



LA FOSSE AUX LIONS

FIRST TOURNAMENT IN LYON

11/12 MARCH 2023



Règlement tournois

LYON AMHE



Sommaire

1 Organisation générale	4
2 Simulateurs	5
2.1 Epée longue (longsword)	5
2.2 Epée de coté (sidesword)	6
3 Equipements de Protections	6
3.1 Epée longue	6
3.2 Epée de coté	7
4 Règles des duels	7
4.1 Arbitrage et déroulement	7
4.1.1 Langage Arbitral	8
4.1.2 Points & validité des touches	8
4.1.3 Pondération des touches	10
4.2 Comptage des points et gestion du temps	11
4.3 Double touche et afterblow	11
4.3.1 Définitions	11
4.4 Système de classement du tournoi	13
4.5 Poules & Éliminations	14
4.5.1 Poules	14
4.5.2 Eliminations	14
4.6 Les fautes, avertissements et sanctions	15
4.6.1 Définitions	15
4.6.2 Fautes et pénalités	16
4.6.3 Coups interdits et comportements dangereux	17
4.6.4 Abandons, exclusions, forfaits.	18



Introduction

Ce document fixe les règles de la compétition d'AMHE la Fosse aux Lions organisée par LYON AMHE.

Nous souhaitons mettre en avant les qualités techniques des combattants tout en préservant l'articulation tactique d'un combat, telle que décrite dans les sources historiques. Ainsi nous mettons en avant les notions d'avant et d'après à travers une gestion des points lors des afterblow. Nous considérons que seul celui qui touche en premier mérite de scorer. En revanche et afin d'obtenir des attaques construites, un défenseur peut diminuer, voire annuler, l'attaque de son adversaire si celui-ci ne fait pas attention à sa sécurité. Nous souhaitons voir un jeu technique et ainsi, nous avons choisi de privilégier les scores à la tête et au corps afin de raccourcir les distances d'engagement et ainsi développer des échanges plus riches.

Chaque combattant inscrit (ayant rempli le formulaire d'inscription et l'ayant fait parvenir accompagné du règlement), s'engage par là 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 tournois sont mixtes (open) masculins et féminins sans aucune distinction.



1 Organisation générale

Zone de combat

Carré de 6X6m matérialisé au sol dans lequel seuls sont autorisés à rentrer durant la compétition le corps arbitral et les combattants sur indication du corps arbitral.

Durée du combat

Chaque combat dure 2 minutes maximum (sauf combat en mort subite).

Corps arbitral

Il est composé de l'arbitre central, des assesseurs et du juge du temps

L'arbitre central

- Il est placé dans la zone de combat. Il peut disposer d'un long bâton pour séparer les combattants. Il gère le rythme du combat : il a le pouvoir de dire « Halte », de renvoyer les compétiteurs aux deux extrémités de la zone de combat et de relancer le combat par un « Allez ». Le pouvoir de dire « Halte » est à l'entière discrétion de l'arbitre central.
- En début de match, il vérifie que ses assesseurs ainsi que le juge de temps sont prêts.
- Il gère la sécurité des combattants et des spectateurs. En début de rencontre, il s'enquiert de l'aptitude des combattants et vérifie qu'ils portent le matériel obligatoire correspondant aux protections obligatoires exigées...
- Il relève les touches, doubles touches et afterblow. Pour cela, après le « Halte », il interroge les assesseurs qui lui indiquent par des gestes ce qu'ils ont vu pendant l'échange. Il est seul décideur et peut donner une décision à l'encontre de celles des assesseurs.
- Il sépare les combattants lorsque la situation est bloquée ou devient dangereuse.
- Il peut déclarer perdant un combattant pour comportement dangereux.
- À la fin du combat, il annonce le vainqueur d'après les résultats des assesseurs.
- Il peut demander un arrêt du chronomètre si la situation l'impose.
- Il n'est pas tout puissant et se doit de respecter le règlement.

Les assesseurs

Au nombre de deux. Ils sont disposés et se déplacent autour de la zone de combat. Dès qu'ils voient une touche valable, ils l'indiquent à l'arbitre central.

Les juges du temps

- Ils sont situés à la table en face de la zone de combat
- Ils indiquent l'arrivée du terme d'un combat ou des reprises et de la fin des temps de repos par un signal sonore « Temps ». Ce n'est toutefois pas lui qui met fin aux reprises, l'arbitre central pouvant choisir de laisser une action se poursuivre au-delà du temps réglementaire en indiquant aux combattants « continuez ! ».
- Durant le match, il additionne les points et à la fin du combat, il donne le résultat au juge central.
- Il annonce les matchs suivants et prépare les combattants (brassard, vérification du matériel, etc.).
- Lorsqu'il reste 10 secondes, celui-ci l'indique en criant « 10 secondes ».

Directeur de l'arbitrage

- Il n'arbitre pas les matchs.
- Il sert de référent en cas de doute ou de litige.
- Il gère les potentiels conflits d'arbitrage.
- Il est le garant de la bonne application du règlement.

2 Simulateurs

2.1 Epée longue (longsword)

- La lame devra être non tranchante et comporter une pointe sécurisée.
- La pointe peut être repliée(1) sur elle-même ou épaissie(2):



- Toute lame ne répondant pas à ces deux types devra être mouchetée.
- Les gardes complexes ne sont pas autorisées.
- Les gardes avec anneaux sont autorisés.
- Les épées ne peuvent excéder une longueur totale de 140±1 cm.
- Le poids maximum autorisé est 1,8 kg.
- Le fil de la lame doit avoir une épaisseur d'au minimum 2mm.
- Les épées avec anneaux latéraux ne sont pas autorisées.
- Un objet en mauvais état, jugé inadapté à nos pratiques ou représentant un quelconque risque ne saurait être utilisé dans le cadre de la rencontre.

2.2 Epée de coté (sidesword)

- La lame devra être non tranchante et comporter une pointe sécurisée.
- La pointe peut être repliée(1) sur elle-même ou épaissie(2):



- Toute lame ne répondant pas à ces deux types devra être mouchetée.
- Les épées ne peuvent excéder une longueur totale de 112±1 cm.
- Le poids minimum est de 900g.
- Le poids maximum autorisé est 1,3 kg.
- Le fil de la lame doit avoir une épaisseur d'au minimum 2mm.
- Un objet en mauvais état, jugé inadapté à nos pratiques ou représentant un quelconque risque ne saurait être utilisé dans le cadre de la rencontre.
- Les profils de lame diamant ou triangle ne sont pas autorisés.
- Les sabres avec coquille complète ne sont pas autorisés.

3 Equipements de Protections

Tout équipement doit être en bon état (pas de rouille sur les masques, pas de déchirures dans les gants...) et sera examiné par l'organisation, et doit être vérifié par les combattants et l'arbitre. Par respect pour les autres combattants, la tenue doit être décente, correcte et soignée. Aucune partie du corps ne doit être visible / non couverte.

Protections minimum requises :

3.1 Epée longue

- Veste AMHE adaptée (minimum 350N)
- Masque (minimum 350N) et Couvre Masque/protège-nuque
- Gants AMHE renforcés
 - Autorisé: SPES Heavies, Sparring Gloves, Thokk, Pro Gauntlet...
 - Interdit: Red Dragon, Kevlar Gloves
- Protection de cuisses (plaque et/ou fort rembourrage)
- Genouillères (Coquées)
- Protège tibias
- Protège coude (Coqué)
- Protection d'avant-bras
- Coquille/protection pelvienne
- Gorgerin
- Plastron
- Protège dents (optionnel)

3.2 Epée de coté

- Veste AMHE adaptée (minimum 350N)
- Masque (minimum 350N) et Couvre Masque/protège-nuque
- Gants AMHE intermédiaires
 - Autorisé: Sparring Gloves, Thokk, Pro Gauntlet, Red Dragon, Kevlar Gloves...
 - Interdit: Gants souples, gants carbonés
- Protection de cuisses (plaque et/ou fort rembourrage)
- Genouillères (Coquées)
- Protège tibias
- Protège coude (Coqué)
- Protection d'avant-bras
- Coquille/protection pelvienne
- Gorgerin
- Plastron
- Protège dents (optionnel)

4 Règles des duels

4.1 Arbitrage et déroulement

Le terrain est dénommé « lice » et sera clairement délimité pour la sécurité de tous. Les seules personnes admises en lice sont les combattants et l'arbitre principal ; les assesseurs sont mobiles pour pouvoir suivre l'action de deux angles de vue différents. L'arbitre de temps est hors de la lice, sur la table de marque.

Les arbitres sont au nombre de quatre :

- un arbitre principal
- deux assesseurs
- un juge de temps remplissant la feuille de duel et gérant le chronomètre

Ils ne parlent pas, sauf si l'arbitre principal demande leurs avis. L'arbitre principal juge les coups suivant les avis des deux assistants, et attribue les points. Il a le dernier mot et a autorité sur les combattants. Les deux assesseurs peuvent lever la main s'ils souhaitent attirer l'attention de l'arbitre central.

Il donne le signal du début du combat par un « Allez » et l'arrête par un « Halte » .

S'il a vu une touche valide et/ou un de ses assistants lève la main, il peut dire « Halte » et arrêter le combat. En cas de doute, l'arbitre et ses deux assistants se réunissent à la table de marquage, les deux adversaires demeurant aux coins opposés de la lice et ne parlant à personne, leur avis ne sera sollicité que 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).

Les combattants peuvent lever la main s'ils veulent interagir avec l'arbitre principal afin de déclarer une touche ou donner des précisions.



Les arbitres peuvent être d'autres compétiteurs du tournoi, à condition qu'ils ne soient pas dans le même groupe en phase qualificative, ou dans le même tableau en phase finale. Les arbitres ne disposent pas d'assistance vidéo. Les deux combattants doivent s'être préalablement échauffés.

4.1.1 Langage Arbitral

« A vos coins ! » : Les deux joueurs se placent à l'opposé l'un de l'autre, dans la largeur du terrain, dans la surface de sortie ou un coin du terrain.

« Saluez » : Les deux joueurs se saluent mutuellement et saluent l'arbitre

« Etes-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 ! » : Les deux joueurs continuent l'assaut.

« Halte ! » : l'arbitre intercale son bâton d'arbitrage entre les deux joueurs. Ces derniers arrêtent momentanément l'assaut.

« 10 secondes ! » : juge de temps indiquant qu'il reste 10 secondes

« Temps ! » : juge de temps indiquant que le temps est écoulé

4.1.2 Points & validité des touches

Les frappes valides

- La taille
- L'entaille
- L'estoc

Pour être valides les frappes doivent être :

- Franches
- Volontaires
- Les estocs poussés: Il doit y avoir contact et la lame doit légèrement plier
- Les entailles doivent être marquées

Leur bonne exécution est à l'appréciation de l'arbitre. Si le corps arbitral dirigé par l'arbitre central, estime qu'une touche n'est pas suffisamment franche, il peut ne pas la compter.

Une touche considérée comme violente et dangereuse peut ne pas être comptée et pourra entraîner une exclusion définitive de l'événement, si des avertissements répétés de l'arbitre ont été faits au combattant.

Un coup du plat de l'épée n'est pas considéré comme valide et ne rapporte aucun point.



Demi-épée

La demi-épée est autorisée uniquement en seconde intention (enchaînement après une première attaque ou réponse à une attaque adverse). Les estocs et les entailles sont valides.

Lutte

Les projections, les mises au sol et les clefs articulaires sont interdites.

Les saisies ou poussées de bras, épaule, poignet... sont autorisées. Tous les gestes devront être maîtrisés. En cas de lutte infructueuse au bout de cinq secondes, l'arbitre mettra fin à la venue.

Les saisies de n'importe quelle partie de l'arme adverse immobile sont autorisées. Dans le cadre d'une saisie de lame (ou d'une poussée de coude) suivie d'une touche à une main, celle-ci vaut le même nombre de points qu'une touche à deux mains.

Désarmement

Le désarmement provoquant la perte complète de l'arme est possible sous réserve que le coup soit totalement maîtrisé et sans violence inutile.

Lâcher sa propre arme pour ensuite dans un deuxième temps effectuer un désarmement n'est pas considéré comme valide.

La personne qui effectue le désarmement doit garder son arme durant la phase de désarmement. Une arme qui se retrouve au sol met fin à la venue.

Sortie de la zone de combat

Une sortie est comptée valide (1 point) lorsque celle-ci est réalisée par une poussée et que les deux pieds de l'adversaire se trouvent en dehors de la zone de combat.

Un combattant sortant de la zone de combat par inattention ne rapporte pas de points la première fois. L'arbitre arrête le match puis il reçoit un avertissement et le combat est relancé. A la seconde sortie de zone par inattention et au-delà, cela est considéré comme une faute et un carton jaune est accordé au combattant.

4.1.3 Pondération des touches

3 points

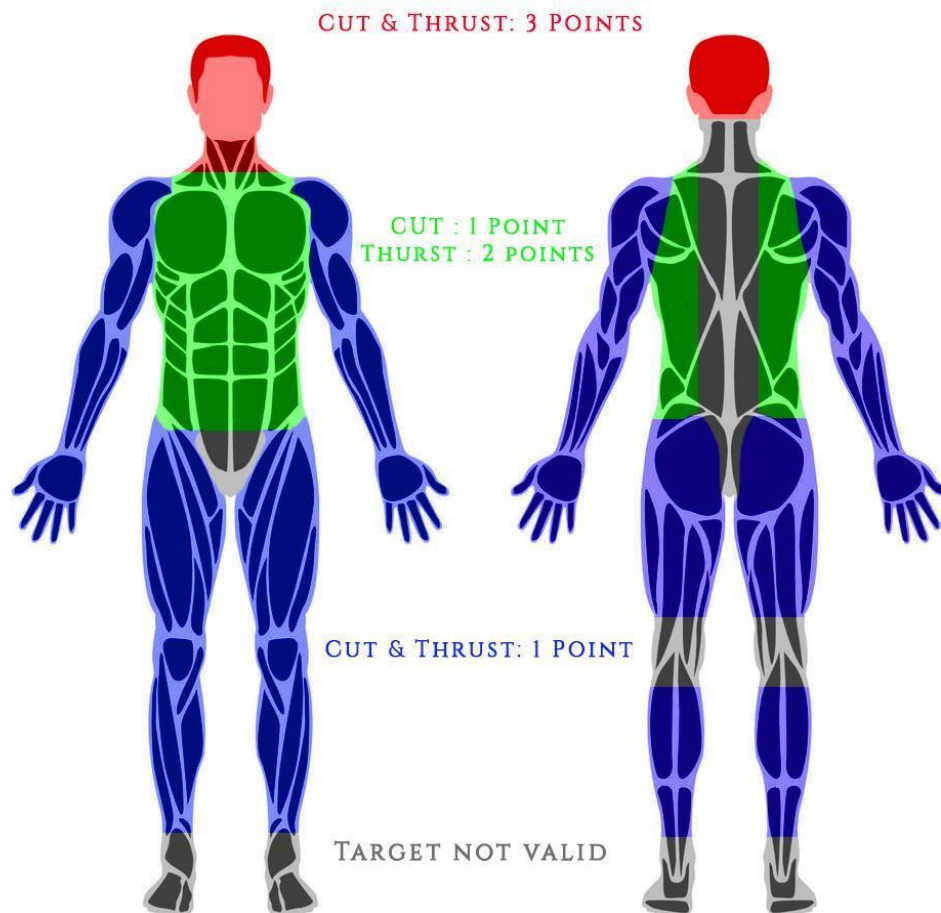
- Touche valide à la tête (du sommet du crâne à la base du cou). La bavette compte également comme la tête dans le cas d'un estoc.

2 points

- Estoc valide au tronc (des trapèzes à la ceinture).
- Un désarmement

1 Point

- Taille et Entaille au tronc (des trapèzes à la ceinture).
- Une frappe valide aux bras (de l'épaule jusqu'aux doigts) et aux jambes (de la ceinture à la cheville).
- Un coup d'épée longue à une main.



4.2 Comptage des points et gestion du temps

Le combat a deux limites :

- Le premier des combattants à obtenir 10 points
ou
- Atteindre la limite de temps de 2 min¹.

Durant chaque duel, chaque combattant a le droit de demander un temps-mort de 20 secondes (dans la limite de 1 par combattant et par duel) à l'arbitre, qui l'annonce, et qui est repris par le délégué, ce dernier déclenchant le chronomètre et indiquant la reprise à l'arbitre. L'arbitre ou les organisateurs peuvent eux même imposer un temps-mort sans l'imputer à un combattant.

Lorsqu'il reste 10 secondes, une annonce est faite par le juge de temps et indique "10 secondes".

Lorsque le temps imparti est écoulé, le juge de temps indique "Temps". L'arbitre central a ensuite le choix d'arrêter immédiatement le combat ou de laisser finir l'échange en cours.

En cas d'égalité :

- L'égalité est autorisée en phase de poules.
- En phases de qualification/finales un temps de repos de 2 min est attribué. A la suite de ce repos un temps de combat supplémentaire d'une minute est accordé. S'il y a toujours égalité les deux combattants passent en mort subite.

4.3 Double touche et afterblow

4.3.1 Définitions

- Double touche : lorsque deux combattants se frappent en même temps.
 - En Poule: au bout de 3 doubles touches et plus, l'arbitre soustrait 1 point à chaque combattant.
 - En élimination: au bout de 3 doubles touches et plus, l'arbitre inflige un avertissement à chaque combattant et impose 20 secondes d'arrêt obligatoire
 - Une pénalité dans le système de calcul des points est appliquée aux deux combattants (non applicable en élimination).
- Afterblow: Lorsqu'un combattant porte une attaque qui touche mais que son adversaire, après avoir été touché, porte également une attaque, dans le temps d'une action (à l'appréciation de l'arbitre).
 - Une attaque portée après le « halte » n'est pas un afterblow.
 - L'afterblow soustrait toujours 1 point à celui le recevant.
 - Les coups d'épée longue à 1 main ne sont pas valables pour les afterblow.
 - L'afterblow n'octroie pas de points au combattant qui l'exécute, il soustrait des points à l'adversaire (deductive afterblow)
 - Toute attaque portée après un afterblow valide ne compte pas.

¹ Temps réel de combat.



Exemples d'échanges:

A attaque D à la tête. D ne fait pas de parade dans les temps. Touche franche pour A, 3 points pour A.

A attaque D à la tête. D touche A à la tête en même temps. C'est une double = 0 points.

A attaque D à la tête. D touche A en afterblow à la jambe : $3 - 1 = 2$ points pour A

A attaque D à la tête. D touche A en afterblow à la tête : $3 - 1 = 2$ points pour A

A attaque D à la tête. D touche A en afterblow au torse : $3 - 1 = 2$ points pour A

A attaque D au torse (estoc). D touche en A afterblow au bras : $2 - 1 = 1$ point pour A

A attaque D à la jambe. D touche en A afterblow à la tête : $1 - 1 = 0$ points

A attaque D à la jambe. D touche en afterblow à la tête, A retouche D à la tête : $1 - 1 = 0$ points, la dernière touche de A n'est pas valide.

A attaque D au torse puis à la tête. D touche en A afterblow au bras : $3 - 1 = 2$ points pour A. Dans cet échange où nous avons deux touches de A, nous prenons la zone valant le plus de points pour A.

Déclenchement du « halte »

Lors d'un échange le « Halte » peut être déclenché dans deux cas:

A attaque D, D est trop loin ou ne réagit pas dans le temps imparti, l'arbitre crie « Halte ! »

A attaque D, D fait une remise sur A qui n'est pas parée, l'arbitre crie « Halte ! »

Note sur l'afterblow :

Afin d'être validé comme un afterblow, une frappe doit être déclenchée après qu'il y ait eu touche, dans un temps d'escrime maximum et avant le « halte » de l'arbitre central. Si un défenseur reçoit une attaque et frappe après « le halte » ou après un temps d'escrime, nous considérerons l'action comme étant en dehors du temps d'escrime.

Dans le présent règlement, nous définissons le temps d'escrime comme un unique geste offensif réalisé avec l'épée avec un mouvement de bras avec/sans mouvement de jambes (maximum 1 pas).

4.4 Système de classement du tournoi

Pour l'organisation de ce tournoi nous utiliserons le logiciel en ligne [HEMA Scorecard](#) (un backup en système papier est prévu).

Nous avons choisi le système de classement appelé LP Hit Ratio. Voici le détail de l'algorithme :

Algorithm Name: LP Hit Ratio

== Ranking ==

Indicator Score

1st Tiebreaker: Doubles [Lowest]

2nd Tiebreaker: High Wins [Highest]

3rd Tiebreaker: Time Hit [Lowest]

=====

$$\text{Indicator Score} = \frac{[\text{Target Point} + \text{Win Bonus}]}{[\text{Total Times Hit}]}$$

Target Point : Points scored against the other fencers before the afterblow is deducted.

Win Bonus : 2 Points for every match won

Total Times Hit : Point scored against you composed of [# Clean Hits Against] + [# Doubles] + [# Afterblows Hit With]

Le classement est effectué par ordre décroissant du **score** (en rouge) de chaque combattant.

Ce **score** est calculé avec la formule ci-dessus. Il prend en compte le nombre de **touches marquées** (avant déduction des afterblow) ainsi que le **nombre de victoires**. Les **touches reçues** (touches propres + doubles + afterblow) pénalisent le score du combattant. Ce système favorise donc les combattants marquant des points et sachant se défendre.

Voici un exemple de classement type :

Rank	Name	Wins	Target Points	Total Times Hit	Score
1		4 x2 +	43	19	2.7
2		4	36	18	2.4
3		4	32	17	2.4
4		5	44	23	2.3
5		3	31	17	2.2
6		4	42	23	2.2
7		3	29	18	1.9
8		3	21	15	1.8
9		2	27	18	1.7
10		4	47	32	1.7
11		3	39	27	1.7
12		3	28	22	1.5
13		3	35	27	1.5
14		2	33	25	1.5
15		2	29	23	1.4

On peut voir que ce ne sont pas forcément les combattants avec le plus de victoires qui se placent le mieux. Il faut aussi faire attention au ratio du nombre de touches que l'on marque et que l'on reçoit (double, afterblow...).

Exemple: Le combattant classé en quatrième a le plus de victoires (5 victoires) mais un moins bon ratio coup marqué/coup reçu que le combattant classé premier (4 victoires).

4.5 Poules & Éliminations

4.5.1 Poules

Les poules (Pool) seront d'une taille de 6 combattants et se feront de manière classique. Chaque combattant rencontre successivement chacun de ses adversaires. Le nombre de pools variera en fonction du nombre de participants.

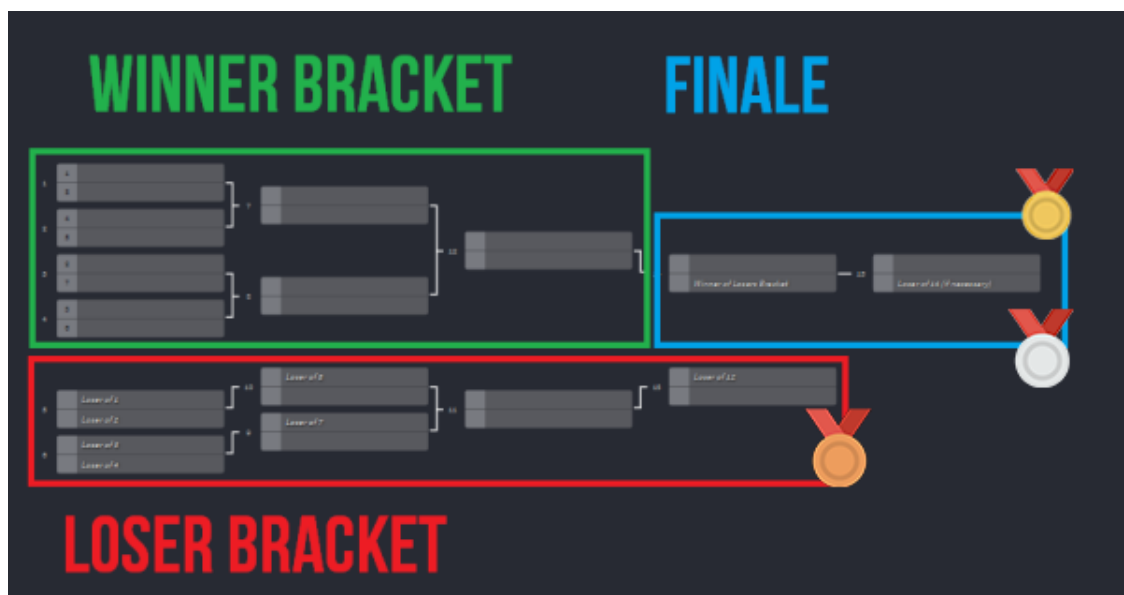
4.5.2 Eliminations

Après les poules, s'en suivra une phase d'élimination en 16, 32 ou plus suivant le nombre de participants.

Le tournoi se joue en double élimination avec consolation. C'est un type de compétition au cours duquel un combattant est éliminé lorsqu'il a perdu deux matchs. Ce type de tournoi autorise moins de surprises que lors d'un tournoi à élimination directe.

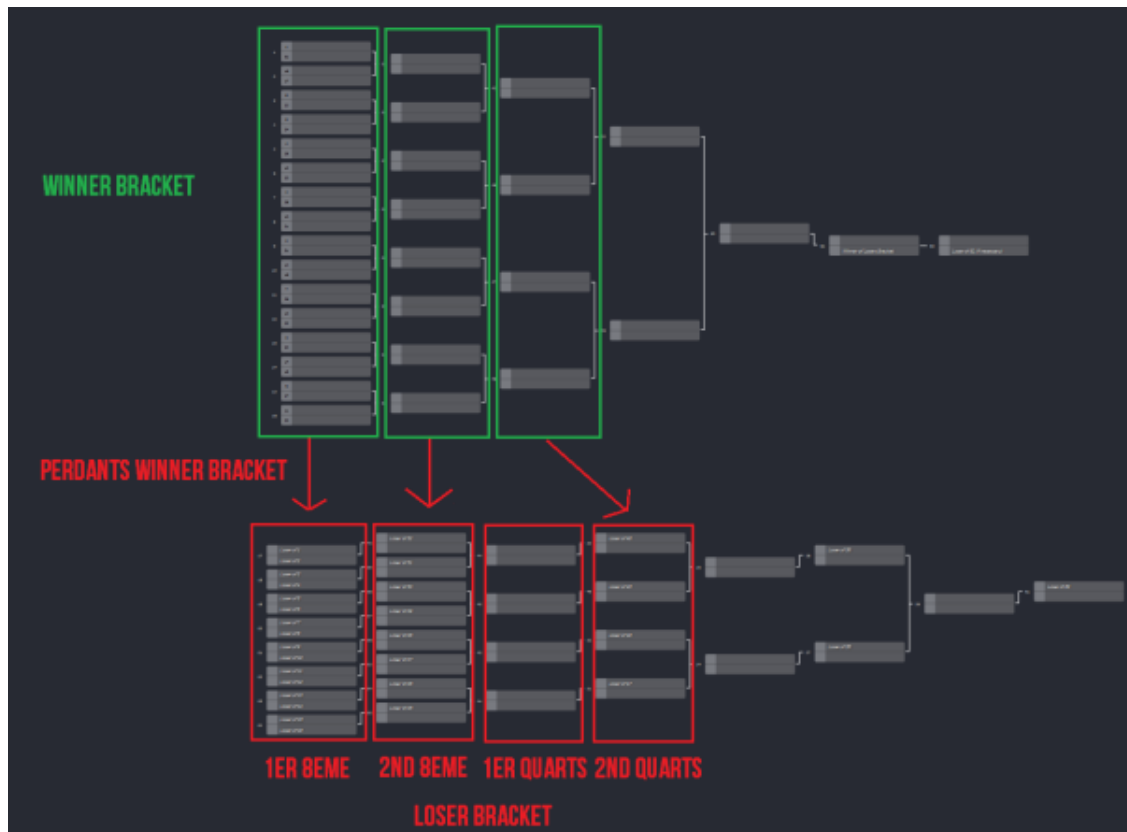
Ces tournois sont divisés en deux parties:

- Le tournoi des vainqueurs (winner bracket) joue pour la médaille d'or et argent.
- Le tournoi des perdants (loser bracket) joue pour la médaille de bronze.



Contrairement au tournois en élimination directe, perdre un match ne vous élimine pas directement mais vous place dans ce qu'on appelle le "Loser Bracket". Une fois dans le "Loser Bracket" vous êtes en élimination directe. Une défaite et le combattant est disqualifié du tournoi.

Les phases en Loser Bracket sont doublées car chaque phase est alimentée par les gagnants du Loser Bracket et les perdants du Winner Bracket :



Remarque : l'organisation du tournoi se réserve le droit d'adapter le planning, le type d'élimination (simple, double, consolation...) ainsi que la longueur des matchs si les circonstances l'exigent.

4.6 Les fautes, avertissements et sanctions

4.6.1 Définitions

Faute

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

Avertissement

C'est une intervention orale de l'arbitre central auprès d'un ou des deux combattants. Il permet d'informer les combattants de la direction non conforme que prend leur combat.

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.

4.6.2 Fautes et pénalités

Ref Num	Nature de la faute	Sanctions			
		1er rappel	2ème rappel	3ème rappel	4ème rappel +
1	Retrait du masque avant le « halte »	Avertissement 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				
4	Contestations intempestives des décisions de l'arbitre.				
5	Interruption abusive du combat				
6	Jet volontaire de l'arme au sol				
7	Substitution involontaire de surface				
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				
13	Combattant troublant l'ordre				
14	Non Combativité				
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	
19	Sortie de la zone de combat involontaire	Avertissement oral	Jaune	Rouge	Rouge

Légende					
1x	Carton Jaune	=	Carton Jaune		
2x	Carton Jaune	=	Carton Rouge	←	
1x	Carton Rouge	=	-1 point	←	
2x	Carton Rouge	=	Carton Noir	←	
1x	Carton Noir	=	fin du combat	←	
2x	Carton Noir	=	Disqualification du tournoi		

4.6.3 Coups interdits et comportements dangereux

- Les coups trop violents
- Clés articulaires
- Étranglements
- Arrachage de masque
- Coups de pieds, poing, quillon, pommeau
- Épée utilisée en prenant le faible à pleine main et en donnant un coup de pommeau ou de quillons (Mordschlag).
- Lancer l'arme en direction de l'adversaire
- Substitution : substituer volontairement une surface valide par une surface non valide
- Saisie d'une lame en mouvement
- Coups derrière la nuque
- Coups sur les parties génitales
- Coups sur la colonne vertébrale
- Coups aux pieds (à partir de la cheville)
- Coups derrière le genou

C'est l'arbitre central qui juge de la gravité et des conséquences d'un coup interdit ou d'un comportement dangereux. Il peut décider de la sanction adéquate selon sa juste appréciation sans que cela lui soit contestable.

4.6.4 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 un score de 6 à zéro, annulant tous les points du duel acquis jusque-là.

Un adversaire étant blessé (déchirure musculaire, crampe...) et ne pouvant finir le duel du fait de sa blessure est déclaré forfait, le duel est alors arrêté par l'arbitre et l'on garde les points acquis des deux côtés, mais le duel n'a ni vainqueur ni perdant (égalité).



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'inscription par l'organisation si la blessure a eu lieu lors du premier jour de compétition ; le forfait général est définitif et irrévocable.

Le combattant doit se présenter dans sa lice 5 min avant le début des combats afin d'assister au briefing par l'arbitre principal. Si celui-ci n'est pas présent lors du début de son combat, l'arbitre principal crie son nom à 1 min d'intervalle. Si celui-ci ne se présente pas après 3 appels, il est forfait pour le match. Au bout de 2 matchs forfait il est exclu du tournoi.