

Édition 2019

REGLES



25 & 26 MAI 2019

OPEN AMHE TLSE

BORN TOULOUSE, LIVE TO WIN.



1. Préambule.....	p2
2. Duels.....	p2
3. Touches valides et Points.....	p3
4. Pénalités, Coup-Double et discipline....	p4
5. Formule prévue.....	p5
6. Blessures.....	p5
7. Equipement.....	pp5,6
8. Directoire Technique.....	p7
9. Règle spéciale tournoi Labat.....	p7
10. Mentions fédérales.....	p7



1. PREAMBULE

Ces règles sont adaptées à des tournois d'Arts Martiaux Historiques Européens dont l'objectif est de simuler un duel civil non armuré, courtois, privilégiant le geste technique et la maîtrise du combat au travers de la connaissance des sources, tout en sécurisant les combattants. La philosophie ayant mené à l'élaboration de ce règlement est issue de l'étude des sources italiennes (Fiore – Vadi) tout en tenant comptes des traditions germaniques (valorisation de la touche à la tête et de certaines techniques) ainsi que des principales sources étudiées à l'OGN pour les autres armes.

Les tournois mettent en compétition des combattants de plus de 18 ans. L'Open compte trois armes : épée longue, épée-bocle et Rapières (Labat, voir 9). Les combats sont du type arrêt à la touche valide.

2. DUELS

Arbitrage et protagonistes d'un combat :

- Un **maréchal** de lice qui :
 - Vérifie l'équipement des combattants
 - Décide de l'attribution des points
 - Arrête les assauts et le duel
 - Pose un temps-mort s'il le souhaite, à son appréciation
- Au moins deux **juges** avec deux drapeaux chacun
- Un **scribe** avec compteur de points et chronomètre (qui annonce « temps » après 1 min 30)
- Deux **combattants** tenus au silence.

Environnement :

- La lice de combat est un carré de 7 mètres de cotés minimum.
- Seuls les deux combattants et le maréchal peuvent pénétrer dans la lice
- L'assistance (public et entraîneurs) est strictement tenue au silence à proximité des lices pendant les assauts (entre le « allez » et le « halte »).

Le combat se termine soit :

- **Lorsqu'un combattant obtient au moins 10 points de combat** (PC, voir 3)
- **Après 1 min 30 en temps réel** (égalité possible, sauf en phase finale ou on passe en mort subite), le maréchal pouvant laisser la dernière action se dérouler.
- Au 3ème coup double (voir 4)
- Sur abandon ou disqualification (voir 4).

Lorsque le maréchal de lice arrête le combat :

- Le chronomètre est arrêté (il est enclenché au « Allez »)
- Les combattants se replacent à leurs coins respectifs.

Processus de jugement :

- Un juge qui voit une touche lève et agite un drapeau (peu importe lequel)
- Le maréchal décide quand arrêter l'action, crie « Halte » et renvoie les combattants à leurs coins.
- Le maréchal dit « Jugez », les juges baissent la tête et jugent (cf. drapeaux ci-contre)
- Le maréchal suit l'avis de ses juges lorsqu'ils indiquent strictement la même chose.
- Le maréchal annonce les points au scribe.
- En cas de danger immédiat, les juges de touche peuvent arrêter le combat.



3. TOUCHES VALIDES ET POINTS

Pour être valide, une touche doit être franche, volontaire sans excès de violence, et portée avec toute partie de l'épée sauf le plat ou les quillons. À l'épée longue, au jeu long, la tenue de l'épée à une main ne sera pas considérée comme une attaque maîtrisée et ne rapportera pas de point.

Les zones à toucher sont les suivantes :

- ◆ En vert : **tête** cou compris
- ◆ En bleu : **tronc** entre la ceinture, les bras, l'épaule sauf la pointe
- ◆ En jaune : **membres** (bras, jambes, pointe de l'épaule)
- ◆ En rouge : **zone non-comptées** : mains, pieds, parties génitales.

Points de Combat : Les touches se comptent ainsi pour déterminer les PC - Points de Combat (*AIC= « Arrêt Immédiat du Combat »*) :

- **3 Points** : Tête, cou ◆ (bavette masque et/ou col veste), **AIC**
- **2 Points** : Tronc ◆ **AIC**
- **1 Point** : Membres ◆ **AIC**
- **1 Point** : L'adversaire sort de la lice, **AIC**; il y a sortie de lice si un combattant a les deux pieds en dehors des limites.
- **1 point** : Coup au masque maîtrisé et non appuyé du Umbo ou du pommeau, **AIC**
- **1 point BONUS** : Mise au sol maîtrisée; l'action ne doit pas être dangereuse. Valide si l'attaquant reste sur pieds.
- **1 point BONUS** : Désarmement maîtrisé de l'arme principale.
- **1 point BONUS** : Technique réussie: Seul le maréchal peut juger si l'action permet de bénéficier ou non de ce bonus (technique sourcée et claire). Jeu rapproché : le maréchal de lice laisse 3 secondes pour terminer l'action. Pour valoriser le jeu allemand, l'on prend en compte ces techniques :
 - Une technique de fer : *mutieren, duplieren*
 - Contre du double *zwerchau* (l'entaille ou le *zwerchau*)
 - Technique allemande complexe
- **3 Points** : Menace, **AIC**; suite à une mise au sol, une technique de jeu rapproché ou un désarmement, le combattant maîtrise son adversaire et le menace sans le toucher ; le combattant effectuant une menace doit être sûr de maîtriser l'arme de son adversaire (si ce n'est pas le cas et qu'il subit une touche, c'est son adversaire qui marquera des points). Cependant, le combattant effectuant une menace peut décider d'abandonner sa menace et finalement porter un coup, et les points porteront sur la zone touchée uniquement.

Points de Victoire :

Chaque issue de duel permet de gagner ou perdre des points de victoire :

- **3 points** : Victoire
- **1 point** : Égalité
- **0 point** : Défaite
- **-1 point** : Nul par 3eme coup double (voir 4)
- **-2 points** : Exclusion par carton rouge (voir 4)



4. PENALITES, COUP-DOUBLE ET DISCIPLINE

Un **coup-double** survient lorsque les deux adversaires se touchent, que ce soit simultanément ou successivement mais dans un même temps d'escrime. Les doubles touches et afterblow d'autres règlements sont considérés comme des coups-doubles. Cela veut dire qu'aucun des deux combattants n'a pensé à se protéger. Quand c'est le cas, le maréchal annonce « coup-double » et arrête l'assaut. 0 point de combat A/C pour les deux combattants.

En phases qualificatives : Au 3ème coup-double: fin du duel, le score est -1 point de victoire (PV) pour chacun des combattants. On garde néanmoins les PC, et le duel est déclaré comme nul.

En phases finales : chaque coup-double lors d'un combat compte comme un malus de -1 PC pour le combat suivant. Au début des phases finales, tous les coups-doubles faits en phases qualificatives sont ignorés. Le malus est illimité. A noter néanmoins que si deux adversaires commencent un duel avec un score négatif dû au malus, les scores sont réajustés de manière à ce qu'au moins un des deux combattants commence à zéro.

Abandon ou exclusion : Le combattant arrêtant le duel par abandon ou exclusion (du duel ou du tournoi) est déclaré comme perdant et l'adversaire gagne automatiquement avec les 3 PV. Les scores sont conservés en l'état.

SONT PROSCRITS (dans la lice comme en dehors):

- Le jet d'arme principale, de dague ou de bocle
- L'arrachage de masque
- Les coups volontaires sur la nuque, le dos ou les parties génitales
- Les clefs sur les articulations
- Les percussions fortes type coup de poing, de tête, de genou, de coude, de pieds
- Touche violente et dangereuse
- L'excès de force inutile ou non-maîtrisé
- La non-maîtrise de soi
- Le manque de respect
- Ne pas s'arrêter immédiatement au « halte »
- Les comportements suicidaires et dangereux
- Les comportements injurieux, les insultes ou les grossièretés
- La sortie de lice volontaire (les deux pieds en dehors)
- L'antjeu délibéré ou le refus de combativité des deux côtés

SONT TOLÉRÉS:

- L'engagement sans excès de force, corps à corps maîtrisé et non dangereux.
- Les chassés du pied et les raffuts à la main.
- Les coups d'umbo et du pommeau de l'épée, le jet de cape en Labat.

Graduation des sanctions : (suivant la répétition des avertissements ou cartons, ou la gravité de la faute) ; Un combattant qui discute une sanction s'expose à la sanction immédiate supérieure:

- **◆ Avertissement oral :** N'entraîne pas de pénalité. Consigné par le scribe; à l'appréciation du maréchal seul.
- **◆ Carton jaune :** -1 point de combat ; Sous concertation avec les juges de lices, à la majorité (en cas d'égalité, la voix du Maréchal compte double).
- **◆ Carton rouge :** Fin du combat, victoire pour l'adversaire. -2 points de victoire pour le pénalisé ; émis après concertation entre le maréchal et les juges, à l'unanimité.
- **◆ Carton noir :** Exclusion définitive du tournoi ; le maréchal et les juges rapportant le cas au directoire technique qui l'émet ; possibilité d'exclusion définitive de l'Open de Toulouse par l'OGN.



5. FORMULE PREVUE

Phase qualificative : Le nombre de poules dépend du nombre de combattants engagés dans le tournoi.

Pour accéder aux phases finales : le premier de chaque poule est automatiquement qualifié; le nombre total de qualifiés sera en corrélation avec le total des participants. La sélection est faite selon l'ordre de priorité suivante :

- Les points de victoire (PV)
- Les coups-doubles
- Le différentiel des points de combats donnés / subis (PC)
- Carton rouge
- Carton Jaune
- Un duel de barrage

En phases finales, les qualifiés disputent les prix selon un arbre à élimination directe.

6. BLESSURES

En cas d'arrêt d'un combat sur blessure :

- **La blessure est bénigne**, le combat peut reprendre après 2 minutes d'arrêt maximum et après que le Maréchal ait demandé au combattant concerné s'il pouvait reprendre. Dans ce cas les points et le chronomètre sont gelés en l'état. A la reprise du combat on reprend le combat là où il en était resté.
- **La blessure est jugée sérieuse**: s'il y a le moindre doute quant à la gravité de la blessure par mesure de précaution le combattant sera retiré du tournoi. Le Directoire technique se réserve également le droit de statuer si nécessaire.
- **Si un combattant ne peut pas terminer le tournoi**, aucun de ses matchs ne sera compté à moins qu'il ne s'arrête lors de son dernier combat.
- **Dans le cas d'une blessure sérieuse : Si la blessure est un accident non dû à un excès de violence** le score est gardé en l'état. **Si la blessure est due à un excès de violence :**
 - S'il menait, le blessé remporte son combat: on garde le score en l'état.
 - En cas d'égalité le score est préservé en l'état.
 - Si blessé était mené, on compte une égalité : les points de combat sont retirés au combattant qui menait de façon à rejoindre le score du blessé :
 - Si le blessé menait au score ou qu'il y avait égalité, le score est gardé en l'état
 - Si le blessé était mené et que la sanction n'allait pas au carton rouge pour l'attaquant, on compte une égalité et les points de score sont retirés au combattant qui menait pour rejoindre le score du blessé.

7. EQUIPEMENT

Les armes et les protections seront toutes vérifiées par l'organisation au début de l'événement, et ils apposeront une marque spécifique (non-définitive) sur les armes valides. Chaque combattant est responsable de son équipement en rentrant dans la lice. Cet équipement doit être en bon état. Par respect pour les autres combattants, **la tenue doit être décente, correcte et soignée**. L'organisation n'est en rien responsable d'un quelconque bris de matériel ou de blessure dûe à un mauvais entretien de ces derniers.

Voir Schéma Equipement ci-après.



LES ARMES :

- **Épées longues comme courtes, rapières comme dagues, en acier** non affûtées, non pointues, **suffisamment flexibles**.
- **Embout cuir ou caoutchouc obligatoire, protégé par du gaffer.**
- Le rebord des épées ne doit pas présenter d'impacts ou d'aspérités, ou encore de traces de rouille.
- Le rebord comme l'umbo d'une bocle ne doivent pas être dangereux.
- Longueur totale maximum d'une **épée longue 140 cm**.
- Longueur totale maximum d'une **épée courte** (pour l'épée-bocle) **110 cm**.
- Longueur maximum **de lame** (après la coquille) pour les **rapières 110 cm**.
- Longueur totale d'une dague **50 cm**.
- Diamètre maximum d'une bocle **35 cm**.

Pour l'épée-bocle : un gant léger dans la bocle est admis. Pour la rapière : un gant léger dans la rapière est admis. Une veste légère pour la rapière ne sera admise qu'avec un plastron sous cette dernière.

A noter que tout équipement type pièce d'armure en acier, gantelets d'armure, côte de maille ou n'importe quel équipement impliquant des pièces en acier (hormis les épées et les pièces de bocle), est formellement interdit.

MATÉRIEL OBLIGATOIRE

MASQUE D'ESCRIME TYPE 2 avec un minimum de 350 newton pour la bavette (1600 conseillé).

Veste conçue pour les AMHE.
Plastron obligatoire pour les dames, optionnel pour les messieurs.

Gants renforcés comportant protections semi-rigides avec mousse d'absorption de l'impact sur les doigts ; protection rigide pour le bout des doigts indispensable. Pas de métal sur les gants.

COUVRE MASQUE intégral.

GORGERIN ou Couvre masque protégeant la gorge ou colleret sur la veste.

• Sur protections avant-bras, coudes (idéalement une pièce articulée) (optionnel)

Coquille obligatoire pour les messieurs.
Protection pelvienne optionnelle pour les dames.

-Pantalon ou pantalon court avec bas (pas de peau à nu).

-Protections cuisses, ou pantalon rembourré, ou jupe gambisonnée (optionnel)

- Genouillères ou protège-tibia alliée à des protèges genoux.

- Chaussures de sport propres ne marquant pas au sol.

8. DIRECTOIRE TECHNIQUE

Le directoire technique a pour but d'intervenir et de statuer sur les situations litigieuses quant à la sécurité, au règlement, aux sanctions graves. Le directoire technique statue sur tout les cas non-prévus par les règles. Le directoire peut seul émettre un carton noir.

Le Directoire technique se compose ainsi :

- Un membre du Groupe Orga Open (commission d'organisation), qui préside ce directoire
- Un membre du CA et/ou du Conseil Instructoral et Pédagogique de l'OGN
- Un membre par club envoyant au moins trois de ses représentants

En cas de situation urgente, au moins trois de ses membres doivent se réunir, y compris le Président. Un membre du Directoire ne peut être juge et partie. Les décisions se prennent à la majorité, le Président tranchant les égalités. Le directoire doit se réunir au moins une fois au début de l'Open.

9. REGLE SPECIALE TOURNOI LABAT

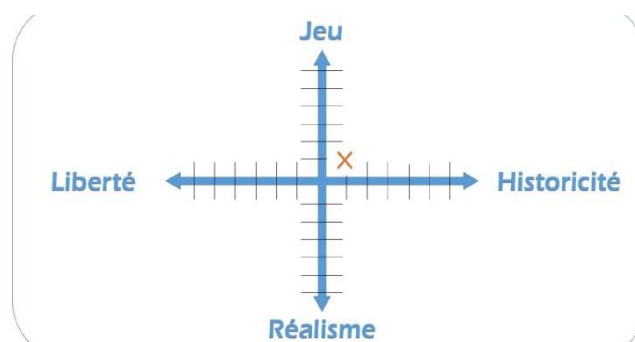
Le tournoi Labat et son prix est organisé en l'honneur du Maître d'Armes toulousain Jean Labat (XVIIe/XVIIIe siècles). Les combattants ont le choix entre les options suivantes :

- **Rapière** seule, **ou** avec dague, **ou** avec cape
- **Epée de côté** seule, **ou** avec dague, **ou** avec cape
- **Epée de cour** seule, **ou** avec dague, **ou** avec cape.

Avant chaque duel, chaque combattant peut choisir une des options précitées. Les combattants ont le droit de changer d'option entre chaque duel, mais pas pendant. Ils ne peuvent plus changer d'option après leur entrée en lice.

10. MENTIONS FEDERALES

Schéma pour commission fédérale, auto-classification >



Cet événement s'inscrit dans le cadre de la charte de la Fédération Française des Arts Martiaux Historiques Européens (FFAMHE), membre de l'International Federation of Historical European Martial Arts (IFHEMA). Cet événement s'inscrit également dans la démarche de la Ligue Grand Sud (LGS).

L'organisation de l'Open AMHE Toulouse se réserve le droit de modifier, ajouter ou supprimer certaines règles en cas de force majeure, sous réserve d'une communication préalable.

Prenez du plaisir ; restez fair-play.