgerin en plastique rigide*
- Genouillères
- Coudières
- Protèges tibias
- Coquille
- Un Plastron* est fortement recommandé, car certaines feder ont une flexibilité limitée (exemple regenicy) pour assurer des estocs 100% sécurisés et sans douleur excessive.

*Non Obligatoire pour l'épreuve Épée longue débutant.

Le Mouchetage des Simulateurs doit être le strict minimum (bande adhésive; joint caoutchouc), un blunt trop important/imposant (plus de 20gr et zone de touche de plus 1cm de diamètre), devra être retiré du simulateur et remplacé.

Brief de pool:

Comme présenté dans les Recommandations FFAMHE sur l'arbitrage, il est important de réaliser un Brief de pool, entre le corps arbitral, la table et les combattants. Nous vous renvoyons au document fédéral traitant de ce sujet.

Les deux combattants attendent à leur coin le signal de départ avec leur coach s'ils en disposent d'un.

L'Arbitre principal demandera aux combattants et aux coaches s'ils sont prêts, puis aux combattants de se saluer. Le match commence à l'annonce du «Allez» par l'arbitre.

-Il est expressément interdit le «touche touche» amical de lames après que le «Allez» ait été prononcé. Cela vaut un avertissement pour la première fois, et s'il est répété, un carton jaune.

-Un match se déroule en 2min, il prend fin lorsque le temps est écoulé ou qu'un combattant a marqué 10 points. Le chrono est stoppé à chaque Halte.

-En pool : Si à la fin du temps imparti les combattants sont à égalité, le match se termine malgré tout.

-En Tableau: En cas d'égalité, les combattants ont 1 minute de temps additionnel. Ils disposent, avant ce temps additionnel, de 30s de repos et de discussion avec leur coach. Cependant ils ne doivent pas quitter les abords de la lice. Si à la fin de cette minute additionnelle, il y a toujours égalité, la règle de la mort subite s'applique : le premier à faire une touche valide sans subir une remise l'emporte.

-Les combattants sont priés de stopper toute action au «Halte» d'un des arbitres.

-Les combattants ont le droit, s'il s'agit d'une raison de sécurité, de lever la main au milieu d'un échange et d'interpeller les arbitres.

-Les combattants ou leur coaches ont le droit de solliciter les arbitres pour toute autre raisons, lorsqu'ils sont à leur coin, en levant la main. Afin d'éviter les contestations systématiques, et de discipliner les combattants, chaque camps (combattant ou coach) a droit à 2 contestations orales.

Pour L'épreuve MESSER :

Le club fournis deux Messers identiques pour les combattants de l'épreuve.



Épée Longue et Épée Longue DEBUTANT :

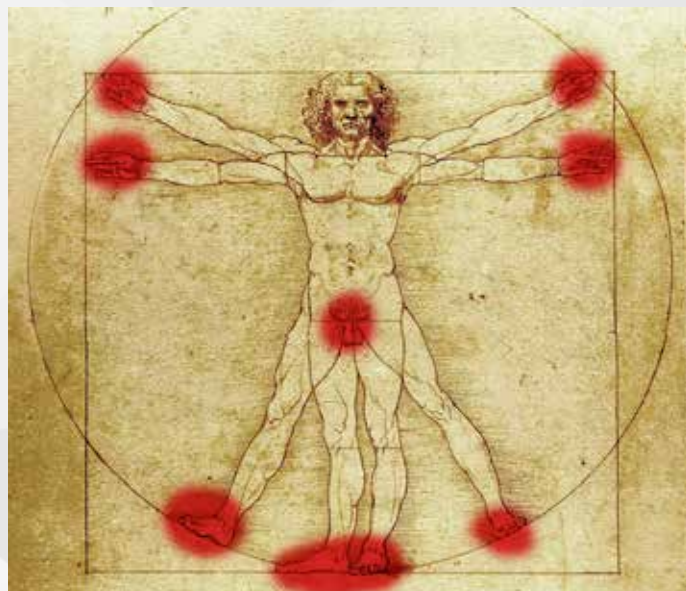
Validité et Jugement des Touches :

Toutes touches sur zone valide (Non Rouge sur l'image) vaut 1 point. Les frappes du plat sont comptabilisés, mais les arbitres veilleront à la qualité des frappes(1).

Attention : Pour l'Open Épée Longue, les Mains ne sont pas valides pour tout les matchs de Pool, elles deviennent des zones VALIDES pour tout les Match Éliminatoires.

Les frappes à une main sont autorisées mais elles sont exclues des actions possibles dans l'Opportunité de Remise pour annuler un point (cf paragraphe suivant).

Quelque soit la validité d'une touche, toute arme qui tombe au sol met immédiatement fin à l'échange.



La touche faite par un combattant qui chute dans le même temps où il touche n'est pas considérée comme valide (cf Qualité)

Un combattant qui tombe au sol et qui se fait toucher n'annule pas le point de celui qui le touche, on considère que sa chute lui retire son opportunité de remise.

Le Halte n'est donné aux combattants qu'à la fin de l'échange, c'est-à-dire après que le joueur défenseur (celui qui a reçu la touche) ait consommé son opportunité de remise ou dès lors que celle-ci lui est impossible (2)

MESSER et SIDE-SWORD:

Les mêmes règles s'appliquent, SAUF :

-Pour la validité des mains en éliminatoire;

-Les coups à une main ne comptent pas en remise (logique pour une arme à une main)

-Le point Qualité(1) sur :

«Si la frappe est un à-coup de poignet n'impliquant aucun mouvement de bras et/ou de buste/épaule.»

«Si la structure de celui qui frappe est cassée : Dos excessivement courbé sur l'arrière, bras complètement étendu et appuyé chancelant.»

Particularité du MESSER :

-Afin de réduire la complexité de l'épreuve vis à vis du format de l'année précédente, le Messer ne nécessite plus un liage systématique pour valider un point,

Toutes les règles sur l'opportunité de Remise s'appliquent, à ceci près :

Si une touche est effectuée au Messer, que la remise est parée, et que celui qui a touché amène une lutte, il marque automatiquement son point, on ne comptabilise pas les 5 secondes de lutte classique dans ce cas précis.

(1) Qualité des Frappes :

Nous portons énormément d'attention à la qualité des touches, cependant, c'est un facteur qui reste à l'appréciation de l'arbitre, ce qui peut être problématique selon les différentes lectures.

Afin d'être clair et carré, voici des points objectifs qui permettent de juger d'une qualité insuffisante:

-Si la structure de celui qui frappe est cassée :

Dos excessivement courbé sur l'arrière, bras complètement étendu et appuyé chancelant;

-Si la frappe est faite en s'écroulant avec celle-ci/tombant au sol/ genoux au sol

-Si la frappe est un à-coup de poignet n'impliquant aucun mouvement de bras et/ou de buste/épaule.

-Si la Touche est induite par le rebond d'une lame «morte» c'est à dire qui a été paré et qui a été reposé sur l'adversaire sans geste de frappe (cf point précédent)

Nous rappelons que les arbitres sont les seuls habilités à juger de la qualité d'une frappe, les combattants et les coach ne peuvent faire de jugement sur la qualité, ils peuvent cependant faire une réclamation en interrogeant la qualité s'ils estiment qu'elle n'a pas été présente.



(2) Opportunité de Remise :

Afin d'encadrer la Remise/l'After Blow, nous employons le principe «d'Opportunité de Remise» définie comme suit :

Un joueur qui vient d'être touché dispose d'une action et d'un pas pour tenter une remise, c'est à dire pour toucher son adversaire en retour. C'est l' Opportunité de Remise.

-S'il réussit à toucher son adversaire, aucun point n'est décerné pour l'échange, et les combattants reviennent à leur coin.

-S'il est dans l'incapacité d'atteindre son adversaire avec son action et son pas, s'il est dans l'incapacité de faire un pas ou une action d'épée, alors il perd son Opportunité de Remise et l'Arbitre prononce le Halte.

-Une entrée en lutte survenant après un pas est considérée comme une Opportunité de remise, le joueur a alors 5 secondes pour tenter une touche ou un désarmement dans la lutte, lui permettant d'annuler le point. Les mises aux sols sont proscrites.

/!\ Attention cependant, si dans l'entrée en lutte, le joueur qui dispose de l'Opportunité de remise reçoit de nouveau une touche valide, le point est automatiquement donné et la lutte immédiatement stoppée via le «Halte» de l'Arbitre.

Dans certaines situations, l'Opportunité de remise d'un joueur peut être annulée par l'autre joueur, voici une liste de celles-ci :

-En cas d'estoc/ de taille suivit d'un liage maintenue (Enfermement*) par le joueur qui touche, si la remise pour le joueur défenseur n'est possible quand quittant le liage, alors celle ci est invalidée.

-Dans le cas d'un désarmement, ou d'une perte de contrôle de l'arme de l'adversaire.

-A noter que pour une Remise, les coups a une main sur quelques cibles que ce soit ne sont pas considérés comme des remises valides.

/!\ Attention, une entrée en lutte du joueur qui a touché n'annule pas l'Opportunité de remise du joueur défenseur, la règle sur la lutte s'applique normalement, s'il est touché en retour dans la lutte ou mit au sol/désarmé, il n'y a pas de point.

* Pour qu'un liage soit considéré comme un Enfermement, il faut :
Qu'il soit maintenue au moins 1 seconde.
Qu'il impacte la structure de celui qui est touché (dos courbé, appui chancelant)
Qu'il empêche les mouvements d'épée de l'adversaire pouvant toucher
Voir Exemple ci dessous(1)

Exemple de Liage excluant une Opportunité de Remise :

Utilisons cette iconographie.

Ici, On suppose que le coup du joueur de gauche a été paré par le coup du joueur de droite, en même temps que celui ci le touche.

Le joueur de droite maintient un liage qui empêche le joueur de gauche de frapper sauf s'il décroche fortement (en étant toujours touché),

Alors, nous considérons que l'Opportunité de Remise du joueur de gauche est annulée par cet enfermement au liage. Ce genre de situation est déclinable sur de nombreuses pièces emblématiques de l'épée longue, et c'est dans un effort de pertinence technique que nous avons choisi d'élaborer ce point de règle.



Double Touche :

-Au sujet de la double Touche, celle ci n'entraîne aucune pénalité particulière, au delà de la perte de temps pour les combattants, et du score nul que cela produit. Les doubles touches sont un produit naturel de l'escrime, en voir/faire/subir ne fait plaisir à personne, mais elle pousse les combattants à s'améliorer techniquement.

LUTTE et POMMEAU:

La LUTTE, sans mise au sol, est autorisée, de même que le COUP DE POMMEAU.

Un coup de pommeau est valide lorsqu'il est effectué au niveau du masque de l'adversaire, avec un geste de bras clair venant se poser et/ou pousser sur le masque.

Tout coup de pommeau violent (càd qui affecte physiquement et de manière visible celui qui le reçoit) sera cependant sanctionné d'un carton rouge (Cf Faute 2eme groupe)

Une lutte se déroule au maximum en 5sec avant que le Halte ne soit prononcé.

Pendant ces 5s, les combattants disposent des mêmes règles de touche et d'opportunité de remise que sur un échange hors lutte.

Si un coup a lieu avant la Lutte :

-Si le Combattant qui a touché vient lutter, le combattant qui a été touché dispose de son opportunité de remise durant un maximum de 5s (temps de la lutte), si dans ce laps de temps, il réussit à toucher, de quelque façon que ce soit, il annule le point.

-Si le Combattant qui a touché vient lutter, et touche une seconde fois, dans la lutte, le combattant qu'il a déjà touché, ou qui réussit un contrôle ou un désarmement, alors il supprime l'opportunité de remise de son adversaire. On prononce le Halte et on lui attribue son point.

-Si rien ne se passe dans les 5 secondes de lutte autorisés, alors, celui qui a touché avant la lutte marque son point.

COUPS et ACTIONS INTERDITES (en couleur leur carton équivalent) :

Toutes les actions Jaunes amènent à un carton jaune, cependant, si l'une de ces actions arrivent pour la première fois dans une pool, le combattant échappe d'un Avertissement, ensuite, quelque soit la faute du premier groupe qu'il fait, il reçoit un carton jaune

-Coup de Pied.

-Coup de Poing.

-Demi épée hors lutte.

-Charge et lutte/poussée pour provoquer une sortie.

-Frappe Armée et exécutée après le Halte (si elle est armée avant le halte, cela n'amène pas de faute)

-Substitution de zone valide et ou saisie pleine main d'une lame en mouvement.

-Présenter son dos sans se protéger.

-Sortie de lice Volontaire et/ou non provoquer par une poussée/lutte

-Coup de Quillon

-Coup de Tête Volontaire

-Coup de Pommeau à l'arrière de la tête, sur le dos du masque et/ou à la nuque.

-Projection, Mise au Sol «Lourde»

-Jet d'épée

-Clé contre articulaire

-Insulte à l'Arbitre durant le match, à l'Adversaire, et/ou refus manifeste de la discussion/quitte la lice avant la fin du Match.

Un Carton Noir ne peut être décerné que si il y a concertation avec l'organisateur, et sur remontée de l'ensemble des encadrants d'une lice (Arbitres, Tables, Coach).

C'est le cumul de fautes , d'actions et d'attitudes d'un combattant qui amène à un Carton noir.



Fautes et Résolution:

-Toute action interdite ne peut amener celui qui l'exécute à marquer un point, en plus de produire un Carton.

Toute action interdite qui produit, en plus de la faute, une blessure manifeste sur le combattant opposé à celui qui fait la faute, voit la faute passée au groupe suivant. Exemple : une Frappe Armée et exécutée après le Halte (jaune) devient une faute Rouge si cela blesse le combattant. La gravité de la blessure est à prendre en compte par les arbitres afin de sanctionner au mieux.

Carton jaune:

2 Cartons jaunes pour la même action aboutissent à un Carton rouge. Tous les 2 Carton jaunes supplémentaires donne de nouveau un Carton rouge. A savoir que, selon la gravité de la faute répétée, un arbitre peut choisir d'appliquer tout de suite un carton rouge. Un cumul de cartons jaunes pour sortie est moins grave qu'un cumul de cartons jaunes pour Substitution ou Coup de poing.

Carton Rouge:

1 Carton rouge donne 1 point à l'adversaire

Arbitrage :

L'arbitrage pratiqué à la Bravade 2023 sera conforme aux recommandation FFAMHE sur l'arbitrage : https://drive.google.com/file/d/1TiLr9oZs5J34pqwKxeewQTpGGkTSYWY6/view?usp=share_link

Nous invitons expressément les Arbitres mais aussi les participants à lire ce dernier.

Les Arbitres fonctionneront en binôme pour les Matches de pool.

Pour les Matches éliminatoires, Les Arbitres fonctionnerons en trio.

-Nous prévoyons au moins un Référent Arbitre pour l'événement, il sera lui aussi actif en Arbitrage, mais sollicitable en cas de problème sur d'autres lices.

-Nous laissons aux binômes décider qui sera l'Arbitre déclarant (Celui qui annonce le Départ, les Touches et les Haltes).

-Nous n'appliqueront pas de lexique arbitral rigide ou verrouillé au delà du «Saluez, Prêts, Allez» et «Halte» pour les rencontres, veuillez simplement à être le plus clair possible et a bien nommer les éléments de règlements lorsqu'ils sont important dans votre jugement Ex : Touche de A sur B, zone Valide, mais Qualité insuffisante, Opportunité de remise de B qui touche et qui est valide, pas de réponse de A avant le Halte, point B;

-Nous demandons aux Arbitres de faire des déclarations claires pour les combattants, appuyées par le règlement, et, au besoin, explicatives.

-Les Arbitres ont le droit d'interroger un combattant et/ou un coach pour affiner leur jugement en cas de doute (cela ne doit pas être systématique) cf Recommandation FFAMHE sur la Concertation. Ils doivent cependant rester objectif et faire avant tout confiance en leur binôme pour perdre le moins de temps possible et rester dans une bonne dynamique, sans trop de temps morts.

-En cas de fort Litige, ou de lice difficile qui nécessiterait un soutien, tout groupe d'arbitre a la possibilité de demander l'aide ponctuelle du référent Arbitrage, ou d'un Arbitre expérimenté disponible.

Un Arbitre a le droit à l'erreur, et nous encourageons les arbitres à remettre un échange si le doute est trop fort, ou qu'ils sont conscients de leur erreur après concertation.

-Au sujet de la vidéo, il n'est pas rare aujourd'hui que certain joueur ou coach fassent une réclamation, vidéo à l'appuie. Ces réclamations avec vidéo ne sont admises que selon certain cas :

-En cas de litige entre les arbitres, ou par réclamation directe au coin juste après l'échange jugé litigieux.

Les Arbitres se réservent le droit d'accepter ou non la réclamation, et aucune réclamation post match ne peut influencer rétroactivement le résultat.

-En cas d'incident impliquant l'intégrité physique d'un combattant, avec blessure/KO, sans que la réponse du corps arbitral n'ait été adéquate.



TABLE :

La table est composé d'un scribe qui s'occupe des notations sur la feuille de match, et d'une personne au Chrono/Scoring.

La table donne l'information de la Mi-Temps aux Arbitres, et elle appelle à se préparer les combattants du match qui vient, et du suivant, afin de fluidifier le déroulement de la pool et soutenir le travail des arbitres.

S'il reste 4sec ou moins au chrono après la fin d'un échange, le match se termine immédiatement sans aller au bout du temps, cette fin de match immédiate est annoncé uniquement après que les Arbitres aient donné leur jugement.

Les Combattants et/ou leur Coach ont le droit de demander le temps restant a la table, celle ci l'annonce alors de manière audible a toute la lice.

Nous sommes conscient que L'Arbitrage, pour les Combattants comme pour les Arbitres, est souvent lié a de la frustration et du stress dans les tournois, nous attendons de la compréhension de la part des deux partis, et encourageons l'écoute, la tempérance et la courtoisie des échanges.

Les Compétitions AMHE sont a la fois des expériences sportives, martiales et humaine, l'ambiance générale se trouve dans les mains de tous les acteurs de l'événement, il faut veiller ensemble que les actes d'un seul ne viennent pas entacher la satisfaction et l'expérience de l'ensemble. En cela, l'orga considère les participants comme des partenaires, vous nous faites confiances et nous vous faisons confiance.

Le but de notre compétition AMHE est de tendre vers une excellence sportive, martiale, et toujours plus d'expérimentations de nos savoirs, dans notre contexte de pratique moderne.

L'Association De Feu et D'Acier vous remercie d'avoir prit le temps de lire ce document, et nous sommes tous impatients de vivre cette seconde édition a vos cotés.

