

MONTPELLIER HEMA TOURNAMENT

Longsword
Sword&Buckler
Sidesword
Saber

2018

9th Edition

31 MARCH
1ST APRIL
2018



Préambule	3
La lice	5
Protagonistes d'un match	5
Les joueurs	5
L'arbitre	5
Le langage arbitral	6
Précisions sur l'arbitrage	7
Le juge	7
Le scribe	8
Déroulement d'un match	8
Début du match	8
Déroulement d'un assaut	8
Interruption du match	8
Fin du match	9
Phases de poules et phase éliminatoire	9
Phase de poules	9
Accès aux phase éliminatoire	9
Comment remporter une venue	10
Les coups valides	11
Les coups non valides	12
Les actions interdites	12
Les actions autorisées	13
La surface valide	14
La mise en sécurité valide	15
La retraite	15
Le désarmement	15
La distance	15
La sortie de lice	15
Le désarmement	16
Précisions techniques	17
Foire aux questions	18
Points de bonifications	19
Les fautes, avertissements et sanctions	20
Les fautes	20
Les fautes du premier groupe	20
Les fautes du second groupe	20
Les fautes de troisième groupe	20
Les avertissements	21
Les sanctions	21
Équipement nécessaire	22
Les simulateurs	22
Les bocles	22
Les protections	22
Le buste	22
La tête	23
Les jambes	23
Les mains	23

Préambule

A l'École Chevaleresque, nous avons à coeur d'expérimenter les différentes façons de pratiquer les Arts Martiaux Historiques Européens. Nous tentons de nous les approprier et, si possible, nous essayons de participer à leur amélioration.

Depuis un peu moins d'un an, la Convention des Joueurs d'Épées (CJE) est dans l'air du temps. C'est pourquoi nous avons choisi de l'utiliser pour le Montpellier Hema Tournament 2018.

Ce règlement est donc librement inspiré de la CJE. Cette convention, élaborée par Pierre-Henry Bas via son travail de thèse de doctorat en histoire médiévale, a été initiée depuis quelques années par l'association REGHT.

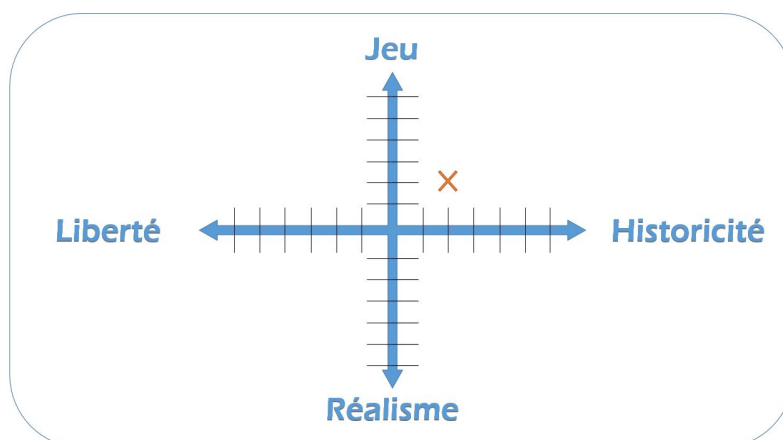
Nous rappelons que l'un des objectifs mené par la CJE n'est pas de ressusciter un véritable combat avec une arme tranchante. Il s'agit plutôt de tendre vers la restitution de la gestuelle et des tactiques associées aux pratiques martiales et sportives historiques européennes.

Par exemple comme dans les jeux de prix et les passages en défense français ou flamand, les duels bolonais ou encore dans les célèbres Fechtschulen germaniques et autres démonstrations publiques qui ont existées jusqu'au XXe siècle.

L'objectif de ces règles est de pénaliser le jeu vicieux et de privilégier le beau jeu, la logique martiale, le geste technique, le respect et l'utilité des sources historiques et techniques et l'amusement dans le sport. Et ce, malgré l'utilisation d'un équipement contemporain indispensable afin d'éviter l'accident.

Diverses modifications et clarifications ont déjà été produites par la communauté AMHE. Voici notre proposition, en espérant qu'elle fasse émerger de nouvelles idées, ou au pire, qu'elle permette d'éliminer de fausses pistes.

Voici le positionnement de ce règlement sur les axes "liberté / historicité" et "réalisme / jeu" :



La lice

La lice de combat est un carré de 7 mètres de côté. Seul les deux joueurs et l'arbitre et le juge peuvent y pénétrer.

Protagonistes d'un match

Les protagonistes d'un match sont :

1. Les deux joueurs
2. L'arbitre
3. Le juge
4. Le scribe

Chaque protagoniste a le devoir d'interrompre le combat s'il constate un défaut d'équipement ou une quelconque situation dangereuse. Dans ce cas, il faut dire «Halte».

Les joueurs

Les joueurs sont **tenus au silence** à moins de demander la permission de parler en levant la main. Quand le combat est interrompu, ils regagnent leur place de départ. Quoi qu'il arrive ils doivent s'arrêter de combattre lorsqu'ils entendent «**Halte** ».

L'arbitre

Il veille au respect et à l'application du règlement.

Il fait preuve d'objectivité et d'impartialité.

Il fait preuve d'exemplarité en toutes circonstances.

L'arbitre encadre l'assaut en utilisant le langage arbitral.

À chaque « Halte », l'arbitre central analyse le dénouement de l'enchaînement de coups final et vérifie la réalisation de la venue avec le juge.

Avant chaque match, il contrôle les simulateurs, l'équipement et le matériel des deux joueurs.

Il doit, durant les assauts se déplacer afin d'avoir une vue d'ensemble sur les deux joueurs.

Il parle d'une voix haute et intelligible.

Il sanctionne les fautes.

Il maintient l'ordre sur le terrain et en-dehors du terrain. Il est interdit aux deux joueurs de frapper au-dessus ou en-dessous de son bâton

Il proclame le vainqueur.

Ses décisions sont incontestables. On considère que si lui ou le juge ne voit pas clairement une action (qu'il s'agisse d'un coup, d'un désarmement, d'une mise en sécurité, d'une projection, d'une substitution, etc.) c'est que celle-ci était mal réalisée, obscure et sujette à débat, et dans ce cas non prise en compte.

Le langage arbitral

« A vos lignes ! » : 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,

« En Garde ! » : Les deux joueurs se mettent en garde. L'arbitre intercale son bâton d'arbitrage entre les deux joueurs.

« 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 ! » : l'arbitre pointe son bâton d'arbitrage en l'air, 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.

L'arbitre s'adresse au juge : « Joueur A sur Joueur B : est-ce que le coup est valide ? » ; « Est-ce que la surface est valide ? » ; « Est-ce que la mise en sécurité est valide ? ».

Si le contrat précédent est réalisé: « Venue » : l'arbitre tient son bâton d'arbitrage pointé vers le ciel, posé devant lui avec une main. Avec l'autre main il désigne le joueur qui vient de remporter la venue (cf. image).



Précisions sur l'arbitrage

L'arbitre a pour rôle d'encadrer le combat, il doit le stopper avec un « Halte ! » quand ceci lui semble nécessaire. Ces cas sont le plus souvent :

1. Lorsqu'un joueur effectue lors d'un enchaînement de coups une mise en sécurité après avoir effectué clairement une action susceptible d'être un coup valide. Si ce n'est pas le cas, l'arbitre doit dire « Continuez ! ».
2. Si les deux joueurs ont reçu un coup valide.
3. En cas d'entrée en lutte durant plus de **cinq** secondes ou de chute.
4. En cas d'action dangereuse.
5. En cas de sortie de la surface de combat de l'un des deux joueurs

Le juge

Le juge a le rôle à la fois d'assesseur, de juge et de coordinateur.

Il doit durant l'assaut se déplacer afin d'avoir une vue d'ensemble sur les deux joueurs et tâcher de se situer en face de l'arbitre central.

Quand le juge voit **une venue valide, il lève à l'horizontale le bras** correspondant au joueur ayant réalisé la venue.

Quand le juge voit que **chacun des joueurs a reçu un coup valide sur une surface valide, il croise les avant bras.**

Après un « halte », il doit être consulté de vive voix par l'arbitre central afin qu'une venue puisse être validée. Il doit se justifier oralement, sommairement et simplement, afin d'aider les joueurs (par exemple : « coup non valide : armement insuffisant », « surface non valide : main », « mise en sécurité non valide : en dehors de la surface de combat », etc.)

Il a un rôle de juge, s'il ne donne pas son accord à l'arbitre tout en ayant vu l'ensemble de l'action, la venue ne peut être validée.

S'il n'a pas vu l'ensemble de l'action, celle-ci étant cachée par le positionnement des joueurs, à l'interrogation de l'arbitre il peut tout de même se prononcer sur la potentielle validité de la venue (par exemple, « coup armé » ou « mise en sécurité valide », etc.)

Il est responsable de l'organisation de la poule de joueurs. Il appelle les joueurs et organise les passages et les assauts. Il vérifie que les joueurs respectent leur nombre de venues ou de passages.

Le scribe

Le scribe chronomètre le match. Il met en pause le chronomètre à chaque interruption du combat.

Il informe les autres protagonistes lorsque la moitié du temps s'est écoulée (45 secondes) et quand la totalité du temps est écoulée.

Le scribe met à jour l'affichage du score courant du combat selon les décisions de l'arbitre.

Déroulement d'un match

Un match est une succession d'assauts jusqu'à écoulement du temps imparti.

Début du match

Lorsque l'arbitre dit « A vos lignes ! », les joueurs se placent chacun à un coin opposé de la lice, selon leur couleur.

Sur l'injonction « Saluez ! » de l'arbitre, les joueurs saluent.

Déroulement d'un assaut

L'arbitre demande si le scribe et le juge sont prêts. Lorsque c'est le cas, l'arbitre dit « En Garde ! », les deux joueurs se mettent en garde.

L'arbitre demande aux joueurs s'ils sont prêts. Lorsque c'est le cas, l'arbitre lance l'assaut en disant : « Allez » ou « Combattez ».

L'assaut prend uniquement fin quand l'arbitre dit « Halte ».

L'arbitre peut attribuer une venue, un ou des points de bonification ou une sanction s'il y a lieu et on recommence un nouvel assaut jusqu'à la fin du match.

Interruption du match

Lorsque l'arbitre interrompt le match :

Le scribe met en pause le chronomètre.

Les joueurs se replacent à leur positions de départ.

Fin du match

Le match se termine lorsqu'un des évènements suivants survient :

L'écoulement du temps imparti (1 min 30 sec)

L'abandon ou disqualification d'un des joueurs.

Le joueur qui a obtenu le plus de venues est déclaré vainqueur du match. **En cas d'égalité c'est celui qui a obtenu le plus de points de bonification qui est déclaré vainqueur.** Enfin, si il y a égalité de points de bonification le résultat est un match nul.

Phases de poules et phase éliminatoire

Chaque match donne l'opportunité de de gagner des points de victoire :

Une victoire: 2 points

Un match nul : 1 point

Une défaite : 0 point

Phase de poules

Le nombre de poules dépend du nombre de joueurs engagés dans le tournoi.

Accès aux phase éliminatoire

Le meilleur en points de victoires de chaque poule est automatiquement qualifié pour les phases éliminatoires.

Si besoin pour compléter les qualifiés, on compare les points de victoires, toutes poules confondues.

Ceux qui ont le plus de points de victoires sont qualifiés.

En cas d'égalité de points de victoires on compare par ordre de priorité :

1. Ceux qui ont le plus de points de bonifications
2. Ceux qui ont le plus de venues

L'ordre de rencontre durant les phases éliminatoires sera déterminé par un tableau. Dans celui ci, le premier rencontrera le dernier, le second rencontrera l'avant dernier etc...

Comment remporter une venue

Afin de remporter une venue, il faut utiliser un **coup valide** afin d'atteindre une **surface valide** puis exécuter une **mise en sécurité valide**.

Une venue peut aussi être remportée par le fait d'exécuter une **mise en sécurité valide** immédiatement après avoir **désarmé** son adversaire.

Après un **coup valide** sur une **surface valide**, une mise en sécurité valide peut être remplacé par un **désarmement** afin de remporter la venue.

Une venue peut également être remportée à la fin d'un **enchaînement de coups** comprenant au moins un coup valide sur une surface valide ou un désarmement.

Pour cela, il est nécessaire que ce joueur ne soit pas touché pendant cet enchaînement de coups ou pendant sa mise en sécurité par un coup valide sur une surface valide.

Pour annuler une venue, un joueur ne peut se déplacer que d'**un pas** lors de la tentative de mise en sécurité de son adversaire.

Une venue peut être remportée par le fait de faire tomber son adversaire au sol **sans excès de violence** et sans poser soi-même au sol une autre partie du corps que ses pieds, une main ou un genou. Par conséquent une venue n'est pas valide si le joueur exécutant une projection chute également au sol.

Les coups valides

Les coups valides sont de quatre types : les tailles, les estocs, les entailles et les percussions. Leur bonne exécution est à l'appréciation de l'arbitre.

Contrairement à la CJE classique, les coups valides **n'ont pas besoin** d'être accompagnés d'un mouvement des jambes et/ou des hanches, que ce mouvement puisse conduire ou non à un déplacement.

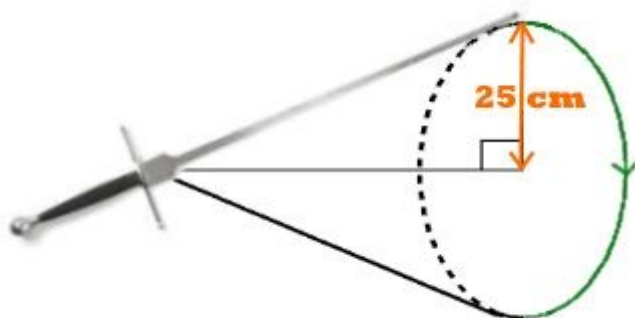
Tous les coups valides doivent être francs et sans débat : les touchettes et les effleurements ne comptent pas.

Pour être valides, les **coups de taille** doivent être armés.

On accepte, deux type d'armements

L'armement classique de la CJE, ou lorsqu'un coup de taille est donné, la pointe de l'arme doit passer derrière le pli du coude de la main armée.

L'armement dit en "cône" ou la pointe du simulateur doit parcourir au moins le demi-cercle, représenté en vert ci-dessous, d'un cône formé par le simulateur et d'un **rayon** d'au moins 25 cm.



De plus, dans tous les cas, le coup doit atteindre l'autre joueur avec le **faible de la lame**, c'est-à-dire la partie allant de la pointe de l'épée jusqu'au milieu de la lame.

Pour qu'un coup de taille ou qu'une entaille soit valide il faut qu'il soit effectué avec la partie sensé être aiguisé du simulateur. Par exemple, en sabre, seul le vrai tranchant est valide.

Les coups, pour être valides, doivent être donnés avec le taillant du simulateur. Contrairement à la CJE classique, les coups avec le plats ne sont pas valides.

Contrairement à la CJE classique, tous les coups d'estoc valides **n'ont pas l'obligation** de

se terminer avec le bras court. C'est-à-dire avec un angle formé entre le prolongement de la pointe et le bras armé et/ou par la flexion de la lame.

Contrairement à la CJE classique, tous les coups d'entailles valides doivent se réaliser en tirant ou poussant une lame, déjà au contact de l'adversaire, **depuis le milieu de la lame**, vers le faible ou le fort.

Les percussions avec le pommeau ou le umbo de la bocle sont des coups valides, s'ils sont **contrôlés**, effectués uniquement sur le masque et **sans violence**.

Les coups non valides

Les coups non valides n'amènent pas de pénalités pour le combattant. Ils peuvent être réalisés mais ne rentrent pas dans la possibilité de marquer une venue.

Les coups poussés sont non valides. Ce sont des coups qui sont **interceptés** par une parade ou une tentative d'entaille au bras mais qui sont poussés ensuite, dans le même mouvement, et finissent par toucher l'adversaire.

Les actions interdites

Les actions interdites amènent un arrêt du combat et sont considérées comme des fautes. Elles peuvent provoquer un avertissement oral voire une sanction.

Les **percussions** avec les quillons, les coups de pied, de genou, de tête, de main ou de coude.

Les percussions réalisées **sans contrôle** ou **avec violence**.

Les poussées avec le genou ou les quillons de l'arme.

Les clefs articulaires et les étranglements.

Saisir les protections (coudières, masques, etc.) de l'adversaire.

Les coups dangereux ou trop violents.

Frapper volontairement et **violemment** une surface non valide.

Substitution : substituer volontairement une surface valide par une surface non valide ou utiliser une surface non valide pour intercepter un coup. Le plus souvent il s'agira de la main.

Lancer l'arme, ou la bocle en direction de l'adversaire.

Contrairement à la CJE classique, les techniques en demi-épée (une main posée sur la fusée et l'autre sur la lame) sont interdites.

Les actions autorisées

Les percussions **contrôlées** avec le pommeau ou le umbo de la bacle, effectuées sur le masque et **sans violence**.

Les poussées avec le pommeau, le umbo de la bacle, le corps, **les pieds**, les mains ou les bras sur la totalité du corps adverse.

Les projections et saisies de l'adversaire.

Les saisies de n'importe quelle partie de l'arme adverse.

L'enroulement de la main armée adverse avec le bras.

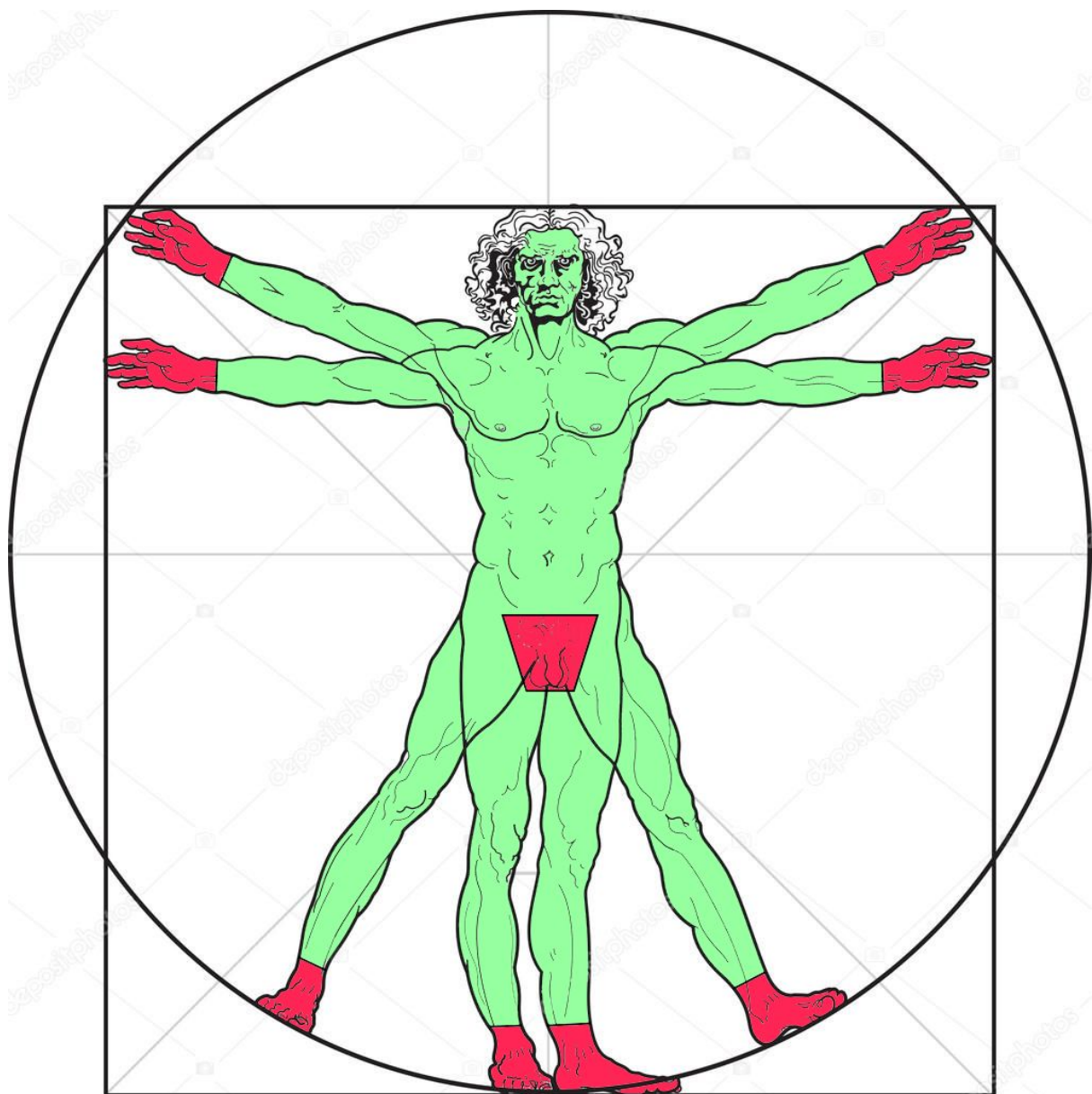
Les parades avec l'arc de jointure ou la fusée de l'arme (si les mains sont clairement atteintes, il pourra s'agir dans certains cas d'une substitution.)

La surface valide

La surface valide est la surface à atteindre avec un coup valide. Il s'agit de la zone allant de la jointure des poignets aux chevilles qui sont exclus, la tête, le corps et les cuisses étant inclus sauf le pubis.

Sur l'image ci-dessous, la surface valide est en vert.

Le **dos et la nuque** ne sont pas des surfaces valides. A noter qu'il est interdit de présenter son dos ou sa nuque volontairement.



La mise en sécurité valide

Une mise en sécurité valide est le fait de se mettre hors de danger d'une frappe immédiate du simulateur de son adversaire.

Cette mise en sécurité peut s'exécuter immédiatement après avoir donné un coup valide ou après avoir désarmé l'adversaire ou pour terminer un enchaînement de coups comprenant au moins un coup valide ou un désarmement.

Elle doit impérativement se terminer avec un ou deux pieds sur la surface de combat.

Elle peut être réalisée de plusieurs façon :

La retraite

Une retraite est le fait d'exécuter un déplacement d'au moins deux pas (en croisant ou non les jambes) afin de marquer l'intention de s'éloigner de l'adversaire, sans intention de reprise offensive.

La retraite peut se faire dans n'importe quelle direction à condition que cette direction permette de s'éloigner de son adversaire.

Le désarmement

Le désarmement peut être une mise en sécurité valide uniquement dans le cadre d'un coup valide sur une surface valide.

En effet, un désarmement ne peut pas servir de mise en sécurité valide à ce même désarmement. Dans ce cas, la mise en sécurité doit être d'un autre type.

La distance

Une mise en sécurité peut être automatiquement validé si la distance entre les joueurs ne permet pas de riposte.

Par exemple, si un des joueurs recule alors qu'il vient de recevoir un coup valide sur une surface valide.

En effet, nous ne souhaitons pas encourager à exécuter une retraite superflu alors que la distance entre les joueurs est suffisante pour être en sécurité.

La sortie de lice

Une mise en sécurité peut être automatiquement validé si un des joueurs sort de la lice.

Par exemple, si un des joueurs sort de la lice alors qu'il vient de recevoir un coup valide sur une surface valide.

En effet, nous ne souhaitons pas encourager les joueurs à sortir de la lice intentionnellement afin de tenter d'annuler une venue.

Le désarmement

Un désarmement est le fait de contrôler le simulateur ou l'un des simulateurs de l'adversaire.

Pour cela on peut subtiliser complètement le simulateur à son adversaire.

On peut aussi tenir fermement le simulateur de l'adversaire, l'empêchant de cette façon de s'en servir. Ainsi, un désarmement peut être valide même si le simulateur est tenu par les deux joueurs.

Pour ce faire il est possible de saisir n'importe quelle partie de l'arme adverse (lame, garde, fusée, pommeau) avec la main, ou de l'envelopper avec le bras.

Un joueur est considéré comme désarmé s'il ne contrôle plus son arme principale. Par exemple, l'épée en "épée bocle" ou en "épée dague".

Un désarmement ne permet pas d'annuler une mise en sécurité valide.

Lâcher son arme volontairement dans le cas d'une entrée en lutte, n'est pas un désarmement.

Précisions techniques

Il est impossible pour un joueur de remporter une venue s'il a subi un coup valide durant le même enchaînement.

Ainsi aucune double touche ne permet de remporter une venue, sauf s'il s'avère que l'autre joueur n'a pas effectué de coup valide.

Un coup valide ne doit pas forcément être le dernier coup précédant la mise en sécurité valide.

Il est possible d'exécuter une mise en sécurité valide tout en étant suivi de près par l'adversaire. Mais ce dernier ne peut se déplacer que d'un pas pour que sa frappe puisse annuler la mise en sécurité.

Il est possible d'empêcher la mise en sécurité valide d'un joueur en l'isolant dans l'angle du terrain.

Il est possible à tout moment de lâcher volontairement n'importe quelle arme afin de tenter une entrée en lutte, sans que ce soit considéré comme un désarmement.

Pour être considéré hors de la lice un joueur doit avoir les deux pieds à l'extérieur. Si cette sortie est volontaire il encourt une sanction

L'utilisation d'une épée longue à une main doit être maîtrisée et non violente.

Foire aux questions

Question 1 : “il est possible de lâcher ses armes pour tenter l'entrée en lutte, quid de l'échec à ce niveau là”.

Si on se fait toucher (**coup et surface valide**) avant ou pendant l'entrée en lutte : venue pour l'adversaire : il n'y a pas besoin de mise en sécurité valide puisque on ne dispose pas d'arme.

Si on arrive à entrer en lutte :

Si un des joueurs se retrouve au sol en moins de 5 secondes : venue pour celui qui réussit la mise au sol.

Si la lutte est stérile après 5 secondes : interruption du match. Les joueurs récupèrent leurs armes et se re-positionnent.

Question 2 : “Est ce qu'un coup valide pendant une mise en sécurité interrompt le match ?”.

Oui, l'arbitre doit dire “Halte” et décrire la situation, par exemple coup valide, surface valide mais mise en sécurité non valide.

Question 3 : “Dans quels cas l'arbitre dit-il “continuez” ?”

L'arbitre dit “continuez” quand il y a rien de flagrant, quand il voit une touchette, quand il y a une frappe sur la main sans que ce soit une substitution, quand la mise en sécurité n'est pas claire... Bref l'arbitre dit souvent continuez ou jouez.

Question 4 : “Est ce l'échange est arrêté s'il y a un coup valide de la part de chaque joueur ?”

Oui, l'arbitre doit dire “Halte” et décrire la situation, par exemple deux coups valides sur surface valides, pas de venues.

Points de bonifications

Lorsqu'une technique est réussie et que l'arbitre et le juge s'accordent pour décider qu'elle est particulièrement remarquable, ils peuvent donner un point de bonification.

Il est assez difficile de lister tous les cas donnant lieu à un point de bonification. Nous comptons sur le jugement et l'expérience des arbitres et des juges pour récompenser le beau jeu. Toutefois, voici quelques exemples, non exhaustifs, de bonification :

- une mise au sol maîtrisée.
- un désarmement réalisé volontairement.
- une technique de jeu court réussit et contrôlée.
- une technique classique particulièrement bien réalisée : reconnaissable et claire.
- une technique très difficile ou rarement utilisée en compétition.
- Un échange particulièrement long et impressionnant.

L'idée derrière le point de bonification est de lutter contre l'appauvrissement de la diversité des techniques utilisés en compétition d'une part, et d'autre part de rendre les compétitions plus intéressantes pour le public.

Les juges ont toute latitude pour accorder ce point de bonification. Pour décider d'une bonification il doivent se poser la question suivante :

« Est ce que c'est ce genre d'action que je veux voir dans une compétition d'AMHE ». Si la réponse est « oui » alors ils doivent accorder un point de bonification.

Il est tout à fait possible de donner un point de bonification à chaque joueurs pour un même assaut.

Il n'est pas nécessaire de remporter la venue pour obtenir un point de bonification.

Les points de bonification seront comptabilisés, le participant ayant le plus de points de bonification sera récompensé.

Les fautes, avertissements et sanctions

Les fautes

Une faute est une action en contre-indication avec le règlement du tournoi, que ce soit dans ou en dehors de la lice. Il peut en résulter un **avertissement** oral qui doit être fait aux deux joueurs ou **des sanctions** qui dépendent de la gravité de la faute en question.

Les fautes peuvent être regroupées en trois groupes de gravité croissante.

Les fautes du premier groupe

- Enlever son masque avant le halte.
- S'habiller ou se déshabiller sur la piste.
- Ne pas s'arrêter de combattre après un halte.
- Refus d'obéissance, manque de respect au corps arbitral.
- Réclamation injustifiée, contestation des décisions de l'arbitre.
- Interruption abusive du combat.
- Sortie de la lice*,
- Présenter involontairement le dos ou la nuque à l'adversaire.
- Touche trop forte, estoc trop appuyé.
- Action interdite par le règlement, sans incidence sur la sécurité.
- Prise de parole d'un joueur dans la lice sans autorisation.

Les fautes du second groupe

- Absence de contrôle, acte violent ou vindicatif.
- Joueur troublant l'ordre, personne troublant l'ordre hors de lice.
- Action interdite par le règlement mettant en cause la sécurité.
- Présenter **volontairement** le dos ou la nuque à l'adversaire.

Les fautes de troisième groupe

- Refus d'un joueur de rencontrer n'importe quel joueur régulièrement engagé.
- Refus de saluer l'adversaire (en début ou fin de match).
- Brutalité intentionnelle.
- Fraude avérée, combat arrangé.
- Dopage avéré.
- Autre faute contre l'esprit sportif

*Pour être considéré hors de la lice un joueur doit avoir les deux pieds à l'extérieur.

Les avertissements

Un **avertissement** est une intervention orale facultative de l'arbitre auprès d'un ou des deux joueurs en cas de fautes relatives à leur confrontation (intensité trop importante par exemple). Il permet d'informer les joueurs de la direction non conforme que prend leur match.

Les sanctions

Un **sanction** est infligée par l'arbitre en conséquence du non respect du règlement. Elle prend la forme de cartons jaunes, rouges et noirs ayant chacun un effet détaillé ci dessous :

Groupes	1ère Faute	2e Faute	Fautes Suivantes
Premier Groupe	JAUNE	ROUGE	ROUGE
Deuxième Groupe	ROUGE	NOIR	
Troisième Groupe	NOIR		
AVERTISSEMENT	Rappel oral aux joueurs.		
CARTON JAUNE	Pénalise le joueur fautif d'un carton jaune.		
CARTON ROUGE	Sanctionne le joueur fautif, une venue est donné à son adversaire.		
CARTON NOIR	Exceptionnel, défaite immédiate. En cas de second carton exclusion de la compétition.		

Equipement nécessaire

Toutes les protections ci-dessous sont nécessaires en tournoi acier. Chaque joueur est responsable de sa propre sécurité **ainsi que de celle de son adversaire** : il faut être correctement protégé et maître de sa force pour ne pas blesser son adversaire.

L'équipement doit être adapté, sécurisé et vérifié par l'arbitre et les deux joueurs.

L'organisation pourra exclure tout participant dangereux pour lui ou pour les autres.

Lors du contrôle de l'équipement, celui ci devra déjà avoir été vérifié et mis en conformité par le propriétaire.

Les simulateurs

Les matchs se dérouleront avec des simulateurs en acier flexible adapté aux AMHE. La pointe doit être neutralisée : recourbée ou spatulée. De plus elle doit être recouverte d'un embout en caoutchouc, plastique ou cuir en bon état et fixé à l'aide de ruban adhésif épais.

L'embout permet d'amortir les chocs en estoc en augmentant la surface de la pointe de l'arme.

Le simulateur doit être en bon état. La lame doit être sans aspérité : si on passe le doigt le long de la lame, elle ne doit ni couper ni accrocher.

Un simulateur d'une longueur trop importante ou d'un poids excessif pourra être refusé :

Maximum 140 cm et 1.8 kg pour une épée longue

Maximum 110 cm pour une épée classique.

Les bocles

La diamètre maximal des bocles est de 36 cm. La forme du umbo doit être arrondi.

Les protections

Le buste

Le buste doit être protégé par une veste conçue spécifiquement pour les AMHE.

Les « gambisons » ou autres vêtements matelassés utilisés en reconstitution/évocation historique ne sont pas recommandés pour une pratique sécurisée. C'est pourquoi ils ne seront pas autorisés.

Il est conseillé aux femmes de porter un plastron rigide sous la veste.

La tête

La tête doit être protégée au minimum par un masque d'escrime d'un niveau de protection "CEN niveau 1". Il est **fortement conseillé** d'utiliser un masque qualifié "CEN niveau 2". Les masques doivent être en bon état général et ne doivent pas présenter de marque de fragilité.

L'intégralité de l'arrière du crâne et la nuque doivent être protégés avec un couvre masque ou une protection rigide équivalente.

La gorge doit être protégée de façon spécifique avec un gorgerin si la veste et le masque ne la protègent pas suffisamment.

Les jambes

Les genoux devront être recouverts d'une protection pour amortir les chocs, sur le devant **et sur les côtés**.

Il est fortement conseillé de porter des protections de tibias.

Il est fortement conseillé que les cuisses et les hanches soient protégées par un pantalon rembourré ou une jupe matelassé.

Les hommes doivent porter une coquille, **les femmes une protection pelvienne**.

Les mains

Les gants doivent être particulièrement solides, renforcés par des protections semi-rigides avec mousse d'absorption des impacts sur les doigts et/ou avec des protections rigides couvrant le bout des doigts (fingertips).

Recommandations de la FFAMHE en matière de sécurité :

<http://www.ffamhe.fr/recommandations-de-securite-pour-la-pratique-des-amhe/>