

Février 2025

Chapitre des Armes

Arts Martiaux Historiques Européens - Paris



Règlement de l'édition 2025

Équipement

Conformément à la réglementation de la FFAMHE, les protections suivantes sont **obligatoires**.

- ❖ Un masque d'escrime 1600N / CEN2 en bon état, sans rouille ou déformation excessive de la grille.
- ❖ Un couvre-masque protégeant la nuque.
- ❖ Une veste matelassée d'une résistance à la perforation supérieure ou égale à 350 Newtons.
- ❖ Un pantalon d'escrime d'une résistance à la perforation supérieure ou égale à 350 Newtons.
- ❖ Gants lourds type SPES Mittens, Sparring Gloves, Black Knight HF Armoury, etc. Les gants Thokk ou Red Dragon ne seront pas autorisés. Un sous-gant doit être utilisé en complément des gants à paume ouverte tels que les Sparring Gloves.
- ❖ Gorgerin.
- ❖ Plastron rigide.
- ❖ Protections rigides pour les coudes, avant-bras, genoux et tibias.
- ❖ Coquille pour les hommes.

Un protège-dents est recommandé mais pas obligatoire. Le port de chaussures de sport est obligatoire. Plus généralement, la peau ne doit pas être exposée.

Les simulateurs seront prêtés aux compétiteurs, il n'est pas nécessaire d'amener le vôtre. Si vous disposez d'une **Sigi Light** ou d'un modèle équivalent (contactez-nous au préalable), vous pouvez cependant l'utiliser à la place du matériel de prêt.

Organisation

Terrain et encadrement

L'assaut se déroule **sur un terrain rectangulaire de 5 mètres sur 10 mètres** ; deux lignes de mise en garde parallèles sont placées au centre du terrain, à 4 mètres de distance l'une de l'autre.

Chaque assaut est placé sous l'autorité d'un juge qui gère le déroulement du combat et s'assure de la sécurité des escrimeurs. Il est aidé d'un ou plusieurs assistants dont le rôle est de signaler les touches et d'observer leur nature afin de guider les décisions du juge, ainsi que d'un responsable de la table comptant le score, le temps, et annonçant les assauts à venir.

Phases de poule

Dans un premier temps, les compétiteurs seront répartis dans des poules de 5 (si possible, sinon 4 au minimum) selon la [méthode du serpent](#) sur la base de leur [HEMA rating](#) dans un souci d'équité. Ils et elles affronteront en assaut tous les membres de leur poule.

Une fois la première phase de poule terminée, un premier classement sera établi **selon le rapport nombre de victoires sur nombre de matchs disputés**. Les égalités seront départagées en fonction du différentiel moyen (touches infligées - touches subies) puis du classement HEMA rating.

Les compétiteurs seront alors placés dans de nouvelles poules en fonction de leur classement à l'issue de la première phase : les cinq premiers dans une première poule, les cinq suivants dans une seconde, etc. **Puis ils disputeront un second tour de poule.**

Un classement final sera alors établi au sein de chaque poule, toujours sur la base du **rapport nombre de victoires sur nombre de matchs disputés**. Le classement au sein de la première poule détermine les cinq premiers du classement ; au sein de la seconde poule, les cinq suivants, etc. Voir à ce sujet l'exemple plus bas.

Phase éliminatoire et finales

La phase suivante est disputée selon le principe de l'[élimination directe](#), les places au sein du tableau étant assignées sur la base du classement établi en phase de poule. Les escrimeurs les mieux classés peuvent, selon le nombre de participants, sauter la première phase d'éliminatoire.

Une "petite finale" entre les deux derniers compétiteurs éliminés sera disputée avant la finale.

Exemple

Considérons le classement suivant à la fin de la première phase de poule :

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J

Les combattants A, B, C, D, et E sont groupés dans une première poule ; F, G, H, I, et J, dans une seconde.

Si l'on considère le classement suivant à l'issue de la seconde phase :

Poule 1					Poule 2				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
C	B	A	E	D	H	I	J	G	F

Alors le classement final sera C, B, A, E, D, H, I, J, G, F.

Actions d'escrime

Glossaire technique

Une *taille* est une frappe percussive délibérée portée avec le tranchant. **Les coups du plat, les rebonds après une parade, et les contacts accidentels avec une lame immobile ne sont pas considérés comme des tailles.**

Un *estoc* est un coup de la pointe de l'épée. Le contact de la pointe doit être marqué par une flexion de la lame ou un rebond sur une protection rigide.

Une *entaille* consiste à venir en deux temps poser l'un des tranchants de l'épée sur son adversaire puis à le tirer vers soi. **Les estocs qui manquent leur cible et plus généralement les poussées vers l'avant de la lame ne sont pas considérées comme des entailles.**

Il y a *désarmement* si un escrimeur parvient à faire perdre son arme à son adversaire tout en gardant sa propre arme libre de tout contrôle en main.

Il y a *sortie de terrain* si un escrimeur quitte le terrain des deux pieds.

Une *touche du pommeau* s'effectue en venant à deux mains toucher sans violence le masque de l'adversaire du pommeau que l'on maintient enveloppé d'une main. **Il n'y a donc pas de touche du pommeau à une main.**

Nature des touches

Certaines actions sont dite **prioritaires** :

- ❖ toute taille ou entaille au masque ou au cou ;
- ❖ tout estoc au masque, au torse, aux biceps, ou à la gorge ;
- ❖ les désarmements ;
- ❖ les touches du pommeau.

Les autres formes de tailles, entailles, ou estocs respectant les règles de sécurité sont des touches valides mais non-prioritaires. Il en est de même pour les sorties de terrain.

En situation de lutte, c'est-à-dire quand au moins l'un des escrimeurs saisit de sa main la garde de l'épée ou une partie du corps de son adversaire, **seules les touches prioritaires sont comptées.**

Les tailles, estocs, et entailles à une main ne sont valides que si elles sont effectuées en gardant la main avant en place sur la poignée.

Toute autre action ne permet pas de marquer de point.

Actions interdites

Sont interdites pour des raisons de sécurité :

- ❖ toute taille qui vient frapper le sol ; sont exclues de ce cas les tailles qu'une parade rabat au sol ;
- ❖ toute attaque lancée après le signal d'arrêt de l'arbitre ;
- ❖ le lancer d'épée ;
- ❖ les projections, étranglements et clés articulaires ;
- ❖ les coups de pied et de poing ;
- ❖ les frappes aux pieds, à l'entrejambe, à la nuque ou au dos ;
- ❖ les frappes avec le pommeau ou les quillons (seules les touches légères du pommeau à deux mains sont autorisées) ;
- ❖ montrer son dos ou sa nuque à l'adversaire ;
- ❖ pousser l'adversaire hors de la lice ;
- ❖ plus généralement, l'emploi d'une violence excessive.

Un escrimeur commettant une infraction **sera sanctionné par le juge** selon les modalités décrites dans la partie dédiée.

Déroulement d'un assaut

À l'appel de la table, les escrimeurs doivent se présenter équipés sur la lice et saisir leurs armes.

Un assaut est constitué d'une série d'échanges. Un escrimeur gagne l'assaut dès qu'il a marqué 4 (lors de la phase de poule) ou 6 (lors de la phase éliminatoire) points, ou qu'il mène au score et que 2 (en phase de poule) ou 3 (en phase éliminatoire) minutes de temps d'escrime se sont écoulées.

Ce temps ne prend en compte que les échanges effectifs (entre le "Allez" et le "Halte") et exclut l'arbitrage. Le match prend immédiatement fin quand le temps est écoulé. Un échange ne peut avoir lieu s'il reste cinq secondes ou moins de temps : on considère alors que le match prend fin.

Si, à l'issue du temps, il y a égalité des scores, une phase de mort subite de 20 secondes est initiée : le premier à marquer un point gagne le match. Si cette phase n'aboutit toujours pas, le vainqueur sera la personne ayant marqué le premier point du match.

Structure d'un échange

Un échange se déroule de la manière suivante.

- ❖ Les escrimeurs se placent sur leur ligne de mise en garde, à 4 mètres de distance.
- ❖ Les escrimeurs se mettent en garde au commandement « En garde. ».
- ❖ Le juge demande « Prêts ? » ; **après avoir vérifié l'absence de réponse négative**, il donne le signal du début de l'assaut au commandement « Allez. ».
- ❖ Au commandement « Halte ! », les escrimeurs arrêtent **immédiatement** le combat. Toute attaque lancée après ce signal est ignorée et peut être sanctionnée.

Dès que le juge constate une touche valide, il met fin à l'assaut en disant « Halte ! ». Un assistant qui observe une touche valide la signale au juge en levant le bras du côté du escrimeur ayant marqué la touche. Le juge peut aussi choisir d'interrompre l'échange en cas de situation dangereuse ou contraire au règlement.

Marquer un point

Un escrimeur ayant touché seul de manière valide marque un point.

Un escrimeur peut toucher son adversaire en premier puis se faire en retour toucher par ce dernier. Il y a alors *double touche*. Cette seconde touche doit avoir été **initiée avant que la première frappe ne touche**. Dans le cas d'une taille ou d'un estoc, le début de l'attaque correspond à l'avancée de l'arme ; dans le cas d'une entaille, au retrait de l'épée après le contact avec sa cible. **Il est donc possible que l'impact de la seconde touche soit légèrement plus tardif que celui de la première.**

Pour être prise en compte, **la seconde touche doit se terminer immédiatement après la première par une extension directe de l'arme vers sa cible**, sans pause, ralentissement, changement de ligne, mouvement de recul ou hésitation.

En cas de double touche, si les deux touches sont de priorité égale, il y a coup double et l'échange prend fin sans qu'aucun point ne soit marqué. **Sinon, l'escrimeur ayant marqué la touche prioritaire marque un point.**

Point bonus pour le jeu court

Un escrimeur marquant pour la première fois du match un point grâce à une saisie, une poussée, ou un désarmement reçoit un *point supplémentaire*. **Ce bonus ne peut être accordé qu'une seule fois par escrimeur et par match, mais les deux escrimeurs peuvent chacun en bénéficier lors du même match.**

Arbitrage des touches

L'arbitrage après un « Halte ! » se déroule de la manière suivante.

- ❖ Le juge décrit l'échange par une *phrase d'armes* selon le lexique détaillé en annexe. Ses assistants l'informent de leurs propres observations, mais la décision finale reste la sienne.
- ❖ Le juge annonce le résultat de l'échange.
- ❖ Si un escrimeur le souhaite, il peut contester un point **qui lui a été attribué** ; il ou elle ne peut toutefois pas contester un point marqué contre lui.
- ❖ La table rappelle le score des combattants.

Si le juge et ses assistants ne parviennent pas à interpréter l'échange, le score ne change pas.

Cas particuliers

Si un escrimeur intercepte une attaque vers une partie de son corps par une cible de priorité moindre, il compte comme ayant été touché à la partie couverte. **Cette règle s'applique en particulier aux touches venant contacter par le dessus, plus haut que la ligne des épaules, des bras rétractés ou des mains.**

Tout mouvement qui amène un escrimeur à présenter sa nuque ou son dos à l'adversaire (esquive, pivot de corps, etc.) sera compté comme une touche prioritaire contre lui. Il peut de plus être sanctionné par le juge, à moins que ce mouvement ne soit causé par une poussée en lutte. Toute touche effectuée dans le même temps par le dit escrimeur est annulée.

Si un escrimeur sort de la lice sans que son adversaire l'ait physiquement poussé, il compte automatiquement comme ayant subi une touche valide non-prioritaire.

Il est possible de saisir une lame, mais cette dernière ne doit pas être en mouvement et menaçante. Dans le cas contraire, l'escrimeur ayant tenté la saisie compte comme ayant été touché d'une entaille à la main.

Si une entrée en lutte dure plus de 5 secondes sans donner lieu à une touche valide, le juge met fin à l'échange.

Fautes

Conformément à la [réglementation de la FFAMHE](#), il existe trois différents types de fautes, regroupées par gravité, qui donnent lieu aux pénalités suivantes.

- ❖ **Carton jaune (faute mineure)** : tout point marqué par l'escrimeur ou escrimeuse lors de cet échange est annulé (mais son adversaire peut tout de même marquer).
- ❖ **Carton rouge (faute)** : tout point marqué par l'escrimeur ou escrimeuse lors de cet échange est annulé (mais son adversaire peut tout de même marquer) ; son adversaire reçoit de plus un point.
- ❖ **Carton noir (faute majeure)** : le match prend fin et compte comme une défaite pour l'escrimeur ou l'escrimeuse. À la discrétion de l'organisateur, il ou elle peut être exclu du tournoi.

Cartons jaunes

Les actions suivantes sont sanctionnées d'un carton jaune.

- ❖ Ne pas être prêt au début du match.
- ❖ Se présenter avec un matériel non conforme au règlement.
- ❖ S'équiper ou se déséquiper pendant un assaut.
- ❖ Contester de façon non courtoise ou répétitive l'arbitrage.
- ❖ Parler à haute voix à plusieurs reprises durant un match.
- ❖ Frapper le sol avec son arme. **Sont exclues les touches involontaires suite à un battement.**
- ❖ Frapper **involontairement** avec son arme une zone interdite. **Sont exclues les touches causées par une exposition au dernier moment d'une zone interdite par l'adversaire.**
- ❖ Présenter ou substituer **involontairement** une zone interdite à son adversaire. **Sont exclus les mouvements causés par une entrée en lutte, qui annulent toutefois les frappes de l'escrimeur les subissant tout en donnant automatiquement un point à l'adversaire.**
- ❖ Continuer le combat après le « halte ».
- ❖ Frapper avec une force excessive son adversaire.
- ❖ Présence du coach dans la zone de combat.

Cartons rouges

Les actions suivantes sont sanctionnées d'un carton rouge.

- ❖ Continuer le combat après le « halte » **quand son adversaire a clairement cessé d'escrimer.**
- ❖ Tout carton jaune après le premier.
- ❖ Effectuer un geste interdit.
- ❖ Présenter ou substituer **volontairement** une zone interdite à son adversaire.

Cartons noirs

Les actions suivantes sont sanctionnées d'un carton noir.

- ❖ Sortir **volontairement** de la zone de combat.
- ❖ Frapper **volontairement** une zone interdite.
- ❖ Tout carton rouge après le premier (**sont exclus les cartons issus de la répétition de cartons jaunes**).
- ❖ Refuser de saluer l'adversaire ou le corps arbitral.
- ❖ Refuser de rencontrer un adversaire.
- ❖ Blesser **volontairement ou par négligence** un adversaire.
- ❖ Insulter un adversaire ou un officiel.
- ❖ Réaliser un geste excessivement dangereux (à l'appréciation de l'organisateur).
- ❖ Toute forme de **brutalité intentionnelle**.
- ❖ Être en situation de combat truqué avéré.
- ❖ Utiliser du matériel non conforme au règlement par fraude manifeste (par exemple, retirer une protection obligatoire).

Annexe I : choix de conception

Cette convention n'a pas vocation à simuler un hypothétique affrontement légal d'époque, mais se veut proposer un cadre sportif sûr, propice à la mise en application de l'*armizare*, et aisément arbitrable. Elle s'articule autour des principes suivants.

- ❖ **Favoriser les attaques aux cibles profondes.** Les estocs au torse ou à la tête ainsi que les tailles à la tête sont des actions fondamentales dans l'escrime de Fiore de'i Liberi. Pour que ces actions ne soient pas trivialement neutralisées par des coups doubles sur des cibles plus aisées à atteindre, et pour inciter les escrimeurs à s'engager offensivement, elles sont donc jugées prioritaires. Les attaques à une main hors des situations de lutte sont également découragées pour des raisons similaires.
- ❖ **La protection des avancées.** Les attaques aux mains et aux bras ne doivent cependant pas être négligées : elles marquent donc exactement la même quantité de points que les autres attaques. Toutefois, n'étant pas prioritaires, elles ne permettent d'annuler des échanges par la recherche d'une double touche triviale.
- ❖ **Le caractère délibéré des touches.** Au-delà des aspects martiaux propres à l'escrime de Fiore de'i Liberi, cette convention a pour but d'inciter les escrimeurs à montrer des actions techniques claires et contrôlées. Un estoc qui rate sa cible ne se verra pas jugé comme une entaille ; une frappe trop précipitée ou imprécise pour aligner le tranchant sur sa cible ne sera pas qualifiée de taille.
- ❖ **La bonne décision, au bon moment.** La notion de temps d'escrime se traduit chez Fiore par une incitation constante à saisir des opportunités très brèves et à duper l'adversaire. Être touché sans réussir à parer ou contre-attaquer efficacement est dans cette convention une faute technique ou tactique que ne peut rattraper une frappe tardive lancée sans autre but que d'annuler une touche subie.
- ❖ **Le jeu court.** Dans un jeu à la touche, les actions de lutte dont Fiore est friand sont difficiles à placer. La disparition des touches non-prioritaires au contact et l'apport d'un point bonus ont pour objectif de favoriser leur utilisation.
- ❖ **Une certaine liberté du geste.** L'emploi de simulateurs plus légers que la moyenne a pour but de permettre un engagement franc des escrimeurs impliqués tout en garantissant leur sécurité. Ce que l'on perd en authenticité de l'outil, on le gagne en intention tactique et technique.
- ❖ **Un arbitrage plus lisible.** Cette convention cherche à rendre les décisions du juge plus compréhensibles par les escrimeurs grâce à un langage descriptif simple des échanges, et à réduire l'impact de décisions incorrectes en limitant la pondération des touches de manière à ce qu'un jugement incorrect ne coûte qu'un seul point et non trois.

Annexe II : lexique d'une phrase d'armes

Le juge décrit à la fin de chaque échange les actions observées en se basant sur une version simplifiée du glossaire de l'escrime française.

- ❖ **Attaque.** Action offensive initiale exécutée en allongeant les bras et menaçant continuellement une cible valable de l'adversaire, avec un mouvement progressif des jambes et du corps vers l'avant.
- ❖ **Attaque au fer.** Action préparatoire destinée à ébranler la lame adverse.
- ❖ **Attaque composée.** Attaque composée de plusieurs mouvements de bras pour feinter.
- ❖ **Attaque sur la préparation.** Attaque portée sur un adversaire qui avance avant qu'il n'ait pu développer sa propre attaque.
- ❖ **Contre-attaque.** Attaque exécutée sur l'offensive adverse, alors que cette dernière est en cours de développement.
- ❖ **Contre-temps.** Action qui consiste à parer une contre-attaque adverse pour passer à l'offensive.
- ❖ **Nouvelle attaque.** Attaque effectuée après avoir fait tomber court l'attaque adverse.
- ❖ **Parade.** Action consistant à détourner de son corps avec son fer un coup porté.
- ❖ **Remise.** Seconde action offensive immédiate suivant une parade ayant fait échouer la première.
- ❖ **Riposte.** Attaque qui suit la parade.

Le juge n'a pas besoin de décrire toutes les actions effectuées lors de l'échange : les actions infructueuses ayant conduit à une remise en garde hors distance sont ignorées ; ne sont conservées que les actions précédant immédiatement la touche.

Lorsqu'il ou elle décrit l'échange, le juge peut pointer du doigt la personne ayant effectué l'action énoncée.

Pour chaque action offensive décrite, si le juge voit cette dernière toucher, il ou elle le précise, ainsi que la nature du coup et la zone touchée. Il ou elle demande confirmation à ses assistants s'il y a un doute. Par gain de temps, on omet une description plus poussée des actions qui ne touchent pas.

L'attaque de gauche, la parade, la riposte, la remise. La riposte touche en estoc au torse, la remise en taille au flanc. Point à droite.