



Règlement du tournoi de la Sainte Victoire

Aix-en-Provence

2024

Frères d'AMHE



Aix-en-Provence
Avignon



Epreuves épée longue et sabre

Équipements :

Épée longue :

- Épée de type federschwert - épée longue de taille standard (135 cm maximum).

Épée longue et Sabre :

- Masque d'escrime 1600N avec sur masque.
- Gorgerin.
- Veste d'escrime (Gambison de type reconstitution et pourpoint interdits).
- Gants d'escrime lourds (Gants Red Dragons ou de type "hockey" interdits pour l'épée longue).
- Protection des coudes.
- Protection d'aine ou coquille (protection pelvienne pour les femmes).
- Genouillères et protège-tibias.
- Plastron recommandé pour les hommes et obligatoire pour les femmes.

Sabre :

- Gants kevlar, Red dragons autorisés. Gants légers autorisés uniquement si le panier du sabre est suffisamment protecteur. Finger tips conseillés.

L'équipement doit être dans un état décent, c'est-à-dire qu'il ne peut présenter des signes évidents d'usure pouvant mettre en danger le participant (trous, finesse du tissu de protection, coutures ouvertes). L'équipement sera évalué par les responsables désignés sur place. S'il est estimé que l'équipement n'est pas conforme au règlement et s'il ne peut être remplacé par le participant le jour même, alors celui-ci ne pourra pas participer à la compétition.

Durée d'un échange :

- 3 minutes sans interruption.

Au bout des 3 minutes écoulées, la personne chargée de surveiller le chronomètre annonce « TEMPS ». Le chronomètre est arrêté avant la fin du temps normal imparti si l'un des participants atteint 10 points. Ce dernier remporte la victoire. La mi-temps n'est pas annoncée, seules les 10 dernières secondes le seront. Un "temps mort" est autorisé pour chaque participant qui en fait la demande. 20 secondes de pause seront alors accordées. En cas d'égalité en phases finales, il y aura mort subite. Pour les finales et petites finales, cela se déroule en 2 matchs gagnants avec changement d'arbitre entre les matchs.

A l'annonce “TEMPS” par la table, il est laissé au jugement de l’arbitre de laisser terminer l’action avant de déclarer la fin du match.

Coups valides principaux : Voici les actions qui permettent de valider une attaque : la taille, l'estoc, l'entaille.

Pour être valides, les touches de taille doivent être volontaires, elles doivent connecter l’adversaire avec le tranchant de la lame et ne pas seulement effleurer de la pointe (toute ambiguïté pourra conduire à une annulation de la touche), les touches de taille doivent démontrer une volonté de tailler l’adversaire (en cas de doute, dans l’action, le participant peut tenter une entaille).

Les estocs doivent connecter avec la pointe une zone cible de l’adversaire jusqu’à obtenir un léger pli de lame ou en exerçant une réserve avec les bras (en les rétractant pendant la connexion).

Les entailles doivent démontrer une volonté de trancher, le tranchant de la lame étant au contact de l’adversaire, le participant exerce une coupe d’environ le tiers / la moitiée de la longueur de la lame vers le faible ou vers le fort en maintenant la lame contre la zone cible de l’adversaire.

La bonne exécution des actions est à l’appréciation de l’arbitre. Si le corps arbitral dirigé par le maréchal estime qu'une touche ne respecte pas ces critères, il ne la compte pas comme valide. Les coups du plat de la lame ne sont pas valides.

Zones cibles :

- Tête : 2 points.
- Torse : 2 points uniquement en cas d'estoc.
- Torse : 1 point pour une frappe ou une entaille.
- Membres (bras, jambes, mains comprises) : 1 point.

L’entrejambe, l’arrière des genoux, le dos, la nuque, les chevilles et les pieds sont des zones interdites.

Contrecoups : Il n’y a pas de distinction entre une double touche et un coup d’après (ou afterblow). Tous les coups seront pris en compte et soustraits les uns des autres. Exemples :

- Si A frappe à la main de B et que B fait une riposte à la tête, alors A marque 1 point et B marque 2 points.
Résultat B marque $2-1=1$ point.
- Si A frappe à la tête et B fait une réplique à la main.
Résultat A marque $2-1 = 1$ point.
- Si A frappe à la tête de B et B met un coup à la tête (ou estoc torse), les deux ont fait un coup de 2 points.
Résultat $2-2=0$ points accordés.

Cas spécial : A frappe B une fois sur la tête, puis une deuxième fois sur les mains, puis B frappe A à la tête. Parce que A a marqué 2 coups en premier, il n'y a pas d'après-coup et le plus élevé des deux coups par A est compté (le coup sur la tête).

Techniques à 2 points :

- Désarmer l'adversaire, c'est-à-dire qu'il n'ait plus au moins une main sur son simulateur.

Techniques à 1 point :

- Les coups de pommeau sont autorisés s'ils sont maîtrisés et utilisés sans violence abusive. Si le coup est violent ou non maîtrisé, alors l'auteur du coup sera sanctionné.
- Mettre au sol l'adversaire ne compte que si l'un des deux participants est encore debout sur ses pieds et pas l'autre. Si les deux escrimeurs vont au sol, ils ont 5 secondes pour démontrer une domination de la situation, c'est-à-dire se relever et menacer l'adversaire. Sinon l'échange se termine sans points accordés.
- Si un participant ne veut pas de mise au sol, il ou elle peut le déclarer avant le début des matchs ou au début de la poule. Les mises au sol seront ensuite non autorisées. En raison de la surface, seules les mises au sol contrôlées sont permises. Les mises au sol non contrôlées (non accompagnées) et autres projections ou balayages seront sanctionnées.

Techniques limitées :

- Coup (posé et poussé) de pied contrôlé uniquement sur le torse et le haut du ventre avec le plat du pied.
- La demi-épée est autorisée (quand elle a pour but la parade ou sert à appliquer une technique particulière qui est maîtrisée et sans violence excessive).
- Pousser l'adversaire sans provoquer de sortie de lice.

Techniques et frappes interdites :

- Coups de poing.
- Coups de tête.
- Coups de genoux.
- Coups de pied (hors technique limitée).
- Coups de quillons.
- Coups à l'entrejambe.
- Projections et balayages.
- Lancer son simulateur.
- Frapper à la colonne vertébrale et à l'arrière de la tête.
- Coups aux pieds et aux chevilles.
- Frapper l'adversaire après que l'arbitre a mis fin à l'échange.
- Pousser volontairement l'adversaire en dehors de la lice.
- Frapper l'adversaire pendant ou après une lutte au sol

Le coach n'a pas le droit de parler à son participant pendant le match. Le coach peut parler à son participant pendant les arrêts alors qu'il est dans le coin. Les comportements et les actes intentionnellement dangereux ou malveillants entraîneront la disqualification du participant et son exclusion de la compétition. Nous demandons aux participants une discipline exemplaire dans la lice et en dehors, tout comportement antisportif sera sanctionné par une pénalité.

Sortie de lice : Un participant en sortie de lice est un participant dont les deux pieds sont à l'extérieur de la lice sans toucher la ligne de marquage. La sortie de lice involontaire d'un participant apporte 1 point à son adversaire. La sortie de lice volontaire d'un participant est sanctionnée d'un carton noir s'il n'a pas le contact avec le fer de l'adversaire.

Pousser son adversaire par contact physique en dehors de la lice est sanctionné d'un carton rouge.

En cas de sortie de lice, si le participant est touché avant sa sortie, les points sont prioritaires sur la sanction de sortie de lice.

Si après un coup valide, le participant sort de la lice avant le "halte", les points ne seront pas comptabilisés.

Courtoisie et fair-play : Les joueurs ne sont pas autorisés à contester les points qu'ils ont subis ou supposément marqués. Cependant, dans un esprit de fair-play, ils peuvent renoncer volontairement à des points en indiquant au maréchal de lice où ils ont été touchés. Le maréchal est libre de prendre en compte ou non la déclaration.

Maréchal de lice et juges : Avant chaque match, le maréchal de lice vérifiera si les participants sont prêts et si le juge et le chrono le sont également. Après quoi, le match peut commencer. Le maréchal de lice prend en compte le juge qui lui indique les points qu'il observe en levant le bras. Bras gauche pour point au participant situé à gauche, bras droit pour point au participant à droite.

- Bras horizontal = 1 point.
- Bras vertical au ciel = 2 points.
- Bras croisés = pas de points.
- Mains devant les yeux = n'a pas vu l'échange ou n'est pas sûr.

Pénalités et sanctions : Le maréchal de lice peut infliger des pénalités :

- 1 Carton Jaune = Avertissement (1 seul par match et par participant).
- 1 Carton Rouge = Pénalité simple (1 point pour l'adversaire).
 - Techniques et frappes interdites.
 - Comportement (contestation bras ouverts, contestation par attitude corporelle, jeter son simulateur et son équipement).
 - Cris exagérés (non liés à l'effort).
 - Jurons, injures.
 - Prise de parole non autorisée.
 - Non-respect des instructions du maréchal.
 - Simulation dans le but de faire sanctionner l'adversaire.
- 1 Carton Noir = Pénalité lourde (le participant perd le combat, son score passe à 0).
 - 5 cartons rouges pendant un seul match.
 - Sortie volontaire de la lice (sans contact avec le fer de l'adversaire).
 - Action non sportive avec l'intention de blesser.
 - Quand le participant a l'intention explicite de blesser son adversaire ou toute autre personne.

Deux cartons noirs entraînent l'élimination du tournoi.

- 3 cartons rouges en dehors des matchs.

Les cartons peuvent être infligés à une personne inscrite sur la liste des participants mais ne participant pas au match en cours. Toute personne n'étant pas inscrite sur la liste des

participants pourra faire l'objet d'une exclusion par l'association Frères d'AMHE en cas de non-respect du présent règlement.

Sabre : Le règlement sabre est le même que pour l'épée longue hormis que le contre-tranchant ne compte pas et le coup de panier est considéré comme le coup de pommeau à l'épée longue.

Epreuve de coupe

Objectifs de l'épreuve :

Démontrer sa maîtrise martiale de la coupe à l'épée à deux mains, dans un cadre compétitif.

La performance sera jugée sur des critères d'étiquette, de respect des règles de sécurité, de précision du geste et de la posture, et des résultats effectifs de la coupe.

Étiquette :

A compter du moment de votre présence aux abords immédiats de la lice où se déroulera l'épreuve, des règles de bienséance, de vigilance et d'attitude devront s'appliquer. Le silence, le calme, la concentration, la maîtrise et le respect devront transparaître avec évidence dans votre attitude.

Une tenue vestimentaire adéquate (sportive, sobre, et adaptée) sera espérée. Les cheveux longs devront être attachés, ou maintenus.

La présentation (prénom, nom de famille, nom du club) et le salut au membre du jury est imposés.

Tout commentaire auprès des juges pourra être fait en levant la main au préalable.

Équipement de l'épreuve

L'association Frères d'AMHE fournira des épées longues aiguisees testées.

IMPORTANT : Gardez à l'esprit que participer à ce tournoi représente un risque pour les participants. Il est tout à fait possible que vous subissiez une blessure grave ou la mort résultant de vos propres actions ou de celles d'un autre participant. Lisez attentivement nos règles de sécurité, mais comprenez que la sécurité va au-delà des règles et nécessite du bon sens et le respect des dangers inhérents à la coupe avec une épée aiguisee.

L'association Frères d'AMHE, ses représentants et ses membres ne peuvent être tenus responsables des dommages survenus aux personnes lors du non-respect des règles de sécurité et tout participant est responsable civilement et pénallement de ses gestes.

Sécurité de l'épreuve

Respectez toujours les consignes de sécurité suivantes. Une violation de ces directives peut entraîner un avertissement ou un renvoi immédiat du tournoi à la seule discréction du personnel du tournoi (* indique une infraction entraînant un renvoi) :

1. Suivez toujours les instructions du personnel du tournoi sans hésitation ni contestation.*
2. Soyez conscient de votre environnement à tout moment.
3. Ne balancez pas votre épée s'il y a des personnes près de vous, en particulier derrière vous.*
4. Ne coupez pas au-dessus de votre jambe avant (si votre jambe gauche est en avant, ne coupez pas de droite à gauche). La seule exception à cela est le krumphau. Cela ne s'applique pas aux coupes ascendantes ou horizontales.

5. Assurez-vous que vos mains et la poignée sont sèches avant de couper.
6. Ne manipulez pas les cibles pendant le tournoi. Le personnel du tournoi installera vos cibles et enlèvera vos débris.
7. Le personnel du tournoi indiquera quand vous êtes prêt à couper. Ne coupez pas avant cela.*
8. Approchez toujours la cible depuis la direction spécifiée.*
9. Rappelez-vous toujours que vous tenez un outil dangereux qui peut facilement mutiler ou tuer avec le moindre faux pas.
10. Lors de la coupe, gardez les deux mains sur la poignée en tout temps.

Personnel de l'épreuve

Le personnel du tournoi est composé de plusieurs rôles clés, chacun exerçant des responsabilités spécifiques pour assurer le bon déroulement de la compétition :

- **Un Directeur** : Responsable de l'organisation de l'épreuve et juge principal. Sa décision est finale dans toutes les questions relatives à l'épreuve.
- **Deux Judges Techniques** : Observent les actions de coupe des participants, jugent le résultat et attribuent des pénalités si nécessaire.
- **Un Responsable sécurité** : Garantit la sécurité générale de l'épreuve, guide les participants depuis l'extérieur vers l'aire de l'épreuve et veille à ce que les participants en attente restent dans leur zone désignée. Il dirige le déroulement de la participation à l'épreuve.
- **Au moins deux Assistants** : Soutiennent les Responsables et les juges, mettent en place le matériel et nettoient l'espace de l'épreuve.

Structure générale de l'épreuve

L'épreuve se déroule en 2 périodes :

- La phase primaire
- La phase finale

Durant la phase primaire, les participants vont exécuter 3 exercices de coupes, chaque exercice sur une cible. Les participants accumulent des points à chaque exercice. Les 3 participants ayant accumulé le plus de points gagnent une place en phase finale.

Durant la phase finale les 3 participants sélectionnés vont exécuter un enchaînement de coupes libres sur une cible. Les points gagnés s'accumulent au score de la phase primaire. Le participant ayant le plus de points après le passage des 3 finalistes remporte l'épreuve.

Exercices et Objectifs

1. Exercice de taille depuis la droite
2. Exercice de taille depuis la gauche

3. Exercice de taille depuis la droite et depuis la gauche

Comment accumuler les points sur chaque exercice :

- Réussir à couper intégralement la cible en une seule frappe descendante ou ascendante selon la consigne de l'exercice.
- Réussir à couper précisément depuis un des repères dessinés sur la cible.
- Réussir à effectuer une coupe nette sans déchirure de la cible.
- Coupe avec déchirure 1 point
- Coupe nette hors cible 2 points
- Coupe avec déchirure sur cible 3 points
- Coupe nette sur cible 4 points

Pénalités

Chaque pénalité constatée par un des juges provoque le retrait d'un point au participant. Les pénalités d'un même type peuvent se cumuler.

- Toucher le sol avec son épée durant l'exercice
- Frapper dans le vide
- Toucher le support avec son épée
- Faire tomber le support
- Lâcher son épée
- Ne pas respecter les consignes
- Manifester physiquement un agacement est interdit.
- Manifester oralement un agacement est interdit.

Déroulement de la participation

- Les participants attendent, en tenue, dans un espace dédié hors de la zone sécurisée.
- Le Directeur appelle les assistants, un se charge de la mise en place de la cible depuis la zone de stockage des cibles, l'autre se charge de récupérer une épée dans la zone de stockage des épées.
- Le Responsable sécurité et les deux juges vérifient l'épée et la cible. C'est le Responsable sécurité qui indique au Directeur la conformité de la zone sécurisée
- Le Directeur appelle un participant.
- Le Participant se lève, le Responsable sécurité vient le trouver et l'accompagne dans la zone sécurisée.
- L'Assistant dédié à l'épée la lui tend par la lame.
- Les Juges et les Assistants sortent de la zone sécurisée.

- Le Responsable sécurité sort à son tour de la zone sécurisée, il vérifie que tout est en place pour l'exercice.
- Le Responsable sécurité autorise l'exercice.
- Le participant exécute l'exercice. Si le Responsable sécurité constate une infraction, il peut interrompre temporairement ou définitivement l'exercice.
- Lorsque le participant termine il recule de 3 pas en tenant la pointe de son épée vers le sol devant lui.
- Le Responsable sécurité entre dans la zone sécurisée et appelle les assistants pour nettoyer l'épée et la zone. Ils présentent aux juges les débris des cibles pour évaluation.
- Les Juges transmettent le résultat au Directeur qui proclame les points. L'assistant note le résultat.
- On recommence le cycle.
- Une cible “bonus” est accordée par participant, et peut être demandée à l'issu de n'importe quelle phase quand cela est jugé opportun par le participant.

Mesures de sécurité

Le non-respect d'une mesure de sécurité constatée par le Responsable sécurité et rapporté au Directeur entraîne un point de pénalité. Le non-respect de 3 mesures de sécurité (cumulables d'un même type) constatée par le Responsable sécurité entraîne une élimination de l'épreuve.

- Aucun port de bijoux n'est autorisé.
- Les cheveux longs doivent être attachés. Aucune mèche de cheveux ne doit passer devant les yeux du participant (se munir d'un serre-tête ou d'un bonnet ajusté).
- Le port de gants en cuir ou antidérapant est obligatoire.
- Le port de lunettes balistiques est obligatoire.
- Quelle que soit la personne qui la détient, l'épée ne doit jamais être tenue la pointe autrement que **strictement** perpendiculairement vers le sol.
- L'épée doit être donnée en offrant le manche. Elle ne doit être lâchée qu'après avoir confirmation qu'elle est bien tenue par le manche.
- Si la lame est bloquée dans la cible, signalez-le au Responsable sécurité.
- Si le support tombe, le participant attend l'intervention du Responsable sécurité.
- Les consignes du Responsable sécurité doivent être strictement suivies.