

La Voûte de fer Règlement

Les organisateurs se réservent le droit de modifier ces règles à tout moment.

En résumé :

- Assauts de poules en deux minutes ou cinq points
- En tableau d'élimination directe : trois minutes ou sept points
- Chaque touche vaut un point quelle que soit la cible. Les coups portés à une main ne sont pas comptabilisés
- Double = 0 point
- Désarmement = 1 point
- Mise au sol
- Hors-jeu = 1 point
- Coups de pommeau, coups de poing, coups de pied ou toute autre frappe effectuée autrement qu'avec la lame de l'épée, sont interdits.

En tableau d'élimination :

- Le tireur ayant le score le plus élevé à la fin d'un assaut d'élimination est déclaré vainqueur. En cas d'égalité l'assaut continue jusqu'à ce que l'un des tireurs marque un point (mort subite).

Déroulement d'un assaut

- Les assauts de poule durent deux minutes ou jusqu'à ce que l'un des tireurs atteigne cinq points.
- Les assauts d'élimination durent trois minutes ou jusqu'à ce que l'un des tireurs atteignent sept points.
- Pendant que l'arbitre délibère le chronomètre est en pause.

Déroulement d'un échange

Début et fin

- Les tireurs commencent chaque échange derrière la ligne de mise en garde qui leur a été attribuée.
- Arbitre et assesseurs confirment qu'ils sont prêts à débiter. Lorsque l'arbitre crie « en garde ! » les tireurs se mettent en garde. Lorsqu'il crie « prêts ? » les tireurs se tiennent immobiles pour indiquer qu'ils sont prêts. Un fois qu'ils le sont l'arbitre crie « Allez ! » pour annoncer le début du combat.
- Lorsqu'il repère une touche ou toute autre raison de d'interrompre l'assaut l'arbitre crie « Halte ! ». Les deux tireurs doivent alors cesser immédiatement toute action offensive. Se protéger d'une attaque tardive de l'adversaire reste permis mais attaquer après le « halte » constitue une faute.

[NB- Personne d'autre que l'arbitre central ne peut crier « Halte ! ». En cas de problème de matériel, blessure ou tout autre problème de sécurité immédiat un tireur ou son coach peut crier « Matériel ! » ou lever la main. Ce sont les seuls cas dans lesquels il est permis à quelqu'un d'autre de crier à la place de l'arbitre central.]

- Après le « halte » l'arbitre indique la ou les touches et demande confirmation aux assesseurs.

Actions valides

Toute attaque doit être contrôlée.

- Seules permettent de marquer des points les attaques effectuées avec la lame de l'épée. Les deux mains doivent tenir l'arme au moment de la touche.
- Placer sa lame en contact de la cible puis « tirer » ou « pousser » l'arme, comme pour couper, constitue une touche valide.

Cibles non autorisées :

- Attaquer les cibles suivantes est interdit, et ne rapporte pas de point :
- L'arrière de la tête
- Le dos
- L'aine
- L'arrière des genoux
- Les pieds

Les tireurs ne doivent en aucun cas présenter leur dos. Agir ainsi conduit à recevoir un avertissement, voire une pénalité en cas de récidive.

Autres actions valides :

- Désarmer son adversaire rapporte un point.
- Mettre son adversaire au sol en restant soi-même debout rapporte un point. Est considéré au sol le tireur ayant plus de deux appuis au sol.
- Lorsqu'un tireur est hors-jeu adversaire gagne un point. Est hors-jeu le tireur dont les deux pieds sont hors de la lice. Pour se voir attribuer un point son adversaire doit garder au moins un pied à l'intérieur de la lice.

NB- Les touches effectuées par un tireur hors-jeu ne sont pas comptabilisées.

Doubles

Une double se définit de la manière suivante :

Si le tireur A touche le tireur B et que B touche A en retour, ceci sera considéré comme une double si B a initié son attaque avant la fin de l'action offensive de A. Autrement dit les touches n'ont pas besoin d'être parfaitement simultanées pour que l'échange soit considéré comme une double : dès lors que B a commencé à allonger les bras dans le temps d'allongement de bras de A (i.e. entre le moment où A commence à allonger les bras et le moment où A touche) il s'agit d'une double. En cas de double aucun point n'est attribué.

Fautes et pénalités

Tout d'abord, deux principes à retenir :

- **CONTROLE** (rester raisonnable quant à la puissance des coups, prendre garde aux actions et cibles interdites)
- **BONNE CONDUITE** (demeurer respectueux vis-à-vis des organisateurs et des autres tireurs)

Les arbitres et assesseurs se réservent un large pouvoir d'appréciation quant à décider ce qui constitue ou non une faute, et quelles sont les sanctions adéquates.

Pénalités

- En résumé : la plupart des infractions donnent d'abord lieu à un avertissement de la part de l'arbitre.
- Un avertissement a pour but de conduire les tireurs à rectifier leur conduite. En cas d'incertitude des tireurs quant à la raison pour laquelle l'avertissement est donné ou comment le respecter, ils doivent demander des explications.
- Les pénalités sont appliquées lorsque les tireurs ne rectifient pas leur conduite comme espéré après un avertissement, et peuvent impliquer des points donnés à l'adversaire ou

disqualifications.

- Lorsqu'un tireur a déjà reçu un avertissement au préalable au cours du tournoi, une pénalité pourra être appliquée sans autre avertissement s'il commet à nouveau le même type de faute.
- Des infractions sévères ou intentionnelles peuvent conduire à l'application d'une pénalité sans avertissement.

Exemples d'actions constituant des fautes :

- Ignorer une instruction de l'arbitre ou des assesseurs, continuer à attaquer après le « halte »
- Blessier son adversaire par négligence ou de manière délibérée (ou effectuer une action impliquant un risque significatif de blessure)
- Attaquer délibérément une cible interdite
- Clé articulaire, coups de pied ou de poing, ou toute autre action offensive effectuée autrement qu'avec la lame de l'épée
- Tourner délibérément le dos à son adversaire
- Aller à l'encontre du bon déroulement de l'assaut, crier halte sans raison, etc
- Manque de respect des autres tireurs, des arbitres, assesseurs et autres organisateurs

Blessures

- Si une blessure force l'un des tireurs à interrompre l'assaut une pause de dix minutes lui est accordée pour tenter de résoudre le problème.
- Si au bout de dix minutes le tireur n'est toujours pas apte à reprendre le combat, deux possibilités :
- Si l'arbitre et les assesseurs jugent que la blessure a été causée par le non blessé, le blessé est déclaré gagnant
- Dans le cas contraire le non blessé est déclaré gagnant