



Règlement tournoi Fosse aux Lions

LYON AMHE

Version 1.5





Sommaire

1	Organisation générale	4
2	Simulateurs.....	6
2.1	Epée longue (longsword).....	6
2.2	Epée de coté (sidesword)	6
3	Equipements de protection	8
3.1	Epée longue	8
3.2	Epée de coté	8
4	Règles des duels.....	9
4.1	Arbitrage et déroulement.....	9
4.1.1	Langage arbitral	10
4.1.2	Validité et qualité des touches	10
4.1.3	Pondération des touches.....	12
4.2	Comptage des points et gestion du temps.....	13
4.3	Double touche et afterblow	13
4.3.1	Définitions.....	13
4.3.2	Exemples d'échanges.....	14
4.4	Système de classement du tournois.....	15
4.5	Poules & Éliminations	17
4.5.1	Poules	17
4.5.2	Éliminations	17
4.6	Les fautes, avertissements et sanctions	17
4.6.1	Définitions.....	17
4.6.2	Fautes et pénalités.....	18
4.6.3	Coups interdits et comportements dangereux	19
4.6.4	Abandons, exclusions, forfaits.....	19



Introduction

Ce document fixe les règles de la compétition d'AMHE "La Fosse aux Lions" organisée par LYON AMHE. Il est inspiré par les règles nordiques (Nordic Historical Fencing League).

Nous aspirons à mettre en lumière les compétences techniques des combattants tout en préservant la structure tactique d'un combat conforme aux descriptions des sources historiques. Ainsi, nous accordons une importance particulière à la gestion des points lors des ripostes. Nous sommes d'avis que seul celui qui réussit à toucher en premier mérite de marquer des points. En revanche, pour favoriser des attaques bien construites, un défenseur a la possibilité de diminuer, voire d'annuler, une attaque réussie de son adversaire si celui-ci ne fait pas preuve de prudence en matière de sécurité. Notre objectif est de promouvoir un jeu technique, c'est pourquoi nous avons opté pour l'attribution de scores plus élevés principalement à la tête et au corps, raccourcissant ainsi les distances d'engagement et favorisant des échanges plus variés.

Le tournoi est caractérisé par un niveau d'engagement défini qui nécessite une certaine intensité et interaction physique entre les participants. Cependant, les arbitres resteront attentifs aux excès de violence.

Chaque combattant inscrit (ayant rempli le formulaire d'inscription), 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.

Afin de garantir une expérience équitable et sécurisée pour tous les participants, l'adhésion (10€) à la FFAMHE (Fédération Française des Arts Martiaux Historiques Européens) est obligatoire pour tous les compétiteurs.

La FFAMHE joue un rôle essentiel dans la promotion, la régulation et le développement des arts martiaux historiques européens en France. En adhérant à cette fédération, vous contribuez à soutenir ces disciplines et à garantir le respect des normes et des valeurs qui leurs sont associées.



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 ou match dure 2 minutes (sauf combat en mort subite).

Chaque combat est constitué d'une ou plusieurs venue(s) ou assaut(s).

Corps arbitral

Il est composé des personnes suivantes :

Arbitre déclarant

- Il est placé dans la zone de combat. 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 déclarant.
- En début de match, il vérifie que ses assesseurs ainsi que l'arbitre 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 communiqués par les arbitres de temps.
- Il peut demander un arrêt du chronomètre si la situation l'impose.
- Il est garant de l'application du règlement et doit s'y conformer.

Les arbitres assesseurs

- Les assesseurs sont au nombre de 2, **un par combattant**.
- Chaque assesseur dirige son regard sur un seul combattant, et donc signe les touches sur ce même combattant. Leur but est de compléter et d'aider le déclarant dans la vision du combat.
- Pour cela **il se place idéalement** (voir guide d'arbitrage) pour avoir le meilleur angle de vue pour lui et pour le corps arbitral.
- **Il est mobile** et se déplace en même temps et dans le même sens que les combattants.

Il partage la responsabilité avec l'autre assesseur et le déclarant sur la vision du combat, que le déclarant annonce verbalement avec la phrase d'arme.



Les arbitres de temps

- Ils sont situés à la table en face de la zone de combat.
- Il indique 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 déclarant 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 à l'arbitre déclarant.
- Il annonce les matchs suivants et prépare les combattants (brassard, vérification du matériel, etc.).
- Lorsqu'il reste 10 secondes, celui-ci l'indique en crient « 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 peut exclure un combattant, arbitre ou membre du staff si le comportement de celui-ci n'est pas approprié.
- 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 épaisse (2) :



- Toute lame ne répondant pas à un de ces deux types devra être mouchetée.
- Les épées ne peuvent excéder une longueur totale de 135 ± 1 cm.
- Le poids maximum autorisé est de 1,8 kg.
- La lame doit être flexible (lame rigide type reconstitution historique non autorisée).
- Le fil de la lame doit avoir une épaisseur d'au minimum 2mm.
- Un simulateur en mauvais état, jugé inadapté à nos pratiques ou représentant un quelconque risque ne saurait être utilisé dans le cadre de la rencontre.
- Les épées avec gardes complexes (anneaux) ne sont pas autorisées :



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 épaisse (2) :



- Toute lame ne répondant pas à un de ces deux types devra être mouchetée.
- Les épées ne peuvent excéder une longueur totale de 110 ± 1 cm.
- Le poids minimum autorisé est de 900g.
- Le poids maximum autorisé est de 1,4 kg.



- La lame doit être flexible (lame rigide type reconstitution historique non autorisée).
- Le fil de la lame doit avoir une épaisseur d'au minimum 2mm.
- Un simulateur 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 protection

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 participants, l'organisation et le public, 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 (certifiée minimum 350N).
- Masque (certifié minimum 350N).
- Couvre-masque + protège-nuque.
- Gants AMHE renforcés
 - **Autorisé:** SPES Heavies, Sparring Gloves, Thokk, Pro Gauntlet...
 - **Interdit:** Red Dragon, Kevlar Gloves
- Protections de cuisses (plaqué et/ou pantalon rembourré type SPES).
- Genouillères (coquées).
- Protège-tibias.
- Protège-coudes (coqués).
- Protections d'avant-bras.
- Coquille/protection pelvienne.
- Gorgerin (pièce rigide portée sous la bavette du masque).
- Plastron (coque plastique rigide portée sous la veste).
- Protège dents (optionnel).

3.2 Epée de coté

- Veste AMHE adaptée (Certifiée minimum 350N).
- Masque (Certifié minimum 350N).
- Couvre Masque/protège-nuque.
- Gants AMHE intermédiaires.
 - **Autorisé:** Sparring Gloves, Thokk, Pro Gauntlet, Red Dragon, Kevlar Gloves...
 - **Interdit:** Gants souples, gants carbones
- Protections de cuisses (plaqué et/ou pantalon rembourré type SPES).
- Genouillères (coquées).
- Protège-tibias.
- Protège-coudes (coqués).
- Protections d'avant-bras.
- Coquille/protection pelvienne.
- Gorgerin (pièce rigide portée sous la bavette du masque).
- Plastron (coque plastique rigide portée sous la veste).
- 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, l'arbitre déclarant et les arbitres assesseurs. L'arbitre de temps est hors de la lice, à la table de marque.

Les arbitres sont au nombre de cinq :

- Un arbitre déclarant.
- Deux arbitres assesseurs.
- Deux arbitres de temps remplissant la feuille de duel (décompte des points) et gérant le chronomètre.

Les assesseurs ne parlent pas, sauf si l'arbitre déclarant sollicite explicitement leur avis. L'arbitre déclarant juge les coups suivant les avis des deux assesseurs, 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 déclarant.

L'arbitre déclarant 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 assesseurs lève la main, l'arbitre déclarant peut dire « Halte » et arrêter le combat. Il doit néanmoins laisser un temps d'escrime (défini dans la section [4.3.1](#)) après une première touche valide avant de dire « Halte » afin de permettre une opportunité de remise (afterblow).

En cas de doute, l'arbitre peut demander à ses deux assistants de se réunir au centre de la lice, les deux adversaires demeurant aux coins opposés de la lice et ne parlant à personne, leur avis ne sera sollicité que si l'arbitre déclarant le souhaite. En cas de doute persistant pour le déclarant, il n'y a aucun point marqué et l'on reprend le duel (point remis en jeu).

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.

Leur matériel doit avoir été vérifié avant le début du match.

Réclamations

Les combattants ont la possibilité de lever la main afin d'interagir avec l'arbitre déclarant qui pourra leur permettre de s'exprimer dans deux situations bien précises :

- Ils ne sont pas d'accord avec la décision de l'arbitre et leur déclaration est en défaveur de leur adversaire. Ils ne peuvent formuler qu'**une seule réclamation de ce type par match**.
- Ils souhaitent fournir des informations en faveur de l'adversaire, dans un esprit de fair-play. Ils peuvent formuler autant de déclarations de ce type qu'ils ne le souhaitent.

Toute réclamation doit être formulée de manière respectueuse envers l'arbitre déclarant ainsi que l'adversaire. Tout manquement à cette règle entraînera des sanctions (voir tableau des fautes et pénalités section 4.6.2).



4.1.1 Langage arbitral

« À vos coins ! » : Les deux joueurs se placent à l'opposé l'un de l'autre

« 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 ! » : Ces derniers arrêtent immédiatement l'assaut.

« 10 secondes ! » : L'arbitre de temps indique qu'il reste 10 secondes.

« Temps ! » : L'arbitre de temps indique que le temps est écoulé.

4.1.2 Validité et qualité des touches

Les types de frappes valides

- La taille (effectuée par un coup du tranchant du simulateur).
- L'entaille (effectuée par poussée ou traction du tranchant du simulateur au contact de l'adversaire).
- L'estoc (effectuée par un coup de la pointe du simulateur sur l'adversaire).
- Coup de pommeau.

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.

Qualité des frappes

L'évaluation de la qualité des frappes relève de la discréption de l'arbitre. Si le corps arbitral, sous la direction du déclarant, juge qu'une touche n'est pas suffisamment nette, il se réserve le droit de ne pas la prendre en compte.

Les frappes doivent être exécutées avec une structure physique adéquate. Une attaque réalisée avec un déséquilibre manifeste ou en exposant le dos du combattant ne sera pas considérée comme valide.

Une touche jugée violente et/ou dangereuse peut être exclue du décompte des points. Des avertissements répétés de la part de l'arbitre en réponse à de telles frappes peuvent conduire à l'exclusion définitive du combattant de la compétition.

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



Demi-épée

L'utilisation de la demi-épée est autorisée uniquement dans les situations suivantes :

- En seconde intention, ce qui signifie qu'elle découle d'une première attaque ou en répondant à une attaque adverse après une parade. Les estocs et les entailles sont considérés comme des techniques valables dans ce scénario.
- En consolidation d'une parade, il est permis de placer la deuxième main sur la lame pour renforcer la parade.

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 du simulateur adverse immobile sont autorisées.

Concernant l'épreuve d'épée à deux mains, lorsqu'il y a une saisie de lame (ou une poussée de coude) suivie d'une touche à une main, celle-ci vaut le même nombre de points qu'une touche réalisée à deux mains.

Une entrée en lutte suite à une touche valide n'annule pas l'opportunité de remise du défenseur.

Désarmement

Le désarmement provoquant la perte complète du simulateur est possible sous réserve que le coup soit totalement maîtrisé et sans violence inutile.

Lâcher son propre simulateur et effectuer un désarmement dans un deuxième temps n'est pas considéré comme valide.

La personne qui effectue le désarmement doit garder son arme durant la phase de désarmement. La chute d'un simulateur au sol met fin à la venue.

Coup de pommeau

Les coups de pommeau sont autorisés uniquement à la tête dans le contexte de l'épreuve de l'épée à deux mains. Ils doivent être portés avec maîtrise et sans intention de blesser l'adversaire. Un escrimeur en maîtrise de la situation (contrôle du bras adverse par exemple) peut démontrer sa capacité à porter un coup de pommeau en mimant celui-ci. Dans ce cas, le coup est accordé.

Sortie de la zone de combat

Une sortie est comptée valide 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 (celle-ci accorde 1 point à la personne qui a effectué la sortie).

Lorsqu'un combattant sort de la zone de combat par inattention, l'arbitre arrête le match puis donne un avertissement au combattant hors-zone 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. A la troisième sortie,



celui-ci reçoit un carton rouge et 1 point lui est soustrait de son score (voir tableau des fautes et pénalités section [4.6.2](#)).

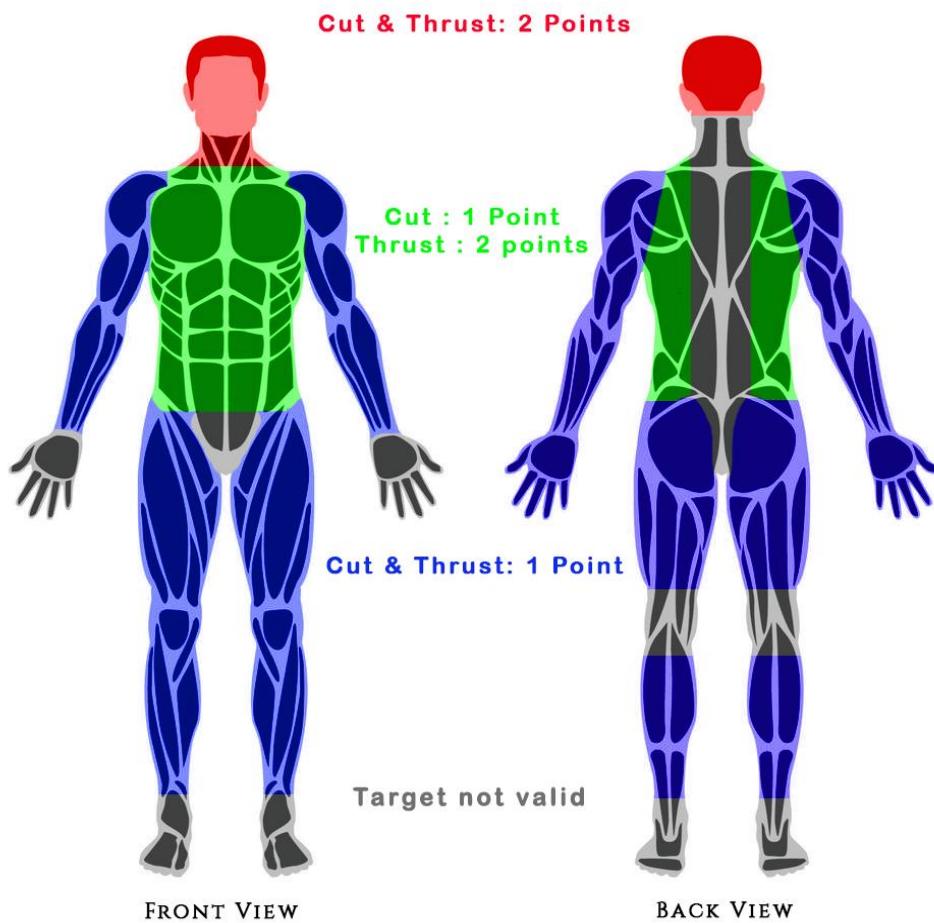
4.1.3 Pondération des touches

2 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.
- Un désarmement.
- Un coup de pommeau à la tête.
- Estoc valide au tronc (des trapèzes à la ceinture).

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.
- Une poussée de l'adversaire en dehors de la lice.





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 l'arbitre de temps, ce dernier déclenchant le chronomètre et indiquant la reprise à l'arbitre. L'arbitre ou les organisateurs peuvent eux-mêmes imposer un temps mort sans l'imputer à un combattant.

Lorsqu'il reste 10 secondes, une annonce est faite par l'arbitre de temps qui indique "10 secondes".

Lorsque le temps imparti est écoulé (2 min), l'arbitre de temps indique "Temps". L'arbitre déclarant a ensuite le choix d'arrêter immédiatement le combat ou de laisser finir l'échange en cours.

Le score peut être négatif. Si un combattant n'a pas marqué de point et qu'il se voit attribuer une pénalité qui lui retire 1 point, son score est donc de -1.

Au moment de lancer un échange :

- S'il reste 5 secondes ou plus, un dernier échange peut être lancé.
- En dessous de 5 secondes l'arbitre doit conclure le match.

En cas d'égalité :

- L'égalité est autorisée en phase de poules.
- En phases de qualification/finales un temps de repos de 2 min peut être 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 dans le même temps d'escrime.
 - Une double touche ne rapporte aucun point.
 - En Poule: Au bout de 4 doubles touches le match se conclut automatiquement. Le score est de 0-0 pour les deux combattants (ce système est appelé « Double Loss »).
 - En élimination: au bout de 3 doubles touches, l'arbitre inflige un avertissement à chaque combattant et impose 20 secondes d'arrêt obligatoire pour chaque double successive.
 - 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).

¹ Temps réel de combat.



- L'arbitre déclarant doit laisser un temps d'escrime après une première touche valide avant de dire halte afin de permettre une opportunité de remise (afterblow).
- 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'attaque de l'adversaire (deductive afterblow)
- Toute attaque portée après un afterblow valide ne compte pas.

Validité de 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 déclarant. 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.

Annulation de l'afterblow

Dans les cas suivants l'afterblow ne sera pas valide :

- L'attaquant a réussi à exécuter deux touches valides avant que le défenseur ne déclenche son afterblow.
- L'attaquant à effectué un estoc à la tête valide.

Le 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).

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 un afterblow sur **A**, l'arbitre crie « Halte ! »

4.3.2 Exemples d'échanges

Ci-dessous un exemple d'échanges entre un attaquant **A** et un défenseur **D** :

A attaque **D** à la tête. **D** ne fait pas de parade dans les temps. Touche franche pour **A**, 2 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 : $2 - 1 = 1$ point pour **A**



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

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

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

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

A attaque D à la jambe. D touche en afterblow à la tête, A touche à nouveau 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 ensuite A en afterblow au bras : 2 points pour A. Dans cet échange nous avons deux touches de A, elles annulent donc toute opportunité de remise.

A estoque D à la tête. D touche A en afterblow au torse : 2 points pour A, D ne peut pas effectuer d'afterblow à cause de l'estoc à la tête.

4.4 Système de classement du tournois

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 FAL_v1. Voici le détail de l'algorithme :

Algorithm Name: FAL_v1

== Ranking =====

1-Score [See formula below]

1st Tiebreaker: Wins [Highest]

2nd Tiebreaker: Doubles [Lowest]

=====

Score = [Target Point + Win Bonus]/[Total Times Hit + Double Hit Penalty]

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

Win Bonus : 3 Points for every match won

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

Double Hit Penalty: $a(n) = ((n-1)*n)/2$ where "n" is the Total Number of Double Hits

To make it easier to understand , you can observe in the table below the number of double hit and the penalty associated with it :



Num of double hit	Double Hit penalty
0	0
1	0
2	1
3	3
4	6
5	10
6	15
7	21
8	28
9	36
10	45
11	55
12	66
13	78
14	91

Le classement est effectué par ordre décroissant du **score** de chaque combattant.

Ce **score** est calculé avec la formule : **Score = [Target Point + Win Bonus]/[Total Times Hit + Double Hit Penalty]**

Il prend en compte le nombre de **touches marquées** (avant déduction des afterblow) ainsi que le **nombre de victoires**. Les **touches reçues** (touches propres + afterblow) ainsi que les **doubles** 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	Points For	Hit Against	Doubles	Score
1		3	39	16	8	1.1
2		3	39	16	8	1.1
3		1	38	23	6	1.1
4		3	46	23	8	1.1
5		1	33	22	7	0.8
6		2	31	17	8	0.8
7		0	29	22	7	0.7
8		0	31	22	8	0.6
9		2	33	14	12	0.5
10		3	32	16	16	0.3

On peut observer 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 10^{ème} position a remporté 3 victoires mais a un moins bon ratio coup marqué/coup reçu que le combattant classé 4^{ème} qui lui aussi a 3 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 poules variera en fonction du nombre de participants.

4.5.2 Éliminations

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 élimination directe. Le perdant de chaque confrontation est éliminé du tournoi. Chaque vainqueur affrontera un autre vainqueur au tour suivant, jusqu'au match final, où le vainqueur devient le champion du tournoi.

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 déclarant 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 déclarant 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 N°	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 »	Avt oral	Carton Jaune	Carton Rouge	Carton Noir
3	Manque de respect au corps arbitral	Carton Jaune	Carton Rouge	Carton Noir	
4	Contestations intempestives des décisions de l'arbitre	Carton Jaune	Carton Rouge	Carton Rouge	Carton Noir
5	Interruption abusive du combat	Carton Jaune	Carton Rouge	Carton Rouge	Carton Noir
6	Jet volontaire de l'arme au sol	Carton Jaune	Carton Rouge	Carton Noir	
7	Substitution de surface	Carton Jaune	Carton Rouge	Carton Noir	
9	Non présentation du combattant sur la lice	Avt oral	Carton Jaune	Carton Rouge	Carton Noir
10	Sortie de la zone de combat par inattention	Avt oral	Carton Jaune	Carton Rouge	Carton Rouge
11	Tourner le dos à l'adversaire avant le halte	Avt oral	Carton Jaune	Carton Rouge	Carton Noir
12	Combattant troubant le bon déroulement du match	Carton Jaune	Carton Rouge	Carton Noir	
13	Non-combativité	Avt oral	Carton Jaune	Carton Rouge	Carton Noir
14	Refus d'un combattant de rencontrer un autre combattant (hors abandon & forfait)	Carton Noir			
15	Refus de salut à l'adversaire (en début ou fin de match)	Carton Noir			
16	Coups interdits	Carton Rouge		Carton Noir	
17	Coups violents (touche trop forte, estoc trop appuyé, absence de contrôle...)	Carton Jaune	Carton Rouge	Carton Noir	
18	Phase d'éliminations - 3x Doubles touches et plus	Avt oral + 20s de pause			



	Légende			
1x	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 pied, poing, quillon
- 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 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
- Coups à l'intérieur de la main

C'est l'arbitre déclarant 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 déclarant. Si celui-ci n'est pas présent lors du début de son combat, l'arbitre déclarant 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 tournois.