

15 / 16 FEVRIER 2025



BURDIGALA CUP



OPEN ÉPÉE LONGUE - OPEN HACHE D'ARME



53 RUE PAULINE KERGOMARD 33800 BORDEAUX - GYMNASSE NELSON PAILLOU



NOTE D'INTENTION

La Burdigala Cup 2025, première édition, est un tournoi format "open" d'Arts Martiaux Historiques Européens, proposant les catégories suivantes : épée longue et hache d'armes.

Ce document est le règlement qui sera employé pour l'épreuve d'épée longue.

Cela fait bien longtemps que nous n'avons pas eu de tournoi à Bordeaux et en tant qu'association locale, il nous paraissait important d'apporter notre pierre à l'édifice en en proposant un, faisant suite au stage de formation à l'arbitrage organisé précédemment avec le soutien de la Fédération Française d'Arts Martiaux Historiques Européens.

Tout d'abord c'est avec grand regret que nous ne proposons pas de catégorie "débutant-es", et ce faute d'effectifs.

Cependant, un prix "meilleur débutant-e" sera attribué à l'épéiste (de moins de deux ans de pratique) qui aura le meilleur classement, et nous ferons notre maximum pour proposer du matériel de prêt à ces même débutant-es afin de leur permettre de faire leurs premières armes.

Nous souhaitons que tout le monde se sente bienvenu-e lors de cet événement et nous nous tenons à votre disposition pour anticiper vos besoins particuliers lors de votre visite.

Nous serons particulièrement vigilants sur la sécurité. La violence n'aura pas sa place lors de ce tournoi, qui se veut technique, intense et martial, mais également convivial et fair play.

Comme toutes les associations qui sont passée par là avant nous, il nous a fallu réfléchir à ce que nous souhaitions voir, mais aussi ne pas voir, lors de notre événement, de le coucher par écrit, d'en faire des règles, et de le modifier au fur et à mesure de nos tests afin que ce règlement encadre notre vision.

Nous espérons que cette proposition vous séduira autant que nous et qu'elle favorisera l'émergence du célèbre, autant qu'indéfinissable, "beau jeu".

Un support vidéo sera bientôt disponible pour vous servir d'exemples à ce règlement, et nous nous tenons à votre disposition pour toutes vos questions.

Bonne lecture.

L'organisation



Ses partenaires : la Mesnie du Blanc Castel, le BEC Escrime



SOMMAIRE

I. Matériel	
A. Protections	- page 3
1. Protections obligatoires	
2. Protections optionnelles	
B. Simulateurs	
II. Déroulement du tournoi	
A. Score et classement	- page 4
B. Organisation générale du tournoi	
C. Déroulement des matches	
D. Lices	- page 5
III. Règles d'engagement	
A. Touches valides	- page 6
B. Coups interdits	
C. Touches simples	
D. Valeurs de touches	
E. Doubles touches	
F. Attaques simultanées	- page 7
G. Revanches (afterblows)	
H. Substitution de cible	
I. Lutte et corps-à-corps	- page 8
J. Sorties de lice	
K. Non-combativité	
L. Notion de vulnérabilité	
IV. Arbitrage	
A. Arbitres référents	- page 9
B. Arbitres assesseurs	
C. Tables	
V. Fautes et sanctions	
A. Sanctions	- page 9
B. Fautes de sécurité	
C. Fair-play	
VI. Prix	- page 10



I. MATÉRIEL

A. Protections

Quelles que soient les protections portées par un·e participant·e (ci-après désigné·e par le terme “épéiste”), sa peau ne doit pas être visible à travers celles-ci. Cette précaution est prise dans le but d’éviter des coupures dues à des accrocs sur une lame.

1. Protections obligatoires

Tout·e épéiste doit porter les équipements suivants pour être il autorisé·e à entrer dans la lice :

- ☐ Masque d’escrime, avec une bavette de 350N ou plus
- ☐ Couvre-masque avec protection de nuque **rigide**
- ☐ Gorgerin (porté sous la veste)
- ☐ Veste AMHE d’une résistance de 350N ou plus
- ☐ Plastron rigide (porté sous la veste). Les plastrons “mous” tels que le plastron NG de SPES ne seront pas acceptés seuls
- ☐ Coquille ou protection pelvienne (portée sous le pantalon)
- ☐ Coudières rigides
- ☐ Genouillères rigides
- ☐ Protège-tibias
- ☐ Gants “lourds” (SPES Heavy, Sparring Gloves, HF Armoury Black Knight, Thokk, Gabriels, etc.)

2. Protections optionelles

À la liste de protections imposées, nous tenons à ajouter une série de recommandations en matière de protections :

- ☐ Calotte de rugby (sous le masque)
- ☐ Protège-dents
- ☐ Toute protection supplémentaire (canon d’avant-bras, épaulières, tassettes, etc.)
- ☐ Protections dorsales
- ☐ Pantalon matelassé et/ou anti-perforation

Les éléments décoratifs sont autorisés tant qu’ils ne sont pas de nature polémique ou offensante, et que leur port ne gêne pas le bon déroulement des matchs (bandes de tissu flottantes, lacets à embouts métalliques, etc.).

Une vérification des protections de chaque épéiste sera effectuée par le corps arbitral avant chaque match (cf. Section II.C).

B. Simulateurs

Chaque épéiste est armé·e d’un simulateur représentant des épées longues ou des Federschwert du XIV ou XVème siècle.

Ces simulateurs doivent entrer dans la catégorie “light flex” ou “medium flex”, c’est-à-dire plier avec une pression de **maximum 12 kg**.

Les simulateurs ne doivent pas dépasser **140 cm** (du pommeau à la pointe) et **1,7 kg**.

Les pointes doivent être neutralisées : **roulées ou spatulées**. Nous recommandons les pointes spatulées.

Les pointes roulées doivent être mouchetées afin de remplir le creux, sans augmenter la taille de la mouche plus que nécessaire.

Les “tranchants” des simulateurs doivent être émoussés et épais, sans rugosité ni aspérité.

Les **anneaux** sur les gardes (en plus des quillons) sont **interdits**.



II. DÉROULEMENT DU TOURNOI

A. Score et classement

Tous les épéistes débutent chacun de leur matches avec **6 points** chacun·e.

Un·e épéiste qui **perd un round perd également un point**.

Les deux épéistes peuvent perdre le round dans le cas des attaques simultanées (cf. section III. F) mais également en cas de “non-combativité” (cf. section III. K).

Le premier des deux épéistes à **réduire les points** de son adversaire **à 0 remporte le match**. Le match peut également se solder par une égalité, sauf dans les cas des grande et petite finales.

À la fin du match, les épéistes comptabilisent leurs points restants. Le cumul de ces points après chaque match détermine le classement.

B. Organisation générale du tournoi

Samedi matin :

- Accueil des épéistes
- Vérification du matériel
- Premier round de poules

Samedi midi :

- Pause déjeuner : une cuisine avec plaque chauffante, four, four micro-ondes ainsi que des frigos seront disponibles
- De nombreux restaurants sont également accessibles en quelques minutes à pieds ou en tram
- Enfin, plusieurs magasins sont proches pour qui voudrait y faire des courses

Samedi après-midi :

- Deuxième round de poules, en fonction du classement
- Petite et grande finales (4^{ème} vs 3^{ème} et 2nd vs 1^{er}) pour le bronze, argent et or

Samedi soir

- Remise des prix
- Soirée conviviale

Dimanche

- Épreuve de hache d'armes

C. Déroulement des matches

Appel : les épéistes seront appelé·e·s plusieurs minutes avant leurs matches pour leur laisser le temps de s'échauffer et de se mettre en tenue. Ils doivent être présent·e·s lors du début de leur poule ou de la fin du match qui précède le leur.

Vérification des protections : au moment où les épéistes sont appelés pour leurs matches, ils doivent se présenter aux arbitres veste ouverte, laissant voir leur plastron et gorgerin, et signifier le port de leur coquille en “toquant” dessus.

Les autres protections, et leurs attaches seront également vérifiées à ce moment-là.

Les épéistes prennent alors leur simulateur dans le râtelier de la lice.

Le matériel présenté, ainsi que, le cas échéant, les éventuelles pièces de remplacement, doivent avoir été validés lors de la vérification du matériel, le samedi matin.

Mise en place : les épéistes se rendent à leur position de départ, représentée par le marquage au sol dans la lice (cf section II. D).



Salut : les épéistes doivent se saluer entre eux, ainsi que l'arbitrage et le public. Aucun geste spécifique n'est demandé tant que le salut reste court et respectueux. Pour des raisons de temps et de lisibilité de l'arbitrage, il est demandé aux épéistes de ne pas se saluer une deuxième fois en se touchant l'épée au début du match.

Round : un match est divisé en plusieurs rounds, qui désignent le moment lors duquel s'affrontent les épéistes.

Le round commence lorsque l'arbitre dit "En garde. Prêts? Allez!" et prend fin lorsque l'arbitre dit "Halte".

Remise en jeu : à la fin d'un round, tant qu'aucun des deux épéistes n'a été réduit à 0 point, les épéistes se rendent à leur position de départ et un nouveau round commence.

Fin du match : lorsqu'un-e épéiste perd son dernier point, le match est terminé.

Son adversaire emporte alors autant de points qu'il lui en reste.

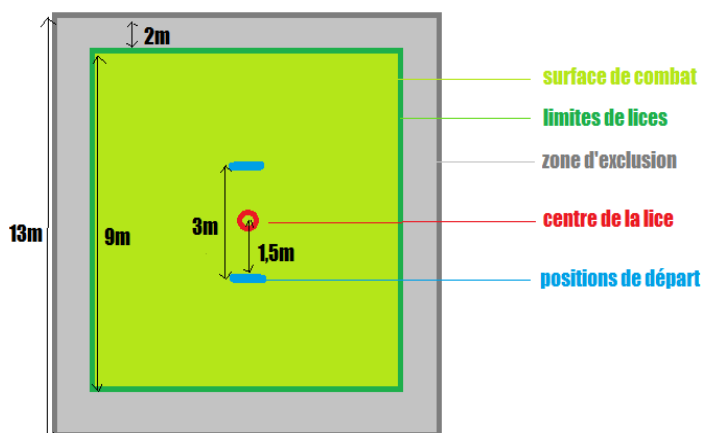
À l'exception des petites et grandes finales, il se peut que les deux adversaires perdent leur dernier point au même moment, résultant en une égalité : 0-0.

Salut : les épéistes doivent se saluer entre eux, ainsi que l'arbitrage et le public. Un court temps est alors alloué aux épéistes afin de se serrer la main etc. avant de quitter la lice.

15 minutes seront allouées au maximum à chaque match, vérifications du matériels et saluts inclus.

D. Lices

Chacune des lices sera établie selon le plan suivant :



La zone d'exclusion est strictement réservée aux arbitres.

Chaque lice disposera également d'une table destinée au seul usage des arbitres, ainsi que d'un râtelier dans lequel les simulateurs séjourneront en dehors des matchs et échauffements.

Des lices non encadrées seront également mises à disposition, permettant à qui le souhaite de s'y échauffer.

L'usage des simulateurs doit être cantonné aux matchs et à ces lices d'échauffements, leur port n'étant autorisé que pour s'y rendre ou en revenir. Entretemps, les simulateurs doivent être déposés dans les râteliers prévus à cet effet.



III. RÈGLES D'ENGAGEMENT

A. Touches valides

Pour être considérée valide, une touche doit être portée avec :

- **Intention.** Les touches ne doivent pas être accidentelles ou incontrôlées
- **Structure.** L'épéiste doit être stable sur ses appuis. Une touche réalisée en étant à genoux, excessivement penché-e (sur les côtés, en avant ou en arrière), juste avant, pendant ou après une chute sera jugée sans structure et donc invalide.
- Les **deux mains** sur la poignée du simulateur
- Les deux pieds dans la lice (cf. section III.J)

Une touche dont l'impact ou l'appui est trop léger peut être jugée "sans qualité" et donc invalide.

B. Coups interdits

Pour des raisons de sécurité, les techniques et coups suivants sont interdits :

- Coups de pommeaux et de quillons
- Coups portés avec une partie du corps
- Lancer d'épée
- Coups à la nuque, dos, entrejambe, au genou ou en-dessous
- Coups dont la force est excessive.

Un coup interdit constituera une circonstance aggravante lors du jugement des fautes de sécurité.

C. Touches simples

Un-e épéiste qui touche seul-e à la tête (estoc, taille, entaille) ou au torse (estoc, taille) remporte automatiquement le round.

D. Valeurs de touches

Afin de départager certaines situations, les différentes cibles (parties du corps) se voient attribuer l'ordre de valeur (décroissant) suivant :

- 1) Tête
- 2) Torse (taille estoc)
- 3) Torse (entaille)
- 4) Bras + mains
- 5) Jambes



E. Doubles touches

Les doubles touches désignent le cas où les deux épéistes se touchent dans le même temps, mais que l'un-e des deux a pris l'initiative (attaquant) et que l'autre y réagit (défenseur) :

- **L'attaquant l'emporte** avec une touche de **valeur égale ou supérieure**
- **Le défenseur ne l'emporte** qu'avec une touche de **valeur supérieure**

L'initiative est conservée tant que l'attaquant se montre menaçant dans le temps d'escrime suivant. Les doubles touches, surtout celles résultant d'un refus de parade, constitueront une circonstance aggravante lors du jugement des fautes de sécurité.

Ce règlement souhaite récompenser la prise d'initiative, et punir les "refus de parade", aussi l'attaquant aura le plus souvent raison.

Inversement, les différentes valeurs des touches permettent de punir les combattants qui iraient chercher des touches de moindres valeurs (bras, jambes, mains) en exposant leurs cibles de plus haute valeur (par exemple, attaque "suicidaire" dans les jambes au prix d'un coup dans la tête).

Exemples :

Rouge prend l'initiative et touche Bleu avec une taille à la tête. Au lieu de se défendre, Bleu touche Rouge avec une taille à la tête également. L'arbitre annonce "Attaque de Rouge, taille à la tête, double touche de Bleu, taille à la tête. Les touches sont égales mais Rouge à l'initiative et remporte le round".

Rouge prend l'initiative et touche Bleu avec un estoc au torse. Au lieu de se défendre, Bleu touche Rouge avec une taille aux bras. L'arbitre annonce : "Attaque de rouge, estoc au torse, double touche de Bleu, taille au bras. L'estoc de Rouge est supérieur et il remporte le round".

Rouge prend l'initiative et touche Bleu aux jambes. Dans le même temps, Bleu touche Rouge avec une taille à la tête, qui est maintenant sans défense. L'arbitre annonce : "Attaque de Rouge, taille à la jambe, double touche de Bleu, taille à la tête. Rouge à l'initiative mais sa touche est de valeur inférieure, Bleu remporte le round".

F. Attaques simultanées

Les attaques simultanées désignent le cas où les deux épéistes déclenchent leur action offensive en même temps, sans qu'il ne soit possible de déterminer qui prend l'initiative et qui réagit.

- La touche de **valeur supérieure l'emporte**
- En cas d'**égalité de valeur** des touches, **les deux épéistes perdent** le round

Les attaques simultanées, surtout si leur force est excessive, constitueront une circonstance aggravante lors du jugement des fautes de sécurité.

Exemples :

Rouge et Bleu déclenchent simultanément une attaque à la tête et touchent. L'arbitre annonce : "Attaque simultanée : touche de Rouge et Bleu à la tête, les deux perdent le round".

Rouge et Bleu déclenchent simultanément une attaque et touchent : Rouge touche avec un estoc au torse, Bleu avec une taille au bras. L'arbitre annonce : "Attaque simultanée : Rouge estoc au torse, Bleu taille au bras. L'estoc de Rouge est de valeur supérieure, il remporte le round".

G. Revanches (afterblows)

Les revanches désignent les touches portées dans le temps suivant une touche subie.

- Les **touches à la tête et au torse ne permettent pas** les revanches
- Les **touches aux membres**, main incluses, **permettent** à qui les subit de tenter une revanche : toucher son adversaire avec une unique attaque. Cette "revanche" doit se produire dans le temps suivant, et au besoin accompagnée d'un pas

Le cas échéant, les revanches sont départagées comme pour les doubles touches.

Porter une revanche alors que celle-ci n'est pas permise constituera une circonstance aggravante lors du jugement des fautes de sécurité.

Toujours dans l'optique de récompenser les actions offensives menaçantes, les touches vulnérantes à la tête et au torses n'offrent pas au défenseur la possibilité d'afterblow.



H. Substitution de cible

Un·e épéiste qui substituerait une partie de son corps pour empêcher son adversaire de le toucher dans une autre cible pourra voir cette touche être comptée comme ayant atteint sa cible initiale.

Par exemple, lâcher une main de son épée pour parer une taille à la tête avec son bras sera compté comme une taille à la tête par l'arbitre.

I. Lutte et corps-à-corps

Sont interdits :

- Projections
- Clefs articulaires
- Lutte en général
- Saisie d'une lame en mouvement (substitution de cible, cf. section III. H)

Sont autorisés :

- **Lutte aux bras** (saisie ou poussée d'épaule, bras, coude, avant-bras, poignet ou mains de l'adversaire aux moyens d'une de ses mains)
- **Saisie d'arme lors d'un liage** (saisie de poignée, quillons, pommeau ou lame au moyen d'une de ses mains)

Un·e épéiste en contrôlant ainsi un· autre peut remporter l'engagement au moyen d'une touche à la tête ou au torse.

Exceptionnellement, un·e épéiste en contrôle peut toucher avec une seule main sur sa poignée (y compris en demi-épée), et/ou toucher avec son pommeau, en le posant sans force sur le masque adverse.

Lorsqu'une lutte aux bras ou une saisie d'épée se produit, l'arbitre décompte à voix haute 4 secondes à la fin desquelles, si aucun des épéistes n'a réussi à produire un coup au torse ou à la tête, il clôture le round. Dans ce cas, personne ne perd de points.

Le round peut également reprendre son cours normal suite à un désengagement, ou si les épéistes mettent fin à la lutte aux bras/saisie d'épée pour reprendre leur combat.

Un coup interdit pendant une lutte constituera une circonstance aggravante lors du jugement des fautes de sécurité.

Il n'est malheureusement pas possible de proposer des règles de lutttes et de corps-à-corps qui permettraient à la fois de représenter les techniques présentes dans les sources, et de garantir la sécurité des épéistes. Ces simplifications sont là pour représenter ces situations et offrir quelques options permettant de les résoudre.

J. Sorties de lice

Bien qu'il soit interdit de pousser physiquement son adversaire, il peut arriver qu'un·e épéiste sorte des limites de la lice.

Est considéré·e "sorti·e" un·e épéiste dont au moins un pied entier serait posé en dehors du marquage au sol de sa lice.

La sortie de lice fait instantanément perdre l'engagement à qui la subit, indépendamment des touches, revanches, etc.

K. Non-combativité

Lorsque les épéistes passent trop de temps sans combattre suite au début du round ou à un éventuel désengagement, ils seront considérés comme "non-combatifs".

L'arbitre peut alors ordonner "Combattez" et commencer un décompte à voix haute de 5 secondes, au bout desquelles les épéistes doivent être en train de combattre sous peine de voir l'engagement se solder par une double défaite, faisant perdre un point aux deux épéistes.



L. Notion de vulnérabilité

Est considéré-e “vulnérable” un-e épéiste qui remplit au moins un des critères suivants :

- A chuté, ou est en train de chuter
- Est au sol
- Présente son dos et/ou sa nuque
- A perdu son arme ou le contrôle de son arme

Son adversaire, tant qu’il n’est pas lui-même “vulnérable”, peut alors remporter le round en venant poser sans force la lame de son simulateur sur l’épéiste “vulnérable” pour signifier au corps arbitral qu’il a identifié et saisi l’opportunité. Cette signification doit se faire sans risque de blesser son adversaire.

Frapper avec force un adversaire vulnérable constituera une circonstance aggravante lors du jugement des fautes de sécurité.

Se mettre volontairement en position vulnérable est interdit et sera également sanctionné.

La perte d’un élément de protection (gant, masque, etc.) ne rentre pas dans cette catégorie.

IV. Arbitrage

A. Arbitres référents

Chaque lice sera sous la responsabilité d’un-e arbitre référent.

L’arbitre référent aura le dernier mot dans toutes les décisions concernant l’issue d’un round. Il se réserve le droit de demander l’intervention de ses assesseurs pour rendre sa décision.

Il aura également la responsabilité de sanctionner et d’attribuer les cartons, en cas de fautes.

B. Arbitres assesseurs

Chaque arbitre référent sera appuyé par deux assesseurs. Leur rôle sera, en cas de demande de l’arbitre référent, de donner leur avis sur une action, notamment si l’arbitre référent avait un mauvais angle d’observation sur celles-ci.

C. Tables

Chaque lice se verra attribuer une table. À cette table, un assesseur notera par informatique et sur tablette l’issue de chaque round.

V. Fautes et sanctions

A. Sanctions

À sa libre appréciation, et selon la gravité de l’infraction, l’arbitre pourra faire usage des moyens suivants :

- Avertissement oral, auquel une réponse affirmative est attendue
- Carton jaune (entraînant la perte d’un point pour le match en cours)
- Carton rouge (entraînant la défaite du match en cours)
- Carton noir (entraînant la défaite du match en cours, des matchs restants et l’exclusion du tournoi)



B. Fautes de sécurité

Constitue une faute de sécurité (liste non exhaustive) :

- Toute mise en danger de soi-même, de son adversaire, des arbitres, du public, etc.
- Refus de porter le matériel de protection obligatoire, ou dissimulation d'un défaut de celui-ci
- Usage de force excessive
- Utilisation de coups interdits
- Abus de revanche (afterblow), c'est à dire leur usage quand il n'est pas autorisé








C. Fair-play

Sont également sanctionnables :

- Les insultes, menaces, ou le fait de pousser son adversaire à en proférer
- Le refus de saluer (arbitres, adversaire, public) avant ou après le combat
- Les interventions extérieures (public, coach, etc.) excessives, qui verront leur faute attribuée à l'épéiste dont c'est le match
- De manière générale, tout manquement au civisme et au fair-play pourra être sanctionné

VI. Prix

Les prix suivants seront remis à l'issue de ce tournoi :

 Médaille d'or	Victoire en grande finale
 Médaille d'argent	Défaite en grande finale
 Médaille de bronze	Victoire en petite finale
 Prix du sang	Meilleur classement débutant (moins de deux ans de pratiques)
 Prix de la sueur	Vote des arbitres / assesseurs pour récompenser le beau jeu technique
 Prix des larmes	Lots de consolation en cas de blessure ou autres accidents (un prix que nous espérons nous partager entre nous puisqu'il n'y aura pas de bobos)
 La boisson de son choix (selon stock)	La personne qui dénichera des failles de règles et nous les signalera avant le tournoi

