

# Paris H.E.M.A.

## Open

3<sup>e</sup> édition

Juin 2016

Règlement de l'épée longue



## FORMULE DE LA COMPÉTITION

1. La compétition comportera une phase de poule suivie d'un tableau d'élimination directe.
2. Suivant le nombre d'inscrits, les poules comprendront 5 à 6 tireurs et la phase d'élimination commencera par un tableau de 16 ou de 32 tireurs.
3. Calendrier :
  - a. Le samedi 18.06.2016 aura lieu l'open ouvert aux hommes et aux femmes.
  - b. Le dimanche 19.06.2016 matin aura lieu la compétition féminine.
  - c. L'après-midi du dimanche 19.06.2016, le gymnase sera ouvert pour des assauts libres.

# CORPS ARBITRAL

Le fait d'accepter une désignation en tant que juge implique l'engagement d'honneur de la personne désignée de respecter et de faire respecter les règlements, ainsi que de remplir ses fonctions avec la plus scrupuleuse impartialité et l'attention la plus soutenue.

## 1. Le juge central

- a. Il a la direction du match, il gère le combat (« En Garde ! », « Prêt ? », « Allez ! », « Halte ! »).
- b. À chaque « Halte », le juge central doit analyser la fin de la phrase d'armes et vérifier la matérialité de la touche auprès des assesseurs.
- c. Avant chaque match, le juge central contrôle les armes, l'habillement et le matériel des joueurs.
- d. Il dirige les autres membres du corps arbitral.
- e. Il doit toujours se placer et se déplacer de façon à pouvoir suivre le match.
- f. Il parle d'une voie haute et intelligible.
- g. Il sanctionne les fautes.
- h. Il maintient l'ordre dans et hors de la zone de combat pour la bonne tenue de la rencontre.
- i. Il annonce les points et les pénalités qui sont retranscrits par le juge du temps.
- j. Il proclame le vainqueur.
- k. L'arbitre définit la responsabilité en cas de blessure.
- l. Ses décisions ne sont susceptibles d'aucune contestation.

## 2. Le juge du temps

- a. Il gère le temps.
- b. Il enregistre les points annoncés et attribués par le juge central.
- c. À chaque « Halte », il suspend le chronomètre et le relance à chaque « Allez ».
- d. Il annonce le score chaque fois que le juge central le lui demande.
- e. Il annonce « Temps » à la fin du temps imparti à chaque reprise, ce qui met fin à la reprise.
- f. Il annonce « 15 secondes » à 15 secondes de la fin du temps de pause.
- g. À la fin de la première reprise, il communique le score aux tireurs. À la fin du match, il reporte le score final sur la feuille de poule ou le tableau éliminatoire et indique le résultat au juge central qui l'annonce officiellement.
- h. Il annonce les matchs suivants « sur la piste A et B, se préparent C et D ».
- i. Il fait l'appel des joueurs avant le match.

## 3. Assesseurs

- a. Au nombre de deux, ils apprécient la matérialité des actions génératrices de points. Sitôt qu'ils en voient une, ils lèvent le bras.
- b. Ils ne se prononcent que sur sollicitation du juge central.
- c. Lorsque le juge central les interroge, ils répondent par « oui », « non » ou « abstention ».
- d. Les assesseurs sont placés de part et d'autre de la zone de combat. Ils suivent l'ensemble du combat. Ils peuvent se déplacer autour de la zone de combat.

# RÈGLES DE COMBAT

## 4. Positionnements dans la zone de combat

- a. Le combattant appelé le premier doit se placer à la droite du juge central.
- b. Lorsque les matchs comportent deux reprises, le juge central change de position à la mi-temps.
- c. Le juge central place les deux tireurs sur leurs repères respectifs de mise en garde de telle sorte que le pied avant soit sur le repère.
- d. La garde est prise par les tireurs au commandement de « En garde » donné par le juge central. Une fois les tireurs immobiles, le juge central demande : « Êtes-vous prêts ? » ou « Prêts ? ». Sur une réponse affirmative, ou en l'absence d'une réponse négative, il donne le signal du début du combat : « Allez ».

## 5. Début, arrêt et reprise du combat

- a. Le début du combat ou d'un assaut est marqué par le commandement « Allez ».
- b. La fin d'un assaut est marquée par le commandement « Halte ».
- c. Dès le commandement « Halte », les tireurs arrêtent immédiatement le combat et toutes actions en cours. Ils ne peuvent entamer une nouvelle action et le coup déjà lancé ne sera pas comptabilisé.
- d. Si l'un des combattants s'arrête avant le commandement « Halte » et qu'il est touché, la touche est comptabilisée.
- e. Le commandement « Halte » est donné à la fin de chaque l'assaut, ou si le jeu des combattants est dangereux, empêche la compréhension de la phrase d'armes par l'arbitre ou est contraire au règlement.

- f. Le « Halte » est également donné si l'un des combattants est désarmé, sort de la zone de combat ou encore, à l'issue d'une phase de lutte.

#### 6. Sortie de zone

- a. Lorsqu'un combattant franchit la limite de la zone de combat des deux pieds, le juge central donne le commandement « Halte ». Le point accordé pour une sortie de zone ne peut jamais se cumuler avec une autre action génératrice de points.
- b. Lorsque les deux tireurs sortent de la zone, seul le premier à avoir sorti les deux pieds est pénalisé.

#### 7. Coups interdits :

- a. Les percussions (coups de poings, pieds, genoux, coudes, pommeau, quillons).
- b. Les clés articulaires et les étranglements.
- c. La demi-épée (une main sur la poignée de l'épée et l'autre sur la lame).
- d. Les coups portés avec une seule main sur la poignée de l'épée.
- e. Jeter l'épée sur l'adversaire.

#### 8. Durée du match

- a. Un match de poule se joue en deux manches gagnantes de 5 points chacune. Les matches de poule comprennent une pause de 30 secondes entre chaque manche.
- b. Un match de tableau d'élimination se joue en 10 points. Les matchs de tableau comprennent une pause de trente secondes lorsqu'un des joueurs atteint le score de 5 points.

- c. La durée maximale d'une reprise d'un match de poule est de 1.5 minutes. La durée maximale d'une reprise d'un match d'élimination est de 1.5 minutes.
- d. La durée du match est contrôlée par le juge du temps. Le match commence lors du premier « Allez » donné par le juge central (lors de ce premier « Allez », le juge du temps lance le chronomètre). Le chronomètre est interrompu chaque fois que le juge central annonce « Halte » et il reprend après chaque « Allez ».
- e. À la fin du temps réglementaire, le juge du temps annonce « Temps », le juge central met alors immédiatement fin au match ou à la reprise par un « Halte ».
- f. Les combattants sont informés du score avant chaque nouvel assaut.

#### 9. Blessures et interruptions du match

- a. Quand le combat est interrompu pour cause de blessure ou crampe de l'un ou des deux combattants, le juge central accorde un temps de pause médicale maximum de 5 minutes au(x) blessé(s). Le temps total de pause médicale autorisé par combattant et par match est de 5 minutes.
- b. Si à l'issue de la pause, le tireur blessé est incapable de reprendre le combat, les arbitres définissent le fautif vis-à-vis de la blessure et appliquent les sanctions, victoires et défaites y afférant.

# ATTRIBUTION DES POINTS

## 1. Actions génératrices de points :

- a. Sont autorisés les tailles, les entailles, les estocs et les coups du plat. Pour être valables, ces coups doivent être portés avec les deux mains sur la poignée de l'épée. La cible est l'ensemble du corps. Une touche valable rapporte 1 point.
  - 1. La taille est une coupe portée avec le vrai ou le faux tranchant de l'arme.
  - 2. L'estoc est un coup porté avec la pointe de l'arme.
  - 3. L'entaille consiste à poser le vrai ou le faux tranchant sur une cible adverse et le faire glisser sur un tiers de la lame.
  - 4. Le coup de plats est une frappe portée avec l'un des deux plats de l'épée.
- b. Certaines actions spécifiques sont également valables et rapportent 1 point : lutte victorieuse, sortie de zone, désarmement.
- c. Sitôt qu'il constate une action génératrice de points, le juge central met fin à la phrase d'armes en disant « Halte ».

## 2. Application d'une règle de priorité

- a. Le joueur qui touche seul marque le point.
- b. Toute attaque correctement exécutée doit être écartée ou totalement esquivée. En cas de touche double, il faut donc différencier deux situations.
  - 1. L'action simultanée : c'est lorsque les deux tireurs attaquent et touchent en même temps après le « Allez ». Dans ce cas, aucun point n'est attribué.



2. Le coup double : est la conséquence d'une action fautive d'un des tireurs. Lorsque l'un d'eux attaque et que l'autre réagit en frappant également. Dans ce cas, même si les deux joueurs touchent en même temps, seul le premier marque les points.
- c. La longue pointe en ligne. C'est lorsqu'un joueur se tient en longue pointe (bras tendus et pointe menaçant la poitrine ou le visage adverse) avant que ne soit initiée l'attaque adverse. Dans cette hypothèse, l'autre joueur doit préalablement écarter le faible du fer avant de le toucher. À défaut, en cas de touche double, le point sera attribué au joueur resté en longue pointe.

### 3. Lutte et désarmement

- a. La lutte est autorisée.
- b. Les poussées sont autorisées, qu'elles soient exécutées avec une ou deux mains, un pied ou le corps.
- c. Lorsqu'un joueur rentre en lutte, c'est-à-dire dès qu'il parvient à entrer au corps à corps avec l'adversaire sans avoir été touché jusque-là, les coups d'épée deviennent non valables. Deux choix s'offrent alors à celui qui subit l'entrée en lutte. Il peut tenter de quitter le corps à corps en s'éloignant. S'il parvient à sortir de l'emprise de l'autre, il peut à nouveau valablement toucher avec son arme. Il peut également entrer en lutte pour amener son adversaire au sol. Dans cette hypothèse, le combat s'achève quand l'un des escrimeurs arrive à faire tomber l'autre. L'auteur de la projection resté debout gagne 1 point.
- d. Le juge central sépare les tireurs lorsque la phase de lutte (y compris la recherche d'un désarmement) n'aboutit pas dans un délai de 3 secondes et que les tireurs se bloquent mutuellement.
- e. Si, lors de la projection, les deux tireurs tombent au sol, le juge attribue le point à l'auteur de la projection. S'il est impossible de déterminer un auteur, aucun point n'est attribué.

- f. Si un joueur tombe seul pendant le match (chute due à un déséquilibre ou une glissade), l'arbitre donne le « halte » et attribue automatiquement un point au joueur resté debout. Il est interdit de frapper l'adversaire tombé au sol.
- g. Les désarmements sont autorisés et rapportent un point. Ils mettent fin à la phrase d'armes, le juge central annonce « Halte ».
- h. Saisir les deux bras de l'adversaire et l'empêcher ainsi de bouger est assimilé à un désarmement.
- i. Le juge central dit « Halte » à l'issue d'une phase de lutte et repositionne les tireurs sur leurs repères respectifs.

#### 4. Décision à l'issue du match

- a. Les combattants restent sur leurs repères de mise en garde en attendant la décision.
- b. Le juge central invite les tireurs restés sur les marques de mise en garde à le rejoindre. Les deux tireurs se placent de part et d'autre du juge central, face au public. Le juge central prend le poignet gauche du tireur à sa droite et le poignet droit de celui à sa gauche. Il soulève le bras du vainqueur.
- c. Les différents cas de victoires :
  - a) Victoire par score final
  - b) Victoire par retrait ou forfait

## 5. Tableau explicatif

DESIGNATION VICTOIRE	EXPLICATIF
Victoire par score final	<p>À la fin du combat. Le juge du temps doit :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Additionner les points des tireurs.</li><li>- Rapporter le score sur la feuille de poule.</li><li>- Annoncer le score au juge central</li></ul>
Victoire par retrait ou forfait	<p>L'un des joueurs est déclaré vainqueur suite au retrait de l'adversaire :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a) Quand un combattant se retire du combat en raison d'une blessure ou autre.</li><li>b) Quand un combattant ne reprend pas le combat après la période de repos ou ne répond pas à l'appel de reprise du combat.</li><li>c) Quand un combattant est exclu pour comportement dangereux, l'autre est déclaré vainqueur.</li></ul>

## 6. Affichage du score

Le score est communiqué aux tireurs avant chaque « Allez ». Le résultat final leur est indiqué à la fin du match.

# SANCTIONS

Les sanctions sont prononcées par le juge central. Il dispose de trois types de cartons : jaune, rouge et noir.

Le carton jaune est un avertissement attribué à un joueur pour son comportement dangereux, irrespectueux ou pour non-respect des règles et des consignes du juge central.

Rappel des interdictions de combat et exemples de comportements dangereux :

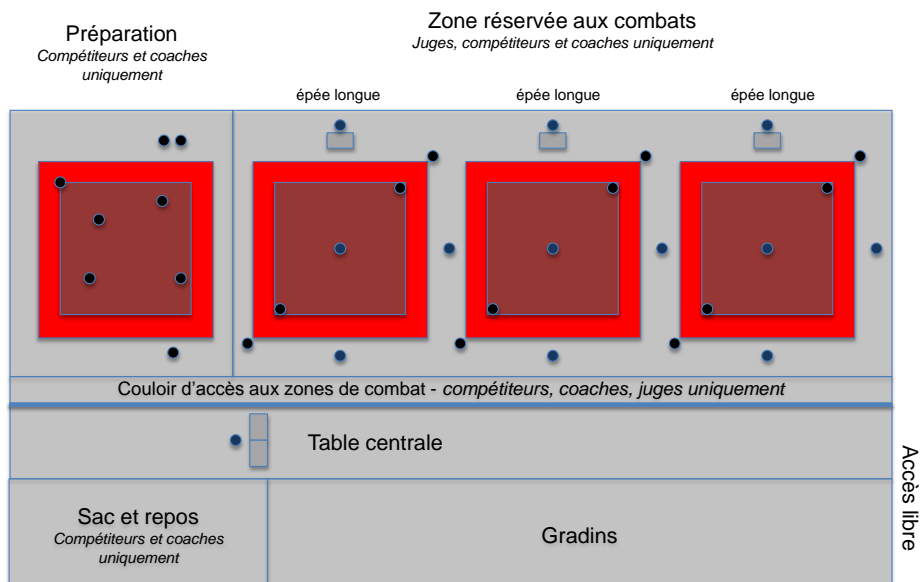
- Clés articulaires et les étranglements.
- Frappes (coups de poings, de tête, de genou, de pied, d'épaule, et de coude).
- Les coups portés avec les quillons ou le pommeau.
- Les coups portés en demi-épée.
- Lâcher son épée pour la jeter sur son adversaire.
- Utilisation de force excessive dans ses frappes.
- Arrachage du masque.

Si le joueur au comportement incriminé récidive, le juge central doit lui attribuer un carton rouge. Ce faisant, un point est attribué à son adversaire.

Le juge central peut distribuer autant de cartons rouges que nécessaire. Toutefois, si la situation persiste ou devient dangereuse, il peut attribuer un carton noir au joueur et le déclarer ainsi perdant du match. Les organisateurs de la compétition sont alors sollicités pour déterminer si le joueur peut continuer la compétition ou s'il doit en être exclu.

# TERRAIN

1. Le terrain doit représenter une surface plane et horizontale. Il ne peut avantager ni désavantager un joueur.
2. La partie du terrain destinée au combat s'appelle « zone de combat ».
3. La zone de combat est un carré de 8m x 8m. Elle est matérialisée par l'organisateur de façon à être visible par tous les acteurs de la rencontre.
4. Les lignes de mises en gardes sont espacées de cinq mètres.
5. Seuls les joueurs, leurs entraîneurs et les juges sont autorisés à circuler à proximité de la zone de combat (c'est-à-dire dans la zone réservée).
6. Chaque combattant peut être assisté par un entraîneur.
  - a. Ce dernier se tient à la limite de la zone de combat. Il peut communiquer avec le joueur uniquement après le « Halte » et doit se taire au « Allez ».
  - b. Si l'entraîneur se conduit de façon incorrecte envers les combattants, les arbitres, le public ou toute autre personne, le juge central peut l'exclure de la zone réservée pour le reste du combat ou du tournoi.
7. Les acteurs du match sont positionnés selon le schéma suivant :



## **BLESSURES**

1. En cas de blessure, si l'un des combattants est incapable de reprendre le combat, les arbitres doivent prendre une décision après recherche de responsabilité sur la cause de la blessure :
  - a. En cas de crampe ou si la blessure est de la responsabilité du blessé, celui-ci perd le combat. Il marque 0 point, et son adversaire, déclaré vainqueur.
  - b. Quand la cause de la blessure est attribuée au non-blessé, le non-blessé perd le match. Le blessé, est alors déclaré vainqueur.
  - c. Quand il est impossible d'attribuer la responsabilité d'une blessure à l'un ou à l'autre des combattants, le non-blessé est déclaré vainqueur.

# MATÉRIEL

1. Les combattants s'arment, s'équipent, s'habillent et combattent sous leur propre responsabilité et à leurs risques et périls.
2. Les mesures de sécurité fixées dans le règlement ne sont destinées qu'à renforcer la sécurité des combattants, sans pouvoir la garantir et ne peuvent, en conséquence - quelle que soit la manière dont elles sont appliquées - entraîner la responsabilité des organisateurs d'épreuves.
3. Le matériel est vérifié par les organisateurs avant que le tournoi commence. Le juge central vérifie au début des poules ou du tableau éliminatoire que les protections sont effectivement portées par les tireurs.
4. Matériel de protection obligatoire :
  - Une veste matelassée dédiée à la pratique des AMHE ou de l'escrime ancienne
  - Un masque 800 N à 1600 N (norme CE)
  - Des protections de coudes rigides
  - Une paire de gants rigides et dédiés au combat à l'épée longue (par exemple : sparring gloves)
  - Des protège-tibias et genoux rigides
  - Un gorgerin porté sous la veste
  - Une coquille (pour les hommes)
  - Plastron rigide (pour les femmes et les hommes)
  - Une protection occipitale (arrière et sommet de la tête)
5. Matériel supplémentaire recommandé :
  - Protections d'avant bras
  - Protections rigides pour les cuisses
  - Protections rigides pour les épaules

- Protections rigides pour les hanches

#### 6. Simulateurs d'épées :

Les épées seront fournies par l'organisation.



# ANNEXES

## Feuille de poule type



Paris HEMA Tournament 2015  
Poule [x]

Date: [date]

	Nom	Victoires	Points marqués	Points recus	Différence	Classement
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

### Points recus

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	■									
2		■								
3			■							
4				■						
5					■					
6						■				
7							■			
8								■		
9									■	
10										■

Points marqués

4 tireurs	5 tireurs	6 tireurs	7 tireurs	8 tireurs	9 tireurs	10 tireurs
1-4	1-2	1-2 3-6	1-4 3-1	2-3 6-7 3-5	1-9 8-4 7-1 3-6	1-4 10-6 2-7 1-9 1-10
2-3	3-4	4-5 5-1	2-5 4-6	1-5 4-2 1-7	2-8 7-5 4-3 2-7	6-9 4-2 3-8 3-7
1-3	5-1	2-3 3-4	3-6 7-2	7-4 8-1 4-6	3-7 6-1 5-2 9-8	2-5 9-7 4-9 8-2
2-4	2-3	5-6 6-2	7-1 3-5	6-8 7-5 8-5	4-6 3-2 6-9	7-10 5-3 6-5 6-4
3-4	5-4	3-1	5-4 1-6	1-2 3-6 7-2	1-5 9-4 8-7	3-1 10-8 10-2 9-5
1-2	1-3	6-4	2-5 2-4	3-4 2-8 1-3	2-9 5-8 4-1	8-6 1-2 8-1 10-3
	2-5	2-5	6-7 7-3	5-6 5-4	8-3 7-6 5-3	4-5 6-7 7-4 7-1
	4-1	1-4	5-1 6-5	8-7 6-1	7-4 3-1 6-2	9-10 3-4 9-3 4-8
	3-5	5-3	4-3 1-2	4-1 3-7	6-5 2-4 9-7	2-3 8-9 2-6 2-9
	4-2	1-6	6-2 4-7	5-2 4-8	1-2 5-9 1-8	7-8 5-10 5-8 3-6
		4-2	5-7	8-3 2-6	9-3 8-6 4-5	5-1 1-6 4-10 5-7