

MONTPELLIER

HEMA

TOURNAMENT

2024 - 9&10 MARCH



Lexique	3
Préambule	4
Protagonistes d'un match	5
Les joueurs	5
L'arbitre	5
Le juge	6
Le scribe	8
Le manager	8
Les référents	8
Précisions sur l'arbitrage	8
Le langage arbitral	8
Déroulement d'un match	10
Début du match	10
Déroulement d'un assaut	10
Interruption du match	10
Fin du match	10
Phases de compétition	11
Phase de poules	11
Phase éliminatoire	11
Comment remporter une venue	12
Cas où on ne peut pas remporter de venue	12
Les coups valides	12
Les actions autorisées	14
Les surfaces valides	14

Mises en sécurité	16
La retraite	16
Le contrôle de l'arme	16
Le désarmement	17
La distance	17
La sortie de lice	17
Précisions techniques	18
Spécificité des épreuves	19
Les fautes et les sanctions	20
Liste des gestes dangereux	21
Liste des gestes interdits	21
Liste des zones interdites	21
Liste des zones invalides	21
Equipement nécessaire	22
Les simulateurs	22
Les bocles	22
Les protections	23
Le buste	23
La tête	23
Les jambes	23
Les mains	24
Foire aux questions	25
Matrice des venues	26

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 utilisés 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

Venue : Action de remporter un point à l'issue d'un assaut.

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

Estoc : 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

Percussion : 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.

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. Par rapport aux éditions des années précédentes, le règlement a également été enrichi d'éléments du règlement de la Bravade à Clermont-Ferrand.

Nous apprécions vraiment la nécessité d'être rigoureux sur le geste et de se mettre en sécurité pour pouvoir marquer, aussi la base du règlement respecte les principes de la CJE. Il a cependant subi des modifications au fil des temps avec les retours d'expérience des différentes éditions.

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 !

Protagonistes d'un match

Les protagonistes d'un match sont :

1. Les deux joueurs
2. L'arbitre
3. Le juge
4. Le scribe
5. Le manager
6. 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 point avec l'aide du juge.

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 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 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.

Le juge

Le juge doit, durant la venue, **se déplacer** afin de se trouver en face de l'arbitre. Afin que les actions des joueurs soient vues des deux côtés.

Quand le 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 le 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.

Le manager

Il est responsable de la bonne organisation d'une poule.

Il appelle les joueurs qui doivent entrer en lice et prévient ceux qui doivent se préparer.

Il met les brassards aux joueurs.

Il surveille le temps et indique à l'arbitre et au juge s'ils sont en retard ou dans les temps.

Il vérifie que les joueurs aient pu se reposer entre chaque match.

Les référents

Lorsqu'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 leurs positions initiales.

« **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 remplit les conditions pour l'attribution de point, l'arbitre ajoute : « Un point pour le joueur rouge ».



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 ».

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

L'arbitre peut attribuer une venue ou 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 leurs positions de départ.

Fin du match

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

- L'écoulement du temps imparti (2 min).
- Un des joueurs atteint le score de 5 points (ou 15 points en rapière dague).
- L'abandon ou disqualification d'un des joueurs.

Le joueur qui a remporté le plus de venues à la fin du temps, ou qui a atteint 5 points (ou 15 points en rapière dague) est déclaré vainqueur du match. En cas d'égalité c'est un match nul.

En cas de match nul, lors des phases éliminatoires, le match continuera jusqu'à ce que les joueurs puissent être départagés.

Phases de compétition

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.

Phase éliminatoire

A l'issus 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 remporté 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 effectuer un **coup valide** sur une **surface valide** suivit d'une **mise en sécurité valide**.

Une venue peut également être accordé à un joueur qui effectue, sans recevoir de touche valide, un **enchaînement de coups**, comprenant au moins un coup valide sur une surface valide, suivit d'une **mise en sécurité valide**.

Une venue peut aussi être remportée par le fait d'exécuter un **désarmement** suivi d'une autre **mise en sécurité**.

Cas où on ne peut pas remporter de venue

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

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

Il n'est pas possible de remporter une venue si le joueur ayant effectué une touche valide n'a pas cherché à faire une mise en sécurité.

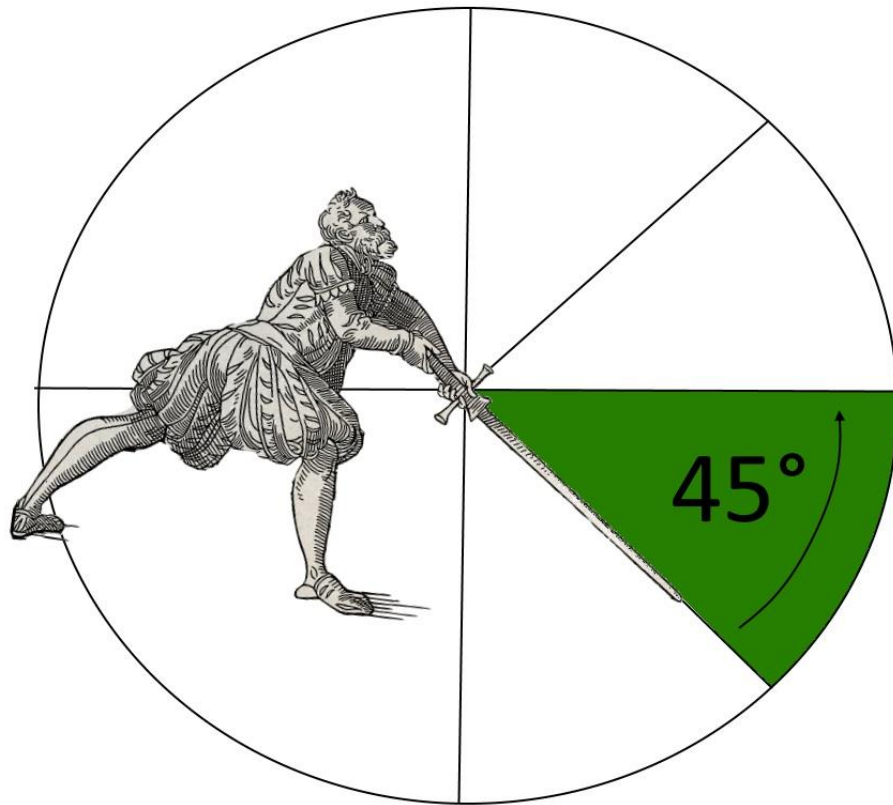
Les coups valides

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 du juge.

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 valide**.

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 plat ne sont pas valides**.

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

Les percussions doivent être réalisé avec le pommeau d'un simulateur.

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, avec 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.)

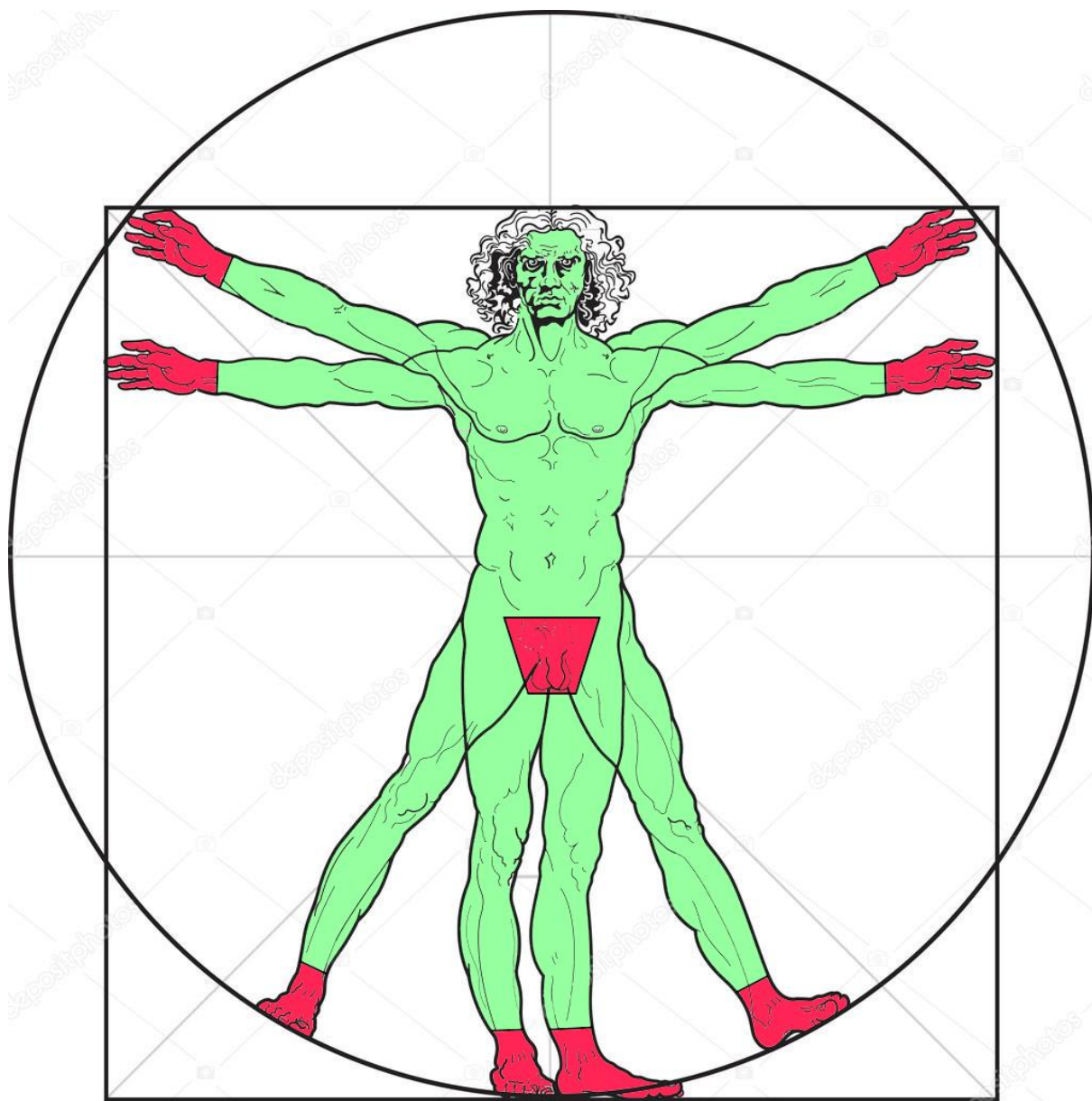
Les surfaces valides

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.

Dans l'épreuve **d'épée longue**, les mains sont une cible valide.

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

La **colonne vertébrale et la nuque** ne sont pas des surfaces valides. A noter qu'il est interdit de présenter son dos ou sa nuque volontairement, sous peine de sanction.



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.

Si le joueur ayant été touché recule, il peut « offrir » la mise en sécurité à 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 en rapière dague.

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 une venue.

Précisions techniques

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

Ainsi une double touche ne permet de remporter de point, 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.

Cas particuliers pour la mise en sécurité

Dans les cas de figure suivants, la venue est accordée même si le joueur ayant effectué une frappe valide est touché en retour pendant sa mise en sécurité :

- Si l'autre joueur le touche, mais avec une frappe non valide ou sur une zone non valide.

Exemple : le joueur A touche avec un coup de taille à la tête du joueur B, et commence à se mettre en sécurité. Pendant sa retraite, le joueur B le touche avec un coup de taille aux parties génitales (involontairement). La venue est accordée pour le joueur A. Idem si le joueur B touche avec une frappe insuffisamment armée, ou avec le plat.

- Si le joueur ayant été touché a sa structure fortement compromise par le coup initial lorsqu'il touche également.
- Si le joueur ayant touché **contrôle l'épée de son adversaire en restant au liage**, et que ce dernier doit quitter le liage pour tenter d'annuler la mise en sécurité.

Exemple : se référer aux images présentant deux situations de ce genre en page suivant. Dans les 2 cas, le joueur de gauche a touché et contrôle l'épée du joueur de droite par le liage. Le joueur de droite ne pourrait effectuer une touche valide qu'en quittant le liage. La mise en sécurité du joueur de gauche est validée d'office après une technique de ce genre.



Spécificité des épreuves

A l'**épée longue**, tous les coups de taille effectués à une main ne sont pas des coups valides, et ne sont pas autorisés.

Les coups d'estoc à une main sont en revanche autorisés.

Les estocs en demi-épée sont autorisés, à condition d'être effectué sans violence, pour ne pas risquer de blessure.

Placer uniquement la pointe au contact d'une zone valide suffit.

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

A l'**épée bocle**, les percussions avec le umbo ne sont pas des coups valides.

A la **rapière dague**, les points accordés pour une venue diffèrent selon la zone touchée :

- Les estocs et coups de taille à la tête avec la rapière valent 3 points si la venue est accordée.
- Les estocs au buste avec la rapière valent également 3 points si la venue est accordée.
- Tous les autres coups valides (taille et estoc aux membres, coups de pommeau, coups avec la dague, etc.) valent 1 point si la venue est accordée, comme dans les autres épreuves.

Le total des points nécessaire pour remporter un match est de 15 points, contre 5 points pour les autres épreuves.

Compte tenu du fait que les simulateurs de dague ne sont pas flexibles, les estocs de la dague ne sont pas valides. Ils peuvent être remplacés par une entaille de la dague.

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/1s3hFYUYltOOpFtwBBecbinMkWr59r7TE/view>

Comme il n'y aura pas de tapis de sol, faire tomber son adversaire avec une projection ou une entrée en lutte est un geste interdit.

Pour plus de simplicité, voici la liste du contenu modifiable, en gras les spécificités 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 bacle**
- **A l'épée longue, effectuer un coup de taille à une seule main**

Liste des zones interdites

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

Liste des zones invalides

- **Mains (sauf à l'épée longue).**

Équipement 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 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. 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, 900g minimum.

Les bocles

Le 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 certifié 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 complétées 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 obligatoire à l'intérieur des doigts des gants.

En épée longue, **il est fortement conseillé d'utiliser des mitons** plutôt que des gants. Pour cette épreuve, les gants de la marque **Red Dragon** ne seront pas acceptés. Les gants autorisés sont les modèles de gants « lourds » prévus pour la pratique de cette arme (Sparring Gloves, SPES heavies, Progauntlets, Kvetun Xiphosura, etc.).

Dans l'épreuve de rapière dague, il est possible d'utiliser des gants un peu plus légers si la garde de la dague ou de la rapière est suffisamment protectrice.

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 (sauf à l’épée longue) 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 une 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, pas de points accordés.

Question 4 : “Une venue peut-elle être remportée par une **mise au sol ou une soumission** ?”

Non.

Question 5 : “Puis-je remporter une venue 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, la touche valide est accordée à l’attaquant, et le joueur qui a paré avec la main reçoit un carton rouge ou noir si c’est le deuxième.

Question 7 : “Est ce qu’une parade sans se déplacer peut être considérée 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 des venues

Pour faciliter la compréhension des venues, voici une matrice récapitulative de tous les résultats possibles.

Coup valide	Surface valide	Retraite valide	Venue accordée
Coup valide	Surface valide	Contrôle de l'arme	Venue accordée
Coup valide	Surface valide	Désarmement	Venue accordée
Coup valide	Surface valide	Distance	Venue accordée
Coup valide	Surface valide	Sortie de lice	Venue accordée
Coup non valide	Surface valide	Mise en sécurité valide	Venue refusée
Coup valide	Surface non valide	Mise en sécurité valide	Venue refusée
Coup valide	Surface valide	Mise en sécurité non valide	Venue refusée
Désarmement		Retraite valide	Venue accordée
Désarmement		Distance	Venue accordée
Désarmement		Sortie de lice	Venue accordée
Désarmement		Mise en sécurité non valide	Venue refusée

Désarmement	Coup valide	Surface valide	Venue accordée
Contrôle de l'arme	Coup valide	Surface valide	Venue accordée