



Préambule	4
En résumé	5
Lexique	6
Protagonistes d'un match	7
Les joueurs	7
L'arbitre	7
Les juges	8
Le scribe	10
Les référents	10
Précisions sur l'arbitrage	10
Le langage arbitral	10
Déroulement d'un match	12
Début du match	12
Déroulement d'un assaut	12
Interruption du match	12
Fin du match	12
Classement final	13
Comment remporter un assaut	14
Cas où on ne peut pas remporter de venue	14
Les coups valides	14
Les actions autorisées	16
Les surfaces valides	16
Mises en sécurité	18
La retraite	18
Le contrôle de l'arme	18
Le désarmement	19
La distance	19
La sortie de lice	19
Précisions techniques	20
Spécificité des épreuves	21
Les fautes et les sanctions	21
Liste des gestes dangereux	22
Liste des gestes interdits	22
Liste des zones interdites	22
Liste des zones invalides	22
Équipement nécessaire	23
Les simulateurs	23
Les bocles	24
Les protections	24
Le buste	24

La tête	24
Les jambes	24
Les mains	25

Foire aux questions 26

Matrice de résultats des assauts 27

Préambule

A l'École Chevaleresque, nous avons à cœur 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.

Ce règlement est très librement inspiré de la CJE, élaborée par Pierre-Henry Bas. Nous l'avons expérimenté, ici à Montpellier, dans un contexte très compétitif. A Marseille, le MIGHT a aussi permis de tester cette convention dans un contexte identique.

Nous apprécions vraiment la nécessité de se mettre en sécurité pour pouvoir marquer. En revanche, nous trouvons que la gestion de l'armement de la CJE trop contraignante et nous l'avons déjà simplifié lors des éditions précédentes.

Cette année nous voulons tenter quelque chose de plus philosophique. Plutôt que de chercher à gagner des points en touchant l'adversaire, nous préférons faire perdre des points de vie au joueur qui se ferait toucher. Ainsi, nous espérons que les joueurs mettront la priorité sur leur défense et éviteront de faire des attaques kamikazes.

Pour éviter d'éventuels effets pervers, à la fin du temps imparti, les deux joueurs perdent, tous les deux, le match.

Enfin, nous pensons que la compétition n'est pas une fin en soi. Nous avons choisi d'organiser cette rencontre sportive non seulement pour tester les techniques martiales, mais aussi pour permettre aux participants d'échanger et de se confronter à d'autres passionnés. Les assauts sportifs et courtois permettent aux joueurs de tous horizons de se rencontrer. Ils leur donnent l'opportunité de découvrir des façons de combattre inhabituelles ou encore d'apprécier la qualité de jeu des autres artistes martiaux. C'est aussi un bon moyen de faire découvrir les AMHE en occupant l'espace médiatique local. Mais c'est surtout l'occasion de faire se rencontrer les différentes communautés AMHE et de nouer de nouvelles amitiés.

En revanche, si en participant à cette compétition, vous avez d'autres objectifs, plus personnel, comme gagner à tout prix, ou prouver votre valeur sans considération pour celle des autres ou leur intégrité physique, peut être n'est ce pas le meilleur endroit pour venir tenter de les atteindre.

Prouesses, courtoisie et Honneur !

En résumé

On sait bien que vous allez vous arrêter de lire après cette section, et c'est de bonne guerre, alors on

va essayer de condenser tout ça.

Les joueurs commencent le match avec **7 points de vie**.

Lorsqu'un joueur reçoit un coup valide sur une surface valide, il perd un point de vie.

Lorsque cela se produit, l'arbitre laisse le temps au joueur touché de riposter. On peut donc avoir des situations où les deux joueurs perdent un point de vie chacun.

Pour faire un différentiel et donc gagner un assaut il faut réussir à donner un coup valide sur une surface valide sans se faire toucher en retour. Pour cela il faut effectuer une mise en sécurité.

Allez voir la dernière page avec la matrice de résultats des assauts !

Le premier joueur qui n'a plus de point de vie est déclaré perdant, l'autre est le vainqueur.

Si les deux joueurs n'ont plus de point de vie en même temps, ils perdent tous les deux.

La durée du match est de trois minutes. Le temps démarre ou redémarre lorsque l'arbitre dit "allez" et s'arrête à chaque fois que l'arbitre dit "halte".

Lorsque le temps est écoulé, les deux joueurs perdent.

Lexique

Dans le but d'assurer une meilleure compréhension entre les différents intervenants du tournoi nous souhaitons définir le vocabulaire suivant :

CJE : abréviation de "Convention des Joueurs d'Épées"

match : Compétition entre deux concurrents

arbitre : Personne chargée de diriger un match et de faire respecter le règlement

juge : Personne chargée d'aider l'arbitre à prendre les bonnes décisions.

joueurs : Les concurrents d'un match

scribe: Personne chargé de chronométrer le match et de noter le résultat

manager: Personne chargée de veiller à ce que la poule se déroule dans le temps imparti et dans de bonnes conditions.

lice : zone de forme carré de 7 mètres de côté où se déroule un match. Seuls l'arbitre, le juge et les deux joueurs peuvent y pénétrer.

« **A vos lignes !** », « **Saluez** », « **En Garde !** », « **Prêts ?** », « **Allez !** », « **Continuez !** », « **Halte !** »: Interjections utilisées par l'arbitre (Voir détails dans la section : Le langage arbitral)

assaut : période entre le « **Allez !** » et le « **Halte !** » où les joueurs peuvent s'affronter

tailles: Coup utilisant la vélocité d'un choc sur l'adversaire avec la partie tranchante de la lame

estocs: Coup de la pointe de la lame visant à transpercer son adversaire

entailles: Coup utilisant l'application du tranchant de la lame sur l'adversaire puis d'un mouvement sur la longueur de l'épée pour le couper

percussions: Coup utilisant le pommeau pour donner un choc sur son adversaire

touche valide : un coup valide sur une surface valide, utilisé pour alléger la lecture.

Protagonistes d'un match

Les protagonistes d'un match sont :

1. Les deux joueurs
2. L'arbitre
3. Les juges
4. Le scribe
5. Les référents

Chaque protagoniste doit 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 **ne doivent pas prendre la parole de leur propre initiative**, ni exprimer par un cri une touche ou toute autre action qui puisse influencer l'arbitrage. Le joueur doit rester maître de ses émotions avant l'annonce de l'arbitre et pendant les assauts.

Toutefois, ils peuvent demander, sans en abuser, la permission de parler en levant la main.

Quand le match est interrompu, ils regagnent leurs positions 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, d'impartialité et d'exemplarité en toutes circonstances.

L'arbitre anime le match en utilisant le langage arbitral.

Après chaque assaut, l'arbitre analyse la passe d'arme et décide de l'attribution de points avec l'aide des juges.

Avant les épreuves, un contrôle des simulateurs et des protections sera effectué afin de s'assurer qu'ils correspondent aux exigences de la partie « Équipement nécessaires ». Toutefois, l'arbitre effectuera un ultime contrôle visuel des simulateurs et les protections des joueurs avant chaque match.

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

Il parle d'une voix forte et intelligible. Il sanctionne les fautes.

Il indique le temps écoulé à la demande.

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

Il proclame vainqueur.

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

Les juges

Les juges doivent, durant l'assaut, **se déplacer** afin de se trouver de part et d'autre des joueurs. Afin que leurs actions soient vues des deux côtés.

Quand un juge voit qu'un joueur réalise **une touche valide, sur une surface valide avec une mise en sécurité valide, il lève à l'horizontale le bras** dans la direction de ce joueur afin de le signaler à l'arbitre.



Quand un juge voit que les deux joueurs ont reçu un coup valide sur une surface valide, **il lève à l'horizontale les deux bras**.



Après un « halte », il doit être consulté par l'arbitre central afin qu'un point puisse être accordé. Il doit se justifier **oralement**, clairement 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, le point ne peut pas être accordé.

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 du point (par exemple, « coup armé » ou « mise en sécurité valide », etc.)

Le scribe

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

Il informe les autres protagonistes lorsque le temps est écoulé.

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

Les référents

Lorsque un arbitre rencontre une situation non prévue par le règlement ou particulièrement complexe, il peut faire appel aux référents.

Des référents seront présents afin de gérer ces situations et veiller au bon déroulement des

compétitions.

Précisions sur l'arbitrage

L'arbitre stoppe l'assaut en disant « 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 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 langage arbitral

« **A vos lignes !** » : Les deux joueurs se placent à l'opposé l'un de l'autre, chacun dans un coin du terrain.

« **Saluez** » : Les deux joueurs se saluent mutuellement et saluent l'arbitre et le juge.

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

« **Prêts ?** » : L'arbitre regarde en direction des deux joueurs. En l'absence d'une réponse négative, il donne le signal du début du match.

Pour cela, l'arbitre dit « **Allez !** » et il lève son bâton d'arbitrage en l'air, les deux joueurs commencent l'assaut.

Après un échange, si rien ne s'est passé de concluant, l'arbitre peut dire « **Continuez !** » afin que les deux joueurs reprennent l'assaut sans retourner à leur position initiale.

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



momentanément le match.

L'arbitre communique alors avec le juge visuellement et/ou oralement et ils décident du résultat de l'assaut.

Ensuite, tout en désignant le joueur qui a effectué l'action, l'arbitre décrit :

« Le Joueur rouge réalise un coup valide » ;
« sur une surface valide » ;
« avec une mise en sécurité valide ».

A chaque pause, le juge confirme la décision de l'arbitre.

Si un des joueurs reçoit **une touche valide, sur une surface valide il perd un point de vie.**

Les deux joueurs peuvent perdre **un point de vie chacun** en cas de double touche ou d'une touche suivie d'un coup d'après.

Déroulement d'un match

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

Début du match

Chaque joueur commence le match avec **7 points de vie.**

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 ».

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

L'arbitre peut faire perdre zéro, un ou plusieurs points de vie à chaque joueur ou infliger une sanction à l'issue de l'assaut s'il y a lieu. On enchaîne les assauts 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 position de départ.

Fin du match

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

- L'écoulement du temps imparti (**3 min**)
- L'abandon ou disqualification d'un des joueurs.

Le joueur qui a qui il reste des points de vie alors que son adversaire n'en a plus est déclaré vainqueur du match.

Si les deux joueurs n'ont plus de point de vie ou si le temps imparti est écoulé, les deux joueurs sont déclarés perdants.

Classement final

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

Une victoire: 2 points
Une défaite: 0 point

A l'issue de la phase de poules les joueurs seront classés par **points de victoire.**

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

1. Ceux qui ont le moins de cartons
2. Ceux qui ont conservé le plus de points de vie

Comment remporter un assaut

Afin de remporter un assaut, il faut réussir un **coup valide** sur une **surface valide** suivi d'une **mise en sécurité valide**.

Un assaut peut également être remporté si un joueur effectue, sans recevoir de touche valide, un **enchaînement de coups**, comprenant au moins un coup valide sur une surface valide, suivi d'une **mise en sécurité valide**.

Un assaut peut aussi être remporté par le fait d'exécuter un **désarmement** suivi d'une d'une autre **mise en sécurité**.

Cas où on ne peut pas remporter de venue

Il n'est pas possible de remporter un assaut en immobilisant ou en faisant tomber son adversaire.

Il n'est pas possible de remporter un assaut en faisant sortir son adversaire de la lice.

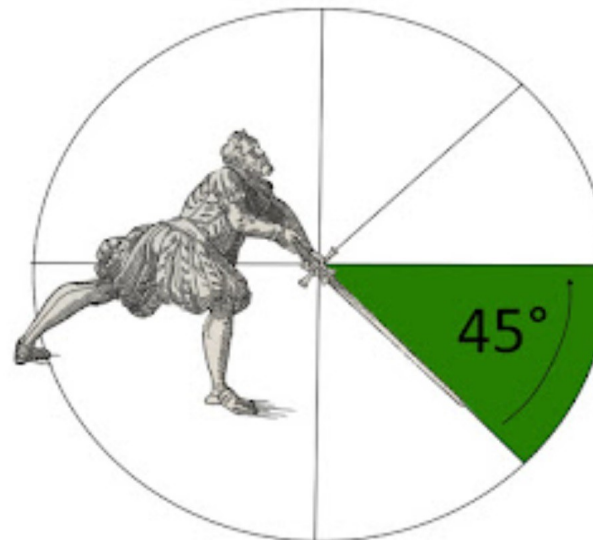
Les coups valides

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 et des juges.

Tous les coups valides doivent être **francs et sans débat**. Les coups dont la puissance est jugée insuffisante et ceux qui ne font qu'**effleurer** un joueur ne sont **pas valides**.

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 être valides, les **coups de taille** doivent être suffisamment armés. Pour cela, la lame du simulateur doit parcourir **au moins 45°**.



Pour qu'un **coup de taille ou qu'une entaille soit valide** il faut qu'il soit effectué avec la partie censée être aiguisée du simulateur. Ainsi **les coups avec le plats ne sont pas valides**.

Les entailles valides doivent être réalisées en tirant ou poussant la lame, **depuis le milieu vers le faible ou depuis le faible vers le milieu**.

Les percussions doivent être réalisées avec le pommeau d'un simulateur ou avec le umbo de la bocle.

Les percussions sont des coups valides, à condition qu'ils soient **contrôlés** et effectués **uniquement sur la grille du masque et sans violence**.

Les actions autorisées

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

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 de surface.)

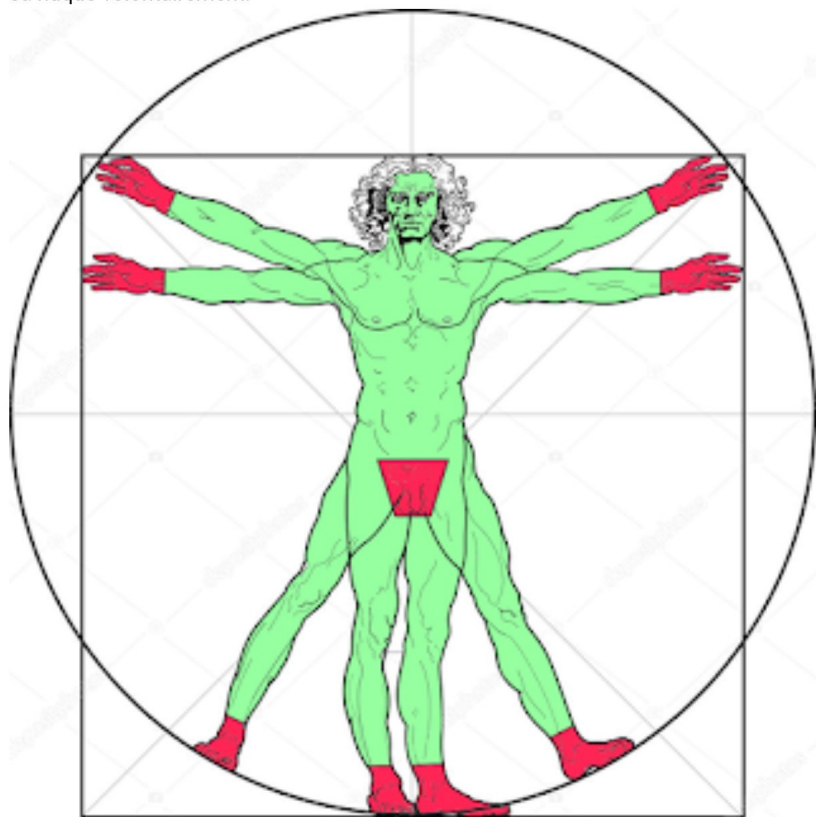
Les surfaces valides

Les surfaces valides sont la zone à atteindre avec un coup valide. Il s'agit de la zone allant de la

jointure des poignets aux chevilles qui sont exclues, la tête, le corps et les cuisses étant inclus sauf le pubis.

Sur l'image ci-dessous, les surfaces valides sont 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.



Mises en sécurité

Pour marquer un point, un joueur doit réussir une mise en sécurité juste après avoir réalisé une touche valide

Pour cela, un joueur doit se mettre dans une situation où il ne puisse pas subir de contre attaque de la part de son adversaire immédiatement après avoir infligé une touche valide.

Il existe plusieurs types de mise en sécurité.

La retraite

Cette mise en sécurité s'effectue en s'éloignant de la position que l'adversaire avait lorsqu'il a reçu une touche valide. Elle peut se faire dans n'importe quelle direction. Il est tout à fait possible de valider une retraite tout en étant suivi de près par son adversaire.

La retraite d'un joueur peut être annulée s'il subit une touche valide avant le halte.

Toutefois, pour annuler une retraite, un joueur n'a le droit qu'à **une frappe et une seule** tout en faisant **au maximum un pas** depuis la position où il a été touché.

Ainsi, si un joueur pare ou esquive un coup tout en effectuant sa retraite, il valide sa mise en sécurité.

Attention, si un joueur ne montre aucune volonté de s'éloigner, la mise en sécurité lui sera refusée. Il ne s'agit donc pas d'esquiver ou de parer sur place.

Enfin, si un joueur sort de la lice avant que sa retraite soit valide, sa mise en sécurité peut être annulée.

Le contrôle de l'arme

Cette mise en sécurité est le fait de contrôler le simulateur **principal** de son adversaire. Par exemple, l'épée en "épée bocle" ou la rapière dans le défi du duelliste.

Il est possible de tenir fermement le simulateur de son adversaire, l'empêchant de cette façon de s'en servir. Ainsi, un contrôle de l'arme 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 du simulateur adverse (lame, garde, fusée, pommeau) avec la main, ou même de l'envelopper avec le bras.

Il est aussi possible de saisir le bras armé de l'adversaire. Attention toutefois aux clefs articulaires qui sont interdites.

Le contrôle peut être effectué **avant ou après** une touche valide.

Un contrôle de l'arme ne permet pas d'annuler une mise en sécurité de l'adversaire.

Un contrôle de l'arme ne peut pas valider une mise en sécurité suite à un désarmement.

Le désarmement

C'est l'action de faire perdre complètement le simulateur à son adversaire.

Le désarmement est un cas particulier de contrôle de l'arme. Il est sujet aux règles de celui-ci.

Suite à un désarmement la mise en sécurité doit être d'un des autres types : retraite, distance, sortie de lice.

La distance

Une mise en sécurité peut être automatiquement validée si la distance entre les joueurs ne permet pas de riposte. Par exemple, si un des joueurs recule alors qu'il vient de recevoir une touche valide.

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

La sortie de lice

Une mise en sécurité peut être automatiquement validée si un joueur reçoit une touche valide alors qu'il sort de la lice.

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

Précisions techniques

Il est impossible pour un joueur de remporter un assaut s'il a subi une touche valide sur une surface valide.

Ainsi une double touche fait perdre un point de vie au deux joueurs, sauf s'il s'avère que le coup d'un des joueurs n'était pas valide ou que la surface n'était pas valide.

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

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

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 **défaite immédiate**.

Faire sortir son adversaire de la lice, par exemple en le chargeant, ne rapporte pas de point.

Faire tomber, mettre au sol, immobiliser ou soumettre son adversaire ne rapporte pas de point.

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

Spécificité des épreuves

Au **sabre**, un coup avec le faux tranchant n'est pas valide.

Compte tenu que les simulateurs de dague ne sont pas flexibles, les estocs de dagues ne sont pas valide. Les autres types de coups sont acceptés.

A l'**épée bocle**, les percussions avec le umbo sont des coups valides. A condition d'être **contrôlé, sur la grille du masque** et **sans violence**.

Dans le **défi du duelliste**, concernant l'usage de la cape pour se défendre, les règles suivantes sont appliquées.

Comptent pour une touche valide, à condition que les critères habituels soient réunis :

- Les coups d'estocs et de taille sur le bras qui tient la cape, même protégé par la cape.
- Les coups d'estoc sur le corps, même si la cape est prise entre la pointe et la partie du corps touchée.

Les coups suivants ne peuvent pas constituer un coup valide :

- Les coups de taille qui touchent une partie du corps s'ils sont préalablement freinés par la partie inférieure de la cape.
- Les entailles sur la cape.

Les fautes et les sanctions

Le Montpellier Hema Tournament utilise le document fédéral sur la réglementation des fautes en compétitions AMHE qui peut être trouvé ici :

<https://drive.google.com/file/d/1s3hFYUYIt0OpFtwBBecbinMkWr59r7TE/view>

Comme il n'y aura pas de tapis de sol, faire tomber son adversaire est un geste interdit.

De plus, frapper sans contrôle de son simulateur est une faute mineure.

Enfin, frapper sans contrôle de son simulateur sur une zone interdite est une faute majeure.

Pour plus de simplicité, voici la liste du contenu modifiable, en gras les spécificité du MHT :

Liste des gestes dangereux

- Coup de tête
- Clefs articulaires

Liste des gestes interdits

- Coup de poing
- Coup de coude
- Coup de genou
- Coup de pied
- **Faire tomber son adversaire**
- **Percussions avec les quillons**
- **Lancer le simulateur, ou la bocle**
- **Les techniques en demi-épée**

Liste des zones interdites

- Colonne vertébrale
- Nuque
- Entrejambe
- Arrière des genoux
- Pieds

Liste des zones invalides

- Mains

Equipement nécessaire

Toutes les protections ci-dessous sont nécessaires. 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.

En cas de doute, ne pas hésiter à contacter les organisateurs en amont pour clarifier tout malentendu et ainsi éviter une déconvenue le jour du contrôle de l'équipement.

Si l'arbitre découvre une absence d'équipement conforme pendant le match le joueur encourt un carton noir. En revanche, il n'y a pas de sanction si l'équipement casse pendant le match.

Les simulateurs

Les matchs se déroulent avec des simulateurs en acier flexible adaptés 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. La longueur de la lame s'entend de la pointe aux quillons.

Simulateur d'épée longue : lame de 105 cm maximum et poids 1.8 kg maximum.

Simulateur d'épée à une main et une d'épée de côté : lame de 100 cm maximum et poids 1.2 kg maximum .

Simulateur de rapière : lame de 115 cm maximum et poids de 1.4 kg maximum.

Les bocles

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

Les protections

Le buste

Le buste doit être protégé par une veste conçue spécifiquement pour les AMHE. **La mention certifiée 350N ou 800N (Newtons) doit être inscrite sur la veste.**

Pour les hommes comme pour les femmes, **les vestes d'une résistance inférieure à 800 Newton doivent être complétés avec un plastron rigide sous la veste.** De plus, il est fortement conseillé dans ce cas de disposer de renforts au endroits sensibles.

La tête

La tête doit être protégée au minimum par un masque d'escrime "**CEN niveau 2**" (**FIE**) aussi connu sous le diminutif **masque 1600N**. 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.

Le masque doit disposer d'un système d'attache, en général au niveau du front, empêchant la grille de venir s'écraser sur le visage lors d'un estoc.

Les jambes

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

Les cuisses et les hanches **doivent être protégées** par un pantalon rembourré ou une jupe matelassée.

Il est fortement conseillé de porter des protections de tibias.

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

Les mains

Les blessures aux mains sont les plus fréquentes. C'est pourquoi, les gants doivent être particulièrement résistants, renforcés par des protections semi-rigides ainsi que de la mousse d'absorption de chocs.

De plus, des protège-doigts (fingertips) en plastique ou en cuir sont obligatoires à l'intérieur des doigts des gants.

En épée longue, **il est fortement conseillé d'utiliser des mitons** plutôt que des gants. Toujours en épée longue : les gants de la marque **Red Dragon** ne seront pas acceptés.

En défi du duelliste, il est possible d'utiliser des gants un peu plus légers. En revanche, le gant sous la cape ne peut pas être plus léger.

Recommandations de la FFAMHE en matière de sécurité :

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

Foire aux questions

Question 1 : "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 2 : "Dans quels cas l'arbitre dit-il "continuez" ?"

L'arbitre dit "continuez" quand il n'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 de surface, quand la mise en sécurité n'est pas claire... Bref, l'arbitre dit souvent "continuez".

Question 3 : "Est ce que l'échange est arrêté s'il y a un touche 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 : un point de vie perdu pour chaque joueur.

Question 4 : "Un assaut peut-il être remporté par une **mise au sol ou une soumission** ?"

Non.

Question 5 : "Puis-je remporter un assaut en sortant mon adversaire de la lice ?"

Non.

Question 6 : "Que se passe t'il lorsqu'un joueur se protège d'un coup avec la main ?"

Il y a substitution de surface, le joueur qui l'effectue reçoit un carton rouge ou noir si c'est le deuxième.

Question 7 : "Est ce qu'une parade sans se déplacer peut être considéré comme une mise en sécurité valide ?"

Non, pour être considéré comme faisant une mise en sécurité, un joueur doit être en train de s'éloigner de son adversaire.

Matrice de résultats des assauts

Pour faciliter la compréhension, voici une matrice récapitulative des résultats possibles. **Rappel : touche valide = coup valide + surface valide.**

Touche valide	Retraite valide	L'adversaire perd un point de vie	
	Contrôle de l'arme		
	Désarmement		
	Distance		
	Sortie de lice de l'adversaire		
Désarmement	Retraite valide	L'adversaire perd un point de vie	
	Distance		
	Sortie de lice de l'adversaire		
Désarmement	Touche valide		Point de vie inchangé
Contrôle de l'arme			
Coup non valide	Surface valide	Mise en sécurité valide	
Coup valide	Surface non valide		
Touche valide	Recevoir une touche valide pendant la mise en sécurité	Les deux joueurs perdent un point de vie	
Double touches valides			