



1ere Edition, hébergée par :



FFAMHE

Sommaire :

-Préambule, Programmation	p2
-Equipement	p4
-Epee Longue/ Débutant/ Féminine/ Epée Seule/ Rapiere	p6
-Qualité des Frappes	p7
-Opportunité de Remise/ Double Touche	p8
-Lutte/Pommeau/ Coups et Actions interdites	p9
-Faute, Carton, Arbitrage	p10
-Table, Remerciement	p11

Préambule

Ce premier volet de tournoi Fédéral est un événement sportif et compétitif visant à la fois à mettre en avant les qualités techniques des combattants ainsi que leurs qualités athlétiques tout en illustrant la diversité de geste, de philosophie et de pratique au sein de notre communauté.

En cela, nous souhaitons que cet événement s'adresse à tous nos affiliés qui ont à coeur de pousser leur expérimentation des sources dans un cadre de compétition moderne qui essaie le plus possible de garder un lien pertinent avec les traditions de chaque arme proposée, tout en garantissant la sécurité des participants.

Nous sommes convaincus que tous les combattants, tous les gabarits, tous les profils, ont une chance de briller dans cette compétition, de part le règlement proposé et l'emphasis qu'il met sur la technique et la qualité des frappes.

Nous sommes cependant tout autant convaincus qu'il faut venir en prenant toute la mesure de ce que nous pratiquons et du cadre, ainsi que toute la mesure de ses capacités propres et de ses limites. Se surpasser en compétition oui, mais pas au prix de son intégrité physique, ou de celle des autres. Nous souhaitons, malgré l'enjeu que cela peut représenter pour vous, que vous gardiez à l'esprit que c'est avant tout l'unité de la communauté qui prime, et de pousser tout le monde vers le haut.

Pour vous encadrer, nous avons formé un panel d'arbitres, en utilisant les recommandations FFAMHE sur l'arbitrage ainsi que notre expérience du circuit.

Nous avons fait un appel à des arbitres issus de toute la communauté, étant eux mêmes formés pour une grande part.

Nous espérons que cette édition soit la première d'une longue série de tournois fédéraux, hébergés dans d'autres lieux, dans d'autres clubs, tout au long des saisons sportives à venir, afin de garantir un circuit porté non plus uniquement par les associations en leur nom, mais aussi mis en valeur par la fédération.



Programmation:

Vendredi soir :

Verre d'accueil dans le Pub Irlandais «LE STILL» (7 Bd Léon Malfreyt, 63000 Clermont-Ferrand), à partir de 20h.

Samedi

-8h30 : Accueil des Arbitres de l'Event, Brief d'uniformisation et 30min de passage en revue de cas pratiques.

-9h00 : Accueil des Combattant, Vérification du Matériel

-9h30 : Discours d'ouverture des Officiels FFAMHE, Photo de Groupe.

Puis briefing général de l'équipe organisatrice, Nous échangerons avec vous à ce moment-là plusieurs informations pour la bonne tenue de l'événement, dans la décontraction, et répondrons à d'éventuelles interrogations de dernière minute.

10h00 : Mise en marche des 6 premières pools. 90 min estimées pour un tour de pool. Pause obligatoire de 5 minutes entre chaque tour de pool.

-13h15 : Pause Midi

-14h15 : Reprise des pools.

-18h00 : Fin de la journée de qualification

-Entre 19h et 20h : Rdv au restaurant pour ceux d'entre vous ayant réservé

Dimanche

-9h : Accueil

-9h30 : Reprise des matchs, Phases éliminatoires puis Finale, jusqu'à 18h00

Discours de Fermeture des Officiels FFAMHE puis remise des prix

Équipement:

L'équipement nécessaire pour les épreuves est le suivant :

- Veste AMHE adaptée (pas d'ouverture sur le devant, 350N minimum)
- Masque 350N minimum (sans déformation importante) et Couvre Masque
- Gants AMHE «lourd» (Spes, Sparring Gloves, Pro Gauntlet, Kvetun, etc)*
- Protection de cuisse/Pantalon AMHE 350N (plaque et/ou fort rembourrage)
- Gorgerin en plastique rigide**
- Genouillères
- Coudières
- Protèges tibias
- Coquille
- Un Plastron** est fortement recommandé, car certaines feder ont une flexibilité limitée (exemple regeney) pour assurer des estocs 100% sécurisés et sans douleur excessive.

*Pour l'Epee seule et la Rapière, les gants lourds n'étant pas adaptés, nous autorisons les gants spécifiques à cette arme, attention cependant a avoir une protection suffisante pour la main non armée, surtout à la rapière a cause de la règle «Main secourable».

**Non Obligatoire pour l'épreuve Épée longue débutant mais conseillé.

Le Mouchetage des Simulateurs doit être le strict minimum (bande adhésive; joint caoutchouc), un blunt trop important/imposant (plus de 20gr et zone de touche de plus 1cm de diamètre), devra être retiré du simulateur et remplacé.

Simulateur Epée longue :

Tout simulateur jugé trop rigide (au dessus de 13kg de flex) sera refusé par l'équipe d'Arbitrage et de vérification de matériel. Tout simulateur qui semble impropre à la pratique sécurisée pourra se voir refusé. L'organisateur prévoit cependant des solutions de secours exceptionnelle si vous êtes en défaut de simulateur et sans aucun remplacement.

Spécificité Rapière :

- Poids mini 900g
- Flexibilité mini 6kg (à vérifier avec une kettlebell de 6kg avant match)
- Blunt caoutchouc ou douille scotchée ou cuir+ scotch

Brief de pool:

Comme présenté dans les Recommandations FFAMHE sur l'arbitrage, il est important de réaliser un Brief de pool, entre le corps arbitral, la table et les combattants. Nous vous renvoyons au document fédéral traitant de ce sujet.

Les deux combattants attendent à leur coin le signal de départ avec leur coach s'ils en disposent d'un.

L'Arbitre principal demande aux combattants et aux coaches s'ils sont prêts, puis aux combattants de se saluer. Le match commence à l'annonce du «Allez» par l'arbitre.

-Il est expressément interdit le «touche touche» amical de lames après que le «Allez» ait été prononcé. Cela vaut un avertissement pour la première fois, et s'il est répété, un carton jaune.

-Un match se déroule en 2min, il prend fin lorsque le temps est écoulé ou qu'un combattant a marqué 10 points. Le chrono est stoppé à chaque Halte.

-En pool : Si à la fin du temps imparti les combattants sont à égalité, le match se termine malgré tout.

-En Tableau: En cas d'égalité, les combattants ont 1 minute de temps additionnel. Ils disposent, avant ce temps additionnel, de 30s de repos et de discussion avec leur coach. Cependant ils ne doivent pas quitter les abords de la lice.

Si à la fin de cette minute additionnelle, il y a toujours égalité, la règle de la mort subite s'applique : le premier à faire une touche valide sans subir une remise l'emporte.

-Les combattants sont priés de stopper toute action au «Halte» d'un des arbitres.

-Les combattants ont le droit, s'il s'agit d'une raison de sécurité, de lever la main au milieu d'un échange et d'interpeller les arbitres.

-Les combattants ou leur coach ont le droit de solliciter les arbitres pour toute autre raisons, lorsqu'ils sont à leur coin, en levant la main. Afin d'éviter les contestations systématiques, et de discipliner les combattants, chaque camps (combattant ou coach) a droit à 2 contestations orales.



Open Épée Longue Féminin; Open Épée Longue ; Épée Longue Débutant :

Validité et Jugement des Touches :

Toute touche sur zone valide (Non Rouge sur l'image) vaut 1 point.

Les frappes du plat sont comptabilisées, mais les arbitres veilleront à la qualité des frappes(1).

Attention : Pour l'Open Épée Longue, les Mains ne sont pas valides pour tous les matchs de Pool, elles deviennent des zones VALIDES pour tout les Match Éliminatoires.

Les frappes à une main sont autorisées mais elles sont exclues des actions possibles dans l'Opportunité de Remise pour annuler un point (cf paragraphe suivant).

Quelque soit la validité d'une touche, toute arme qui tombe au sol met immédiatement fin à l'échange.

La touche faite par un combattant qui chute dans le même temps où il touche n'est pas considérée comme valide (cf Qualité)

Un combattant qui tombe au sol et qui se fait toucher n'annule pas le point de celui qui le touche, on considère que sa chute lui retire son opportunité de remise.

Le Halte n'est donné aux combattant qu'à la fin de l'échange, c'est-à-dire après que le joueur défenseur (celui qui a reçu la touche) ait consommé son opportunité de remise ou dès lors que celle-ci lui est impossible (2)

Épée Seule :

Les mêmes règles s'appliquent, SAUF :

-Pour la validité des mains en éliminatoire; (Les mains restent une zones non valide tout au long de la compétition en Épée seule)

-Les coup à une main ne comptant pas en remise (logique pour une arme à une main)

-Le point Qualité(1) sur :

«Si la frappe est un à-coup de poignet n'impliquant aucun mouvement de bras et/ou de buste/épaule.»

«Si la structure de celui qui frappe est cassée : Dos excessivement courbé sur l'arrière, bras complètement étendu et appui chancelant.»

Rapier :

Les mêmes règles s'appliquent, SAUF :

-Pour la validité des mains en éliminatoire; (Les mains restent une zones non valide tout au long de la compétition en Rapier)

-Les coup à une main ne comptant pas en remise (logique pour une arme à une main)

-Le point Qualité(1) sur :

«Si la frappe est un à-coup de poignet n'impliquant aucun mouvement de bras et/ou de buste/épaule.»

«Si la structure de celui qui frappe est cassée : Dos excessivement courbé sur l'arrière, bras complètement étendu, jambe arrière levée et appui chancelant.»

L'épreuve Rapier comporte deux règles spécifiques qui annulent ou remplacent les règles précédentes, cependant, dans un souci d'arbitrabilité, les principes fondateurs du règlement s'appliquent.

1 : En cas d'Afterblow/remise de taille, après avoir subi un Estoc torse ou visage, seule une taille tête est jugée comme valide pour annuler le point, Toute taille effectuée sur une autre zone après avoir subi un Estoc tête/torse est jugée invalide.

2: La main non armée ne peut être utilisée pour dégager la lame adverse ou saisir le faible, cela constitue une faute : «Substitution de zone valide et ou saisie pleine main d'une lame en mouvement.»

2-1 : «Main secourable» : il est cependant autorisé, afin de se rapprocher des sources de rapiers, de dévier UNIQUEMENT UN ESTOC EN AFTERBLOW avec la main non armée pour s'en prémunir. Cela n'est pas considéré comme une Substitution (cf point plus haut).

Note : Les saisies dans le faible de l'arme via «Main secourable» sont toujours interdites.

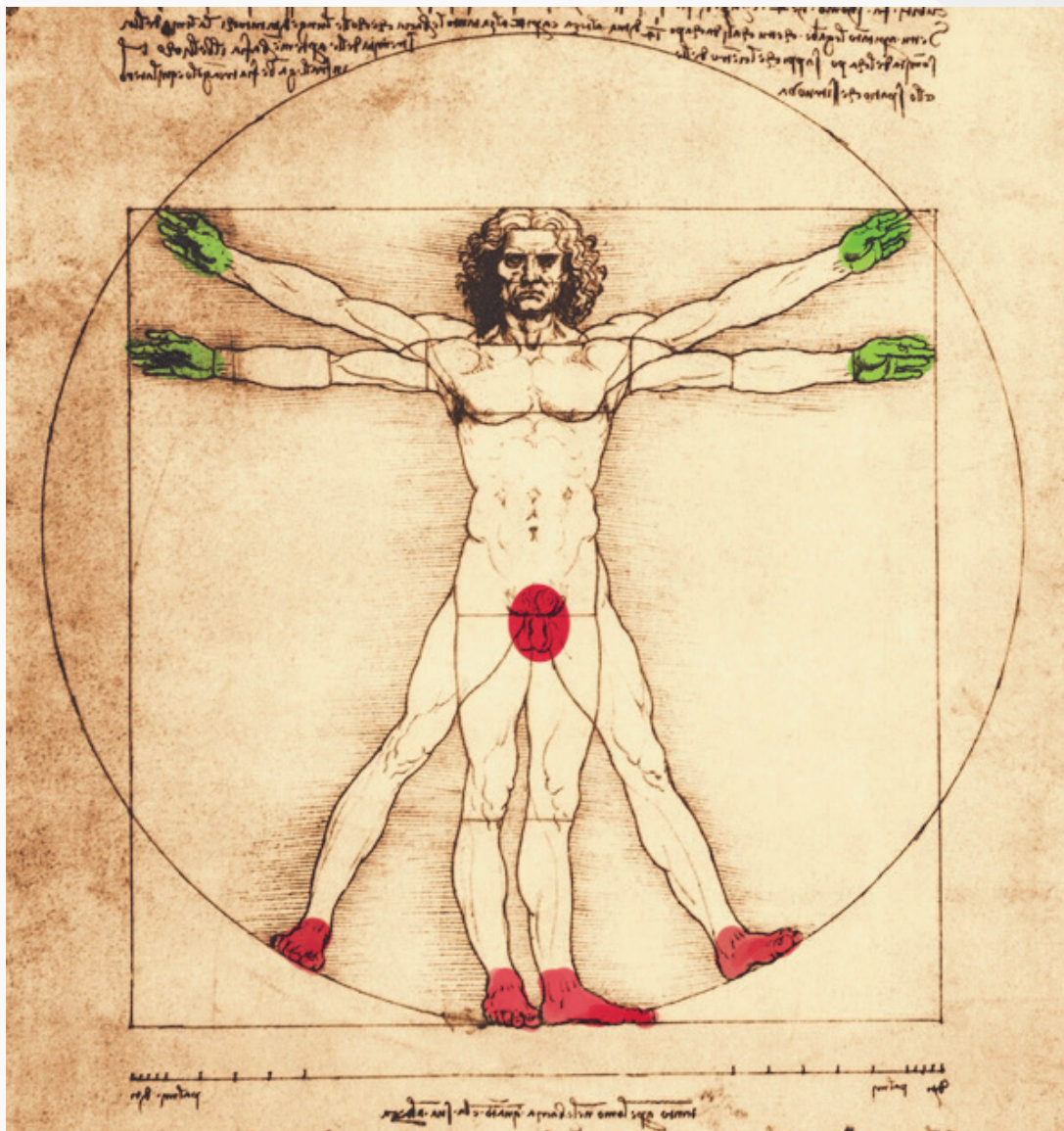
(1) Qualité des Frappes :

Nous portons énormément d'attention à la qualité des touches, cependant, c'est un facteur qui reste à l'appréciation de l'arbitre, ce qui peut être problématique selon les différentes lectures. Afin d'être clair et carré, voici des points objectifs qui permettent de juger d'une qualité insuffisante:

- Si la structure de celui qui frappe est cassée :
Dos excessivement courbé sur l'arrière, bras complètement étendu, jambe arrière levée et appuie chancelant;
- Si la frappe est faite en s'écroulant avec celle ci/tombant au sol/ genoux au sol
- Si la frappe est un à-coup de poignet n'impliquant aucun mouvement de bras et/ou de buste/épaule.
- Si la Touche est induite par le rebond d'une lame «morte» c'est à dire qui a été paré et qui a été reposée sur l'adversaire sans geste de frappe (cf point précédent)

Nous rappelons que les arbitres sont les seuls habilités à juger de la qualité d'une frappe, les combattants et les coach ne peuvent faire de jugement sur la qualité, ils peuvent cependant faire une réclamation en interrogeant la qualité s'ils estiment qu'elle n'a pas été présente.

Ci Dessous les cibles : En rouge, les zones non valides, en vert les zones non valides en pool et valides en éliminatoire (selon l'épreuve)



(2) Opportunité de Remise :

Afin d'encadrer la Remise/l'After Blow, nous employons le principe «d'Opportunité de Remise» défini comme suit :

Un joueur qui vient d'être touché dispose d'une action et d'un pas pour tenter une remise, c'est à dire pour toucher son adversaire en retour. C'est l'Opportunité de Remise.

-S'il réussit à toucher son adversaire, aucun point n'est décerné pour l'échange, et les combattants reviennent à leur coin.

-S'il est dans l'incapacité d'atteindre son adversaire avec son action et son pas, s'il est dans l'incapacité de faire un pas ou une action d'épée, alors il perd son Opportunité de Remise et l'Arbitre prononce le Halte.

-Une entrée en lutte survenant après un pas est considérée comme une Opportunité de remise, le joueur a alors 5 secondes pour tenter une touche ou un désarmement dans la lutte, lui permettant d'annuler le point. Les mises aux sols sont proscrites.

/!\ Attention cependant, si dans l'entrée en lutte, le joueur qui dispose de l'Opportunité de remise reçoit de nouveau une touche valide, le point est automatiquement donné et la lutte immédiatement stoppée via le «Halte» de l'Arbitre.

Dans certaines situations, l'Opportunité de remise d'un joueur peut être annulée par l'autre joueur, voici une liste de celles-ci :

-En cas d'estoc/ de taille suivit d'un liage maintenue (Enfermement*) par le joueur qui touche, si la remise pour le joueur défenseur n'est possible qu'en quittant le liage, alors celle ci est invalidée.

-Dans le cas d'un désarmement, ou d'une perte de contrôle de l'arme de l'adversaire.

-A noter que pour une Remise, les coups à une main sur quelque cible que ce soit ne sont pas considérés comme des remises valides.

/!\ Attention, une entrée en lutte du joueur qui a touché n'annule pas l'Opportunité de remise du joueur défenseur, la règle sur la lutte s'applique normalement, s'il est touché en retour dans la lutte ou mit au sol /désarmé, il n'y a pas de point.

* Pour qu'un liage soit considéré comme un Enfermement, il faut :

Qu'il soit maintenu au moins 1 seconde.

Qu'il impacte la structure de celui qui est touché (dos courbé, appui chancelant)

Qu'il empêche les mouvements d'épée de l'adversaire pouvant toucher

Voir Exemple ci dessous(1)

Exemple de Liage excluant une Opportunité de Remise :

Utilisons cette iconographie.

Ici, On suppose que le coup du joueur de gauche a été paré par le coup du joueur de droite, en même temps que celui ci le touche.

Le joueur de droite maintient un liage qui empêche le joueur de gauche de frapper sauf s'il décroche fortement (en étant toujours touché),

Alors, nous considérons que l'Opportunité de Remise du joueur de gauche est annulée par cet enfermement au liage. Ce genre de situation est déclinable sur de nombreuses pièces emblématiques de l'épée longue, et c'est dans un effort de pertinence technique que nous avons choisi d'élaborer ce point de règle.



Double Touche :

-Au sujet de la double Touche, celle ci n'entraîne aucune pénalité particulière, au delà de la perte de temps pour les combattants, et du score nul que cela produit. Les doubles touches sont un produit naturel de l'escrime, en voir/faire/subir ne fait plaisir à personne, mais elle pousse les combattants à s'améliorer techniquement.

LUTTE et POMMEAU:

La LUTTE, sans mise au sol, est autorisée, de même que le COUP DE POMMEAU.

Un coup de pommeau est valide lorsqu'il est effectué au niveau du masque de l'adversaire, avec un geste de bras clair venant se poser et/ou pousser sur le masque.

Tout coup de pommeau violent (càd qui affecte physiquement et de manière visible celui qui le reçoit) sera cependant sanctionné d'un carton rouge (Cf Faute 2eme groupe)

Une lutte se déroule au maximum en 5sec avant que le Halte ne soit prononcé.

Pendant ces 5s, les combattants disposent des mêmes règles de touche et d'opportunité de remise que sur un échange hors lutte.

Si un coup a lieu avant la Lutte :

-Si le Combattant qui a touché vient lutter, le combattant qui a été touché dispose de son opportunité de remise durant un maximum de 5s (temps de la lutte), si dans ce laps de temps, il réussit à toucher, de quelque façon que ce soit, il annule le point.

-Si le Combattant qui a touché vient lutter, et touche une seconde fois, dans la lutte, le combattant qu'il a déjà touché, ou qui réussit un contrôle ou un désarmement, alors il supprime l'opportunité de remise de son adversaire. On prononce le Halte et on lui attribue son point.

-Si rien ne se passe dans les 5 secondes de lutte autorisés, alors, celui qui a touché avant la lutte marque son point.

COUPS et ACTIONS INTERDITES (en couleur leur carton équivalent) :

Toutes les actions Jaunes amènent à un carton jaune, cependant, si l'une de ces actions arrivent pour la première fois dans une pool, le combattant échappe d'un Avertissement, ensuite, quelque soit la faute du premier groupe qu'il fait, il reçoit un carton jaune

-Coup de Pied.

-Coup de Poing.

-Demi épée hors lutte.

-Charge et lutte/poussée pour provoquer une sortie.

-Frappe Armée et exécutée après le Halte (si elle est armée avant le halte, cela n'amène pas de faute)

-Substitution de zone valide et ou saisie pleine main d'une lame en mouvement.

-Présenter son dos sans se protéger.

-Sortie de lice Volontaire et/ou non provoquer par une poussée/lutte

-Coup de Quillon

-Coup de Tête Volontaire

-Coup de Pommeau à l'arrière de la tête, sur le dos du masque et/ou à la nuque.

-Projection, Mise au Sol «Lourde»

-Jet d'épée

-Clé contre articulaire

-Insulte à l'Arbitre durant le match, à l'Adversaire, et/ou refus manifeste de la discussion/quitte la lice avant la fin du Match.

Un Carton Noir ne peut être décerné que si il y a concertation avec l'organisateur, et sur remontée de l'ensemble des encadrants d'une lice (Arbitres, Tables, Coach).

C'est le cumul de fautes , d'actions et d'attitudes d'un combattant qui amène à un Carton noir.

Fautes et Résolution:

-Toute action interdite ne peut amener celui qui l'exécute à marquer un point, en plus de produire un Carton.

Toute action interdite qui produit, en plus de la faute, une blessure manifeste sur le combattant opposé à celui qui fait la faute, voit la faute passée au groupe suivant. Exemple : une Frappe Armée et exécutée après le Halte (jaune) devient une faute Rouge si cela blesse le combattant. La gravité de la blessure est à prendre en compte par les arbitres afin de sanctionner au mieux.

Carton jaune:

2 Cartons jaunes pour la même action aboutissent à un Carton rouge. Tous les 2 Carton jaunes supplémentaires donne de nouveau un Carton rouge. A savoir que, selon la gravité de la faute répétée, un arbitre peut choisir d'appliquer tout de suite un carton rouge. Un cumul de cartons jaunes pour sortie est moins grave qu'un cumul de cartons jaunes pour Substitution ou Coup de poing.

Carton Rouge:

1 Carton rouge donne 1 point à l'adversaire

Arbitrage :

L'arbitrage pratiqué à ce Tournoi Fédéral sera conforme aux recommandation FFAMHE sur l'arbitrage : https://drive.google.com/file/d/1TiLr9oZs5J34pqwKxeewQTpGGkTSYWY6/view?usp=share_link

Nous invitons expressément les Arbitres mais aussi les participants à lire ce dernier.

Les Arbitres fonctionneront en binôme pour l'ensemble des Match, un assesseur supplémentaire peut être assigné en renfort en cas de match complexe ou de cas exceptionnel le nécessitant.

-Nous prévoyons au moins un Référent Arbitre pour l'événement, il sera lui aussi actif en Arbitrage, mais sollicitable en cas de problème sur d'autres lices.

-Nous laissons aux binômes décider qui sera l'Arbitre déclarant (Celui qui annonce le Départ, les Touches et les Haltes).

-Nous n'appliquerons pas de lexique arbitral rigide ou verrouillé au delà du «Saluez, Prêts, Allez» et «Halte» pour les rencontres, veuillez simplement à être le plus clair possible et à bien nommer les éléments de règlements lorsqu'ils sont important dans votre jugement Ex : Touche de A sur B, zone Valide, mais Qualité insuffisante, Opportunité de remise de B qui touche et qui est valide, pas de réponse de A avant le Halte, point B;

-Nous demandons aux Arbitres de faire des déclarations claires pour les combattants, appuyées par le règlement, et, au besoin, explicatives.

-Les Arbitres ont le droit d'interroger un combattant et/ou un coach pour affiner leur jugement en cas de doute (cela ne doit pas être systématique) cf Recommandation FFAMHE sur la Concertation.
Ils doivent cependant rester objectif et faire avant tout confiance en leur binôme pour perdre le moins de temps possible et rester dans une bonne dynamique, sans trop de temps morts.

-En cas de fort Litige, ou de lice difficile qui nécessiterait un soutien, tout groupe d'arbitre a la possibilité de demander l'aide ponctuelle du référent Arbitrage, ou d'un Arbitre expérimenté disponible.
Un Arbitre a le droit à l'erreur, et nous encourageons les arbitres à remettre un échange si le doute est trop fort, ou qu'ils sont conscients de leur erreur après concertation.

-Au sujet de la vidéo, il n'est pas rare aujourd'hui que certain joueur ou coach fassent une réclamation, vidéo à l'appui. Ces réclamations avec vidéo ne sont admises que selon certain cas :

-En cas de litige entre les arbitres, ou par réclamation directe au coin juste après l'échange jugé litigieux.

-En cas d'incident impliquant l'intégrité physique d'un combattant, avec blessure/KO, sans que la réponse du corps arbitral n'ait été adéquate.

Les Arbitres se réservent le droit d'accepter ou non la réclamation, et aucune réclamation post match ne peut influencer rétroactivement le résultat.

TABLE :

La table est composé d'un scribe qui s'occupe des notations sur la feuille de match, et d'une personne au Chrono/Scoring.

La table donne l'information de la Mi-Temps aux Arbitres, et elle appelle à se préparer les combattants du match qui vient, et du suivant, afin de fluidifier le déroulement de la pool et soutenir le travail des arbitres.

S'il reste 4sec ou moins au chrono après la fin d'un échange, le match se termine immédiatement sans aller au bout du temps, cette fin de match immédiate est annoncé uniquement après que les Arbitres aient donné leur jugement pour l'échange précédent.

Les Combattants et/ou leur Coach ont le droit de demander le temps restant a la table, celle ci l'annonce alors de manière audible à toute la lice, ou répété de manière audible par l'arbitre déclarant.

Nous sommes conscient que L'Arbitrage, pour les Combattants comme pour les Arbitres, est souvent lié à de la frustration et du stress dans les tournois, nous attendons de la compréhension de la part des deux partis, et encourageons l'écoute, la tempérance et la courtoisie des échanges.

Les Compétitions AMHE sont à la fois des expériences sportives, martiales et humaine, l'ambiance générale se trouve dans les mains de tous les acteurs de l'événement, il faut veiller ensemble que les actes d'un seul ne viennent pas entacher la satisfaction et l'expérience de l'ensemble. En cela, l'orga considère les participants comme des partenaires, vous nous faites confiances et nous vous faisons confiance.

Le but de cette compétition est de tendre vers une excellence sportive, martiale, et toujours plus d'expérimentations de nos savoirs, dans notre contexte de pratique moderne.

La FFAMHE vous remercie d'avoir prit le temps de lire ce document, et nous sommes tous impatients de vivre cette premiere édition de tournoi fédéral a vos cotés.

