



Commission Compétition

RÉGLEMENTATION DES FAUTES EN COMPÉTITIONS AMHE

Janvier 2020

Table des matières

Pourquoi une réglementation fédérale sur les fautes en tournoi ?.....	2
Définitions	3
Contenu modifiable.....	4
Liste des gestes dangereux.....	4
Liste des gestes interdits	4
Liste des zones interdites	4
Liste des zones invalides.....	4
Les fautes mineures.....	5
Les fautes intermédiaires	5
Les fautes majeures.....	6
Guide d'utilisation et proposition de mise en place	6
Quelques exemples	7
Répétition d'une faute mineure.....	7
Répétition d'une faute intermédiaire	7
Modification du contenu d'une liste	7

Pourquoi une réglementation fédérale sur les fautes en tournoi ?

Parmi les pratiquants d'Arts Martiaux Historiques Européens, nombreux sont ceux qui s'engagent dans la pratique de la « compétition ». C'est-à-dire, en participant à des tournois ou compétitions sportives d'AMHE en tant que joueurs ou organisateurs. La multiplication de ces tournois, de ceux qui y participent, et la montée en puissance d'un point de vue athlétique et technique des pratiquants, requiert la mise en place d'un cadre fédéral afin d'améliorer et d'unifier l'arbitrage.

Toutefois, comme les AMHE sont hétérogènes, ce cadre se doit d'être **modulable** afin de permettre aux différentes pratiques d'exister, sous réserve, bien sûr, que la sécurité soit adaptée. Ainsi, la commission compétition propose cette unification des procédures disciplinaires à la communauté française.

Les objectifs de cette réglementation fédérale sont :

- Proposer un outil d'arbitrage simple et unifié pour tous les tournois français
- Prévenir les comportements inadaptés et les comportements dangereux en tournoi
- Donner un cadre aux arbitres et aux joueurs face à ces comportements
- Permettre aux différents règlements de s'inscrire dans ce cadre unique

Cette réglementation propose trois groupes de fautes. Elles sont regroupées par gravité : **mineures, intermédiaires et majeures.**

Ces fautes donnent lieu à des sanctions : **sommation, pénalité et défaite immédiate.** Ces sanctions sont des outils pour réprimer les comportements inadaptés ou dangereux des joueurs pour eux-mêmes ou pour leurs adversaires.

Elles prennent la forme de cartons de couleur : **jaune, rouge et noir.**

Définitions

Les définitions suivantes sont utilisées pour définir les fautes, leur gravité et leur sanction.

Assaut : période pendant laquelle les joueurs ont l'autorisation du corps arbitral de combattre de façon courtoise.

Coach : personne déclarée par un joueur qui peut l'accompagner et le conseiller. Cette personne doit rester hors de la zone de combat et se taire pendant les assauts. Toute faute effectuée par ce coach est sanctionnée par un carton pour le joueur l'ayant déclaré.

Geste dangereux : certains gestes peuvent être dangereux et entraînent **une défaite immédiate.**

Geste interdit : certains gestes ne sont pas autorisés et entraînent **une pénalité.**

Match : ensemble d'un ou plusieurs assauts pendant lesquels le score des joueurs est comptabilisé afin d'obtenir un résultat.

Zone interdite : il peut être dangereux de frapper certaines zones, c'est pourquoi il est interdit de le faire. Frapper une zone interdite **involontairement** expose à une **sommation.** Frapper une zone interdite **volontairement** expose à une **défaite immédiate.**

Zone invalide : c'est une zone sur laquelle on ne souhaite pas encourager, ni sanctionner pour autant, les frappes. Frapper une zone invalide ne rapporte pas de points.

Zone valide : c'est une zone sur laquelle une frappe peut rapporter un ou plusieurs points. Les zones qui ne sont **ni interdites, ni invalides** sont des zones valides.

Contenu modifiable

Cette réglementation est élaborée telle quelle pour les tournois AMHE en armes, c'est-à-dire les tournois d'épée longue, d'épée et bocle, d'épée de côté, de rapière, de rapière et dague, de sabre etc.

Elle n'a pas été directement pensée pour les tournois AMHE de hache de pas, de lutte, de dague, de boxe ou encore les combats équestres.

De plus, cette réglementation, sans aménagement, peut ne pas correspondre à toutes les pratiques d'AMHE.

C'est pourquoi, afin que les organisateurs puissent à la fois élaborer leur propre règlement et utiliser ce document cadre, il est possible, sous condition que **les mesures de sécurité soient adaptées**, de modifier le contenu des listes des éléments définis.

Par défaut, les listes des éléments définis sont les suivantes :

Liste des gestes dangereux

- Coup de tête
- Clefs articulaires

Liste des gestes interdits

- Coup de poing
- Coup de coude
- Coup de genou
- Coup de pied

Liste des zones interdites

- Colonne vertébrale
- Nuque
- Entrejambe
- Arrière des genoux
- Pieds

Liste des zones invalides

- Mains

Les fautes mineures

Ce sont les fautes les moins graves. Elles sont sanctionnées par une **sommation**, sans effet sur le score ni sur le déroulement du match. Cette sanction prend la forme d'un **carton jaune**.

Ces fautes sont :

- Ne pas être prêt au début du match
- S'équiper ou se déséquiper pendant un assaut
- Contester de façon non courtoise et/ou **répétitive** l'arbitrage *
- Parler à haute voix à **plusieurs reprises** durant un match*
- Crier durant l'assaut
- Sortir **involontairement** de la zone de combat
- Continuer le combat après le « halte »
- Frapper avec une force excessive son adversaire
- Frapper **involontairement** avec son arme une **zone interdite**
- Présenter **involontairement** une **zone interdite ou invalide** à son adversaire
- Substituer **involontairement** une **zone valide** par une **zone interdite ou invalide**
- Présence du **coach** dans la zone de combat
- Matériel non conforme au règlement

* Le joueur peut être prévenu par un **avertissement** oral, sans effet ni enregistrement, la première fois.

Les fautes intermédiaires

Ce sont les fautes de gravité moyenne. Elles sont sanctionnées par une **pénalité** qui doit avoir un effet négatif sur le score du joueur fautif. Cette sanction prend la forme d'un **carton rouge**.

Ces fautes sont :

- Répéter, y compris de manière subséquente, une **faute mineure** ayant déjà été sanctionnée
- Effectuer un **geste interdit**
- Présenter **volontairement** une **zone interdite ou invalide** à son adversaire
- Substituer **volontairement** une **zone valide** par une **zone interdite ou invalide**

Les fautes majeures

Ce sont les fautes les plus graves. Elles sont sanctionnées par une **défaite immédiate** du joueur fautif, voire par son exclusion de la compétition (à la discrétion des organisateurs). Lorsqu'une telle faute survient, les organisateurs du tournoi et le corps arbitral doivent être prévenus. Cette sanction prend la forme d'un **carton noir**.

Ces fautes sont :

- Répéter une **faute intermédiaire** ayant déjà été sanctionnée
- Sortir **volontairement** de la zone de combat
- Frapper **volontairement** une **zone interdite**
- Réaliser un **geste dangereux**
- Brutalité **intentionnelle**
- Refuser de saluer l'adversaire ou le corps arbitral
- Refuser de rencontrer un adversaire
- Insulter un adversaire, un officiel ou un coach
- Blessier **volontairement** un adversaire
- Être en situation de combat truqué avéré
- Matériel non conforme au règlement par fraude **manifeste**

Guide d'utilisation et proposition de mise en place

Il est possible pour les arbitres de se doter ou non de cartons jaune, rouge et noir. Dans le cas où les arbitres n'ont pas de cartons, ils annoncent oralement la couleur du carton.

À chaque sanction prononcée, l'arbitre annonce le joueur en cause, la couleur du carton et la faute ou le comportement qui est sanctionné. À chaque fois, l'arbitre prendra soin de vérifier que les deux joueurs ainsi que les juges de table ont pris en compte la sanction.

Pour que chaque sanction ait un impact, il est conseillé aux organisateurs de les comptabiliser dans le tableau des points de victoires et de défaites. Ainsi, si un tournoi fait son classement général en attribuant des points en fonction d'une victoire, d'un match nul ou d'une défaite, il faut donner des points en négatif (malus) en fonction des différents niveaux des sanctions prononcées.

Il est conseillé aux arbitres des tournois de prononcer chaque sanction et d'exclure de leur arbitrage les avertissements simplement oraux.

Afin d'effectuer un suivi, la liste des cartons distribués peut être envoyée à la fédération, au mail suivant : competition@ffamhe.fr

Quelques exemples

Afin que ce document soit le plus clair possible, voici trois exemples de sanction :

Répétition d'une faute mineure

Lorsqu'un joueur sort involontairement de la zone de combat une première fois : on le sanctionne d'un **carton jaune** (faute mineure).

Lorsqu'un joueur sort involontairement de la zone de combat une deuxième fois : on le sanctionne d'un **carton rouge** (répétition d'une faute mineure ayant déjà été sanctionnée => faute intermédiaire).

Lorsqu'un joueur sort involontairement de la zone de combat une troisième fois (et toutes les fois subséquentes) : on le sanctionne d'un **carton rouge** (répétition d'une faute mineure ayant déjà été sanctionnée => faute intermédiaire).

Répétition d'une faute intermédiaire

Lorsqu'un joueur effectue un geste interdit une première fois : on le sanctionne d'un **carton rouge** (faute intermédiaire).

Lorsqu'un joueur effectue un geste interdit une deuxième fois : on le sanctionne d'un **carton noir** (répétition d'une faute intermédiaire ayant déjà été sanctionnée => faute majeure).

Modification du contenu d'une liste

Lors d'un tournoi d'épée longue, les organisateurs, n'autorisant expressément que des gants particulièrement solides et protecteurs, pourraient retirer les mains de la liste des zones invalides.