

#### **Avant-propos :**

Cette deuxième édition de notre Tournoi veut conserver les mêmes valeurs qui ont fait le succès de la première manière : convivialité, échanges, temps sportif, efficacité technique et beau geste !

Ce tournoi est aussi un Challenge, ce qui signifie qu'il a pour vocation de délivrer le titre de « Club Champion du Tournoi », titre remis en jeu chaque année au fil des éditions qui, nous l'espérons, continueront à se succéder grâce à votre fidèle participation. Ainsi, si le Cercle des Escrimeurs Libres Nantais est actuellement le tenant du Titre, il vous appartient de venir contester le Titre en remportant la finale du Tournoi.

Toujours dans le souci de créer une rencontre ludique et amicale, nous conservons à ce Tournoi sa formule originale par équipes de 2 avec auto-arbitrage, afin que le fair-play et l'amusement dominent. Ce concept de relais en mêmes semble avoir eu effet remporter l'adhésion des participants de la première édition ; c'est aussi un peu la « touche particulière » de ce Tournoi, sa particularité...

La Convention utilisée lors de la première édition sera à nouveau employée ; elle découle toujours de la Convention de l'escrime sportive, avec le même objectif : sanctionner par la façon d'attribuer les points le combattant qui ne cherche qu'à toucher au détriment de sa propre sécurité (et de son intégrité dans le cas d'un combat réel), et privilégier celui qui mène un assaut raisonné, en cherchant à la fois à toucher son adversaire, mais sans se prendre lui-même un coup. C'est une ligne directrice simple, mais qui avec le retour fonctionne aussi à l'épée longue (après tout, « toucher sans se faire toucher » n'est-il pas l'objectif primordial dans une opposition arme à la main?)

Ainsi, nous ne tentons pas de faire du « fleuret à l'épée longue », mais juste de mener un assaut avec des critères de départage fonctionnels et contraints des combattants.



## → Auto-classification Organisateur



## → Formule

Le tournoi s'effectue par **équipes de 2**. Un club peut envoyer autant d'équipes qu'il le souhaite. Si un combattant n'a pas de binôme, il peut constituer une équipe avec un autre combattant issu d'un autre club\*. Les binômes déclarés à la table de marque juste avant le lancement des assauts sont irrévocables (les binômes ne peuvent être modifiés au cours de la journée une fois le Tournoi lancé). Le titre final est donc attribué à un club, et non pas à un combattant nominativement.

Les compositions multi-club doivent se faire idéalement en amont à la discrétion des combattants et envoyées à l'organisateur pour inscription. Il est toutefois possible de composer une équipe le matin même du tournoi en fonction des éventuels combattants solitaires encore disponibles (l'organisateur ne peut garantir la disponibilité de ceux-ci)

\* si une équipe multi-club remporte la finale, les deux combattants qui la compose devront s'affronter dans une ultime suite. Le gagnant remportera le titre au nom de son club ...

## → Équipement de protection

Les combattants devront participer en revêtant les éléments de protection individuels recommandés par la Commission Sécurité, V3.1 du 14/10/22 :

- Masque Escrime CEN1 minimum (CEN2 recommandé), exempt de rouille, déformations ou bosses, avec présence **obligatoire** d'un couvre-masque **ET** d'un couvre-muque. **Les masques seront contrôlés par les arbitres au début de chaque rencontre ;**

- Veste et pantalons AMHE B50NW minimum ;

- Gants = Moyens = (Red Dragon, Kali, Kendo, etc.) ou = Lourds = (SPES, Sparring Gloves, etc.) **Les gants = Légers = (Kovlar, matelassés, moto...) sont interdits ;**

- Protège-tibias, genouillères, coudières, canons d'avant-bras (ces pièces peuvent être ajoutés ou intégrés à la veste ou au pantalon) ;

- Coiffe automatique pour les hommes / bustier rigide pour les dames.

#### - Armes

Les maîtres peuvent se faire soit à l'épée acier, soit au synthétique type Rowlings (les combattants doivent posséder un simulateur de même nature – en cas de manque, le Bast'yon est en mesure de prêter une dizaine de Rowlings.)

Les simulateurs doivent être adaptés à la pratique des AMHE (armes de décoration, reconstitution et béhourt **interdites**). Les armes seront vérifiées par l'organisateur lors de l'inscription, et seront dotées d'une marque de contrôle pour attester du dit contrôle. Une arme non dotée d'une marque de contrôle sera rejetée par l'arbitre après vérification à chaque assaut.

Les simulateurs acier peuvent correspondre à plusieurs typomorphologies, tant qu'ils respectent le principe «épée longue», et les consignes de sécurité (lame non ébréchée, tranchant lisse et pointe rabattue ou épaissie – les mouches sont interdites)



### Règles mises en place pour ce tournoi :

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 des assesseurs, tâchera de départager les combattants 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) :

2.1 Si les deux combattants se touchent mutuellement en ayant déclenché, sur un temps jugé simultané par l'arbitre, leur action offensive (= Attaque Simultanée) : aucun point ne sera attribué (les combattants sont jugés fautifs d'avoir attaqué sans tenir compte de l'intention de l'adversaire) .

2.2 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 ou une esquive (= Coup Double), seule la touche portée par l'action offensive initiale sera comptabilisée (l'action de contre-offensive ou d'esquive est alors jugée illogique face au danger représenté par l'attaque qui a été déclenchée préalablement).

2.3 ...cependant, si dans le cas précédent, l'action offensive initiale ne touche pas (manquant sa cible qu'elle qu'on soit la raison), tandis que l'action de contre-offensive touche ainsi seule, cette action sera valorisée par l'attribution du point, conformément à la règle mentionnée à l'alinéa 1 (concrètement, 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. Dans le cas contraire, cette prise de risque sera sanctionnée par l'attribution de la touche au seul attaquant initial).

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.

**Ex.1 :** A attaque / B pare et riposte = touche seule de B, point pour B

**Ex.2 :** A attaque / B pare et riposte, dans le même temps A touche avec une deuxième action ou la continuité de l'action précédente = coup double, point simultanément pour B

Explication : cette convention va juger le fait que A, après avoir été mis en échec par la parade, est théoriquement exposé au danger de la riposte logique de B. Il n'est donc pas dans son intérêt légitime (sauf



cas particulier aléatoire à l'évolution du combat – pas de riposte, perte de contrôle de l'arme de B, etc.) de vouloir retenter une touche dans la foulée. Le principe théorique vital du « Toucher sans se faire toucher », dans une démarche d'escrime traditionnelle, devrait le pousser à accepter l'échec de sa première action, se prémunir de la riposte de B en se protégeant à son tour, puis, seulement à ce moment, tenter une nouvelle action offensive. Ainsi, la convention va juger comme une erreur stratégique la seconde action de continuité de A, et va la sanctionner en attribuant seulement le point à B, en cas de touche simultanée.

**Ex 3 :** A attaque / B pare et riposte, manque la cible ; dans le même temps de la riposte, A a effectué une seconde action offensive et a touché = point pour A.

L'action de A est stratégiquement une erreur (si B avait touché, il n'aurait rien fait pour d'abord se mettre en sûreté en se protégeant), mais il est le seul à toucher. Grâce dans une erreur d'appréciation ou prise de risque calculée, la touche de A est toutefois accordée, conformément à l'alinéa 1

4. Les touches portées peuvent se faire de taille et d'estoc, uniquement avec la lame (coups de poigneau / quillons **interdits**).

Les coups physiquement portés (poings, pieds, genoux, tête, etc.) sont **interdits**.

La lutte sans arme / les manœuvres d'entrée en lutte sans arme sont **interdits**.

Les coups portés en maintenant / immobilisant la lame adverse, ou immédiatement après un désarmement, sont **autorisés**.

Pour être comptabilisées, les attaques doivent être portées avec les deux mains sur l'épée (sur la fûcée ou en demi-épée) – exception : touche portée en tenant l'épée d'une main tandis que l'autre main immobilise l'arme adverse (cf. paragraphe précédent)

La surface valable autorisée pour porter les coups s'étend du sommet du crâne au genoux (les jambes, en dessous des genoux, et les pieds ne sont pas surface valable). Les mains, de la pointe des doigts jusqu'aux poignets, ne sont pas comptabilisées.

5. Les matchs se font en **20 points** (4 relais de 5 points) lors des phases de poule qualificatives, et en **28 points** (4 relais de 7 points) lors des Tableaux. Toutes les places sont tirées pour le classement (il n'y a pas d'élimination directe lors d'une défaite en tableau).
6. Les arènes de combat sont circulaires (8m de diamètre). Si un combattant sort de l'arène avec les deux pieds, il est déclaré touché (1 point pour l'adversaire). Un combattant peut chercher à contraindre son adversaire à sortir de la piste