Règlement tournoi fédéral

Version 1.3

Règlement Tournoi Fédéral © 2025 by LYON AMHE, DFDA, Ecole Chevalresque is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

Sommaire

1 Organisation générale 6
2 Simulateurs 8
2.1 Epée longue (longsword) 8
2.2 Epée de coté (sidesword) 9
2.3 Sabre 9
2.4 Rapière 10
3 Equipements de protection 11
3.1 Epée longue 11
3.2 Épée de côté / Épée bocle / Sabre 11
3.3 Rapière 12
4 Règles des duels 13
4.1 Arbitrage et déroulement 13
4.1.1 Langage arbitral 14
4.1.2 Validité et qualité des touches 14
4.1.3 Pondération des touches 17
4.2 Comptage des points et gestion du temps 18
4.3 Double touche et afterblow 18
4.3.1 Définitions 18
4.3.2 Exemples d'échanges 20
4.4 Règles additionnelles pour la rapière et l'épée de côté 20
4.4.1 Saisie du Simulateur 20
4.4.2 Main secourable 20
4.5 Système de classement du tournois 21
4.6 Poules & Éliminations 22
4.6.1 Poules 22
4.6.2 Eliminations 22
4.7 Les fautes, avertissements et sanctions 23
4.7.1 Définitions 23
4.7.2 Liste des gestes interdits 23
4.7.3 Liste des gestes dangereux 23
4.7.4 Liste des zones interdites 23
4.7.5 Tableau des fautes et pénalités 24
4.7.6 Abandons, exclusions, forfaits. 26

4.7.7 Blessures 26
4.8 Conditions générales 27
4.8.1 Inscriptions 27
4.8.2 Catégories Débutants 27
4.8.3 Conditions d'admissions 27
4.8.4 Vérification du matériel 27
4.8.5 Entraîneur /Coach 28
4.8.6 Droits à l'image 28
4.8.7 Assurance 29
4.8.8 Sécurité 29
4.8.9 Réglementations 29
4.8.10 Annulation et remboursements 29

Historique des versions

Suivit

Version	Auteur	Date	Description	Relecture
1.0	A.GARNIER	24/01/2025	Création du document	
1.1	A.GARNIER	03/02/2025	Après relecture du groupe TF	Groupe TF
1.2	R.RABECHAULT	17/02/2025	Après suggestions de A.DETRAZ	Groupe TF
1.3	A.GARNIER	12/03/2025	Après premier TF (MHT)	Groupe TF

Informations sur les auteurs et relecteurs

Fonction FFAMHE	Prénom NOM	Club	Groupe de travail
Commission Comp.	Anthony GARNIER	LYON AMHE	TF (Tournois Fédéral)
Commission Comp.	Robin RABECHAULT	LYON AMHE	TF (Tournois Fédéral)
Commission Comp. + CA	Gabriel TARDIO	DFDA	TF (Tournois Fédéral)
Commission Comp.	Matthieu DUTHEIL	Ecole Chevaleresque	TF (Tournois Fédéral)

CLASSIFICATION et DIFFUSION

☒ Public (pour tous)	☐ Interne	☐ Restreinte (équipe)	☐ Confidentiel (protégé)	☐ Contient des donnés à caractères personnelles

Introduction

Bienvenue à notre tournoi fédéral d'escrime d'art martial historique européen, un événement qui célèbre la richesse de notre patrimoine martial. Aujourd'hui, des passionnés de tous horizons se rassemblent pour partager leur expertise et leur amour de cette discipline ancestrale. Ensemble, nous honorons les traditions tout en forgeant de nouvelles alliances. Que ce tournoi soit le creuset d'un esprit de camaraderie, de respect et d'excellence. Préparez-vous à vivre des moments inoubliables d'intensité et de passion !

Ce document établit les règles des tournois fédéraux d'AMHE 2025, organisés par diverses associations. Ce règlement s'applique uniformément à tous les tournois labellisés tournoi fédéral 2025.

Nous visons à mettre en valeur les compétences techniques des combattants tout en préservant l'intégrité tactique des combats, conformément aux descriptions des sources historiques. Ainsi, nous attachons une importance particulière à la gestion des points lors des coups d'après (Afterblow). Seul celui qui réussit à toucher en premier mérite de marquer des points. Pour encourager des attaques bien construites, un défenseur a la possibilité de diminuer, voire d'annuler, une attaque réussie si l'adversaire ne fait pas preuve de prudence.

Notre objectif est de promouvoir un jeu technique, c'est pourquoi nous attribuons des scores plus élevés principalement pour les touches à la tête et au corps, tout en raccourcissant les distances d'engagement et en favorisant des échanges variés. Les tournois mettent en compétition des combattants majeurs, avec un équipement adéquat, et se déroulent dans un format mixte (open) sans distinction de genre sauf si explicitement indiqué (open féminin).

1 Organisation générale

Zone de combat

Carré de 6 x 6 m matérialisé au sol dans lequel seuls sont autorisés à rentrer durant la compétition le corps arbitral et les combattants sur indication du corps arbitral.

Durée du combat

Chaque combat ou match dure 1 minute 30 (sauf combat en mort subite), avec un arrêt du chronomètre entre les "Halte" et reprise du chronomètre sur les "Allez".

Chaque combat est constitué d'une ou plusieurs venue(s) ou assaut(s).

Corps arbitral

Il est composé des personnes suivantes :

Arbitre déclarant

- Les déclarants sont au nombre de 1 par lice.
- Il est placé dans la zone de combat. Il gère le rythme du combat : il a le pouvoir de dire « Halte », de renvoyer les compétiteurs aux deux extrémités de la zone de combat et de relancer le combat par un « Allez ». Le pouvoir de dire « Halte » est à l'entière discrétion de l'arbitre déclarant.
- En début de match, il vérifie que ses assesseurs ainsi que l'arbitre de temps sont prêts.
- Il gère la sécurité des combattants et des spectateurs. En début de rencontre, il s'enquiert de l'aptitude des combattants et vérifie qu'ils portent le matériel obligatoire correspondant aux protections obligatoires exigées.
- Il relève les touches, doubles touches et afterblow. Pour cela, après le « Halte », il interroge les assesseurs qui lui indiquent par des gestes ce qu'ils ont vu pendant l'échange. Il est seul décideur et peut donner une décision à l'encontre de celles des assesseurs.
- Il sépare les combattants lorsque la situation est bloquée ou devient dangereuse.
- Il peut déclarer perdant un combattant pour comportement dangereux.
- À la fin du combat, il annonce le vainqueur d'après les résultats communiqués par les arbitres de temps.
- Il peut demander un arrêt du chronomètre si la situation l'impose.
- Il est garant de l'application du règlement et doit s'y conformer.
- Il peut expulser un entraîneur ou un combattant de la lice si ceux-ci ne respectent pas le règlement ou font preuve de manque de respect.

Arbitre assesseur

- Les assesseurs sont au nombre de 1 par lice.
- Pour cela **il se place idéalement** (voir guide d'arbitrage) pour avoir le meilleur angle de vue pour lui et pour le corps arbitral.
- **Il est mobile** et se déplace en même temps et dans le même sens que les combattants.
- Il indique ce qu'il a vu avec un langage non verbal codifié (voir guide d'arbitrage).
- Il partage la responsabilité avec le déclarant sur la vision du combat

Arbitre de temps

- Les arbitres de temps sont au nombre de 1 par lice.
- Ils sont situés à la table en face de la zone de combat.
- Il indique l'arrivée du terme d'un combat ou des reprises et de la fin des temps de repos par un signal sonore « Temps ». Ce n'est toutefois pas lui qui met fin aux reprises, l'arbitre déclarant pouvant choisir de laisser une action se poursuivre au-delà du temps réglementaire en indiquant aux combattants « Continuez ! ».
- Lorsqu'il reste 10 secondes, celui-ci l'indique en criant « 10 secondes ».
- Il peut demander le silence aux alentours de la table s'il estime que les personnes en dehors de la lice perturbent le bon déroulement du match.
- Durant le match, il additionne les points et à la fin du combat, il donne le résultat à l'arbitre déclarant.
- Il annonce les matchs suivants et prépare les combattants (brassard, vérification du matériel, etc.).

Directeur de l'arbitrage

- Il n'arbitre pas les matchs.
- Il ne peut être combattant dans aucune épreuve.
- Il sert de référent en cas de doute ou de litige.
- Il gère les potentiels conflits d'arbitrage.
- Il peut exclure un combattant, arbitre ou membre du staff si le comportement de celui-ci n'est pas approprié.
- Il est le garant de la bonne application du règlement.
- Il veille au bon déroulement des matchs et peut intervenir (entre les venues par exemple) pour conseiller les arbitres en cas d'erreurs de leur part, conformément au règlement.

2 Simulateurs

2.1 Epée longue (longsword)

- La lame devra être non tranchante et comporter une pointe sécurisée.
- La pointe peut être repliée (1) sur elle-même ou épaissie (2) :

- Toute pointe repliée devra être sécurisée avec quelque tour de ruban adhésif.
- Les épées ne peuvent excéder une longueur totale de 135±1 cm.
- Le poids maximum autorisé est de 1,6 kg.
- Le poids minimum autorisé est de 1,1 kg.
- La lame doit être flexible (lame rigide type reconstitution historique non autorisée).
- La flexion maximum de la lame ne devra pas dépasser 15 kg, avec le Sword Buckling Load Test Procedure[1].
- Le fil de la lame doit avoir une épaisseur d'au minimum 2mm.
- Un simulateur en mauvais état, jugé inadapté à nos pratiques ou représentant un quelconque risque ne saurait être utilisé dans le cadre de la rencontre.
- Les épées avec gardes complexes (anneaux) ne sont pas autorisées :

[1]Sword Buckling Load Test Procedure :

1) Équilibrez l'épée verticalement au centre d'une balance, pointez vers le bas.Pour vous assurer que l'épée est complètement droite, poussez légèrement la poignée d'un côté à l'autre. Vous devriez voir qu'elle n'a pas de préférence pour tomber dans une direction particulière.
2) Enroulez vos doigts autour de la garde par le dessous, afin de pouvoir tirer vers le bas sur l'épée
3) Tirez vers le bas jusqu'à ce que vous voyiez une déflexion latérale modérée dans la lame. Environ 10 cm de l'arc. Enregistrez la force que vous voyez sur la balance.
4) Lâchez l'épée et repositionnez-la légèrement sur la balance. Répétez pour obtenir un total de 3 mesures.
5) Si les 3 mesures sont à 0,5 kg l'une de l'autre, prenez la moyenne. Si l'une est très éloignée, continuez à tester jusqu'à ce que vous obteniez 3 mesures suffisamment proches l'une de l'autre.

2.2 Epée de coté (sidesword)

- La lame devra être non tranchante et comporter une pointe sécurisée.
- La pointe peut être repliée (1) sur elle-même ou épaissie (2) :

- Toute pointe repliée devra être sécurisée avec quelque tour de ruban adhésif.
- Les épées ne peuvent excéder une longueur totale de 110±1 cm.
- Le poids minimum autorisé est de 900g.
- Le poids maximum autorisé est de 1,4 kg.
- La lame doit être flexible (lame rigide type reconstitution historique non autorisée)
- La flexion maximum de la lame ne devra pas dépasser 9 kg, avec le Sword Buckling Load Test Procedure.
- Le fil de la lame doit avoir une épaisseur d'au minimum 2mm.
- Un simulateur en mauvais état, jugé inadapté à nos pratiques ou représentant un quelconque risque ne saurait être utilisé dans le cadre de la rencontre.
- Les profils de lame triangle (lame d'escrime moderne) ne sont pas autorisés.
- Les sabres avec coquille complète ne sont pas autorisés.

2.3 Sabre

- La lame devra être non tranchante et comporter une pointe sécurisée.
- La pointe peut être repliée (1) sur elle-même ou épaissie (2) :

- Toute pointe repliée devra être sécurisée avec quelque tour de ruban adhésif.
- Les épées ne peuvent excéder une longueur totale de 110±1 cm.
- Le poids minimum autorisé est de 700g.
- Le poids maximum autorisé est de 1,2 kg.
- La lame doit être flexible (lame rigide type reconstitution historique non autorisée)
- La flexion maximum de la lame ne devra pas dépasser 9 kg, avec le Sword Buckling Load Test Procedure.
- Le fil de la lame doit avoir une épaisseur d'au minimum 2mm.
- Un simulateur en mauvais état, jugé inadapté à nos pratiques ou représentant un quelconque risque ne saurait être utilisé dans le cadre de la rencontre.
- Les profils de lame triangle (lame d'escrime moderne) ne sont pas autorisés.

2.4 Rapière

- La lame devra être non tranchante et comporter une pointe sécurisée.
- La pointe peut être repliée (1) sur elle-même ou épaissie (2) :

- Toute pointe repliée devra être sécurisée avec quelque tour de ruban adhésif.
- La longueur minimum de la lame
- Les épées doivent avoir une longueur totale comprise entre 110±1 cm 135±1 cm.
- Le poids minimum autorisé est de 990g.
- Le poids maximum autorisé est de 1,2 kg.
- La lame doit être flexible (lame rigide type reconstitution historique non autorisée)
- La flexion maximum de la lame ne devra pas dépasser 6 kg, avec le Sword Buckling Load Test Procedure.
- Le fil de la lame doit avoir une épaisseur d'au minimum 2mm.
- Un simulateur en mauvais état, jugé inadapté à nos pratiques ou représentant un quelconque risque ne saurait être utilisé dans le cadre de la rencontre.
- Les profils de lame **triangle** (lame d'escrime moderne) ne sont pas autorisés.

3 Equipements de protection

Tout équipement doit être en bon état (pas de rouille sur les masques, pas de déchirures dans les gants…) et sera examiné par l'organisation, et doit être vérifié par les combattants et l'arbitre. Par respect pour les participants, l'organisation et le public, la tenue doit être décente, correcte et soignée. Aucune partie du corps ne doit être visible / non couverte.

Masque d'escrime: sans déformation/point de rouille, et ne doit pas être mobile sur la tête, pour tester le combattant met son masque avec le sur-masque, le vérificateur appuie sa main dans la face, si le masque bouge, s'enfonce sur le visage il n'est pas conforme

Protections minimum requises :

3.1 Epée longue

- Veste AMHE adaptée (certifiée minimum 350N).
- Masque (certifié minimum 1600N[2]).
- Couvre-masque + protège-nuque.
- Gants AMHE renforcés
    - **Autorisé**: SPES Heavies, Sparring Gloves, Thokk + avec sur-Gant, Pro Gauntlet…
    - **Interdit**: Red Dragon, Kevlar Gloves
- Pantalon rembourré (certifié minimum 350N).
    - Les pantalons dépourvus de renfort rigide ou de mousse absorbante doivent être complétés par un équipement de protection pour les cuisses, tel qu'un protège-cuisse renforcé ou un short de protection type rugby.
- Genouillères (coquées).
- Protège-tibias.
- Protège-coudes (coqués).
- Protections d'avant-bras.
- Coquille/protection pelvienne.
- Gorgerin (pièce rigide portée sous la bavette du masque).
- Plastron (coque plastique rigide portée sous la veste).
- Protège dents (optionnel).

3.2 Épée de côté / Épée bocle / Sabre

- Veste AMHE adaptée (Certifiée minimum 350N).
- Masque (Certifié minimum 350N).
- Couvre Masque/protège-nuque.
- Gants AMHE intermédiaires.
    - **Autorisé**: Sparring Gloves, Thokk, Pro Gauntlet, Red Dragon, Kevlar Gloves…
    - **Interdit**: Gants souples, gants carbones
- Pantalon rembourré (certifié minimum 350N).

[2] Nous autorisons les masques 350N, mais ceux-ci doivent être complétés par des lunettes de sécurité et une calotte de rugby entre le masque et le couvre-masque. (cf annexes sur la calotte de rugby)

- Genouillères (coquées).
- Protège-tibias.
- Protège-coudes (coqués).
- Protections d'avant-bras.
- Coquille/protection pelvienne.
- Gorgerin (pièce rigide portée sous la bavette du masque).
- Plastron (coque plastique rigide portée sous la veste).
- Protège dents (optionnel).

3.3 Rapière

- Veste AMHE adaptée (Certifiée minimum 350N).
- Masque (Certifié minimum 350N).
- Couvre Masque/protège-nuque.
- Gants AMHE intermédiaires.
    - **Autorisé**: Sparring Gloves, Thokk, Pro Gauntlet, Red Dragon, Kevlar Gloves, gants carbones, gants souples rembourrés…
    - **Interdit**: Gants souples non rembourré
- Pantalon rembourré (certifié minimum 350N).
- Genouillères (coquées).
- Protège-tibias.
- Protège-coudes (coqués).
- Protections d'avant-bras.
- Coquille/protection pelvienne.
- Gorgerin (pièce rigide portée sous la bavette du masque).
- Plastron (coque plastique rigide portée sous la veste).
- Protège dents (optionnel).

4 Règles des duels

4.1 Arbitrage et déroulement

Le terrain est dénommé « lice » et sera clairement délimité pour la sécurité de tous. Les seules personnes admises en lice sont les combattants, l'arbitre déclarant et les arbitres assesseurs. L'arbitre de temps est hors de la lice, à la table de marque.

La lice se compose d'un marquage intérieur de 6x6, réservé à la zone de combat (et donc à la sortie de lice). Et d'un autre marquage extérieur à 1,5 m du marquage intérieur, l'espace entre les deux forme une zone de sécurité pour les spectateurs. Uniquement les combattants, le déclarant et l'assesseur, sont autorisés à rentrer dans les marquages extérieur et intérieur. Le public, les spectateurs et la table doivent se tenir hors des marquages extérieurs.

Les arbitres sont au nombre de trois:

- Un arbitre déclarant.
- Un arbitre assesseur.
- Un arbitre de temps remplissant HemascoreCard (décompte des points) et gérant le chronomètre.

Les assesseurs ne parlent pas, sauf si l'arbitre déclarant sollicite explicitement leur avis. L'arbitre déclarant juge les coups suivant les avis de l'assesseur, et attribue les points. Il a le dernier mot et a autorité sur les combattants. L'assesseur peut lever la main s'ils souhaitent attirer l'attention de l'arbitre déclarant.

L'arbitre déclarant donne le signal du début du combat par un « Allez » et l'arrête par un « Halte » .

S'il a vu une touche valide et/ou son assesseur lève la main, l'arbitre déclarant peut dire « Halte » et arrêter le combat. Il doit néanmoins laisser une action de bras (voir section 4.3.1) après une première touche valide avant de dire « Halte » afin de permettre une opportunité de remise (afterblow).

En cas de doute, l'arbitre peut demander à son assistant de se réunir au centre de la lice, les deux adversaires demeurant aux coins opposés de la lice et ne parlant à personne, leur avis ne sera sollicité que si l'arbitre déclarant le souhaite. En cas de doute persistant pour le déclarant, il n'y a aucun point marqué et l'on reprend le duel (point remis en jeu).

Les arbitres peuvent être d'autres compétiteurs du tournoi, à condition qu'ils ne soient pas dans le même groupe en phase qualificative, ou dans le même tableau en phase finale.

Les arbitres ne disposent pas d'assistance vidéo.

Les deux combattants doivent s'être préalablement échauffés.

Leur matériel doit avoir été vérifié avant le début du match.

Réclamations

Les combattants doivent lever la main afin d'interagir avec l'arbitre déclarant qui pourra leur permettre de s'exprimer dans deux situations bien précises :

- Ils ne sont pas d'accord avec la décision de l'arbitre et leur déclaration est en défaveur de leur adversaire. Ils ne peuvent formuler qu'**une seule réclamation de ce type par match.**

- Ils souhaitent fournir des informations en faveur de l'adversaire, dans un esprit de fair-play. Ils peuvent formuler autant de déclarations de ce type qu'ils ne le souhaitent.

Toute réclamation doit être formulée de manière respectueuse envers l'arbitre déclarant ainsi que l'adversaire. Tout manquement à cette règle entraînera des sanctions (voir tableau des fautes et pénalités section 4.6.2).

4.1.1 Langage arbitral

« À vos coins ! » : Les deux joueurs se placent à l'opposé l'un de l'autre

« Saluez » : Les deux joueurs se saluent mutuellement et saluent l'arbitre.

« Etes-vous prêts ? » ou « Prêts ? » : L'arbitre regarde en direction des deux joueurs. En l'absence d'une réponse négative ou sur une réponse affirmative, il donne le signal du début du match : « Allez ».

« Allez ! » ou « Combattez ! »: les deux joueurs commencent ou reprennent l'assaut.

« Continuez ! » : Les deux joueurs continuent l'assaut.

« Halte ! » : Ces derniers arrêtent immédiatement l'assaut.

« 10 secondes ! » : L'arbitre de temps indique qu'il reste 10 secondes.

« Temps ! » : L'arbitre de temps indique que le temps est écoulé.

4.1.2 Validité et qualité des touches

Les types de frappes valides

- La taille (effectuée par un coup du tranchant du simulateur).
- L'entaille (effectuée par poussée ou traction du tranchant du simulateur au contact de l'adversaire).
- L'estoc (effectuée par un coup de la pointe du simulateur sur l'adversaire).
- Coup de pommeau.

Pour être valides les frappes doivent être :

- Franches.
- Volontaires.
- Les estocs poussés : il doit y avoir contact et la lame doit légèrement plier.
- Les entailles doivent être marquées.

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.

Afin d'apporter plus de précision, 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 avec bras complètement étendus et/ou appuis chancelants.

- *Exemple* : Un combattant reçoit un estoc au masque, à la gorge ou au torse, la lame plie, et le combattant est très clairement penché en arrière à cause de l'épée de son adversaire. Cependant, il frappe malgré cela, et touche bras étendus son adversaire.

  Selon ce point de qualité, le dos excessivement courbé ne permet pas à cette touche d'être valide, seul l'estoc est compté.

- **Si la frappe est faite en s'écroulant** avec celle-ci/tombant au sol/ genoux au sol.

  - *Exemple*: Un combattant, en cherchant à toucher son adversaire sur une cible basse, réussi mais tombe dans le même temps, ou se jette genoux à terre pour toucher, cela n'est pas considéré comme valide.

- **Si la frappe** est un à-coup de poignet **n'impliquant aucun mouvement de bras** et/ou de buste/épaule, touche en gardant les deux bras tendu. (sauf pour les armes tenues à une main ! ex : rapière, épée de côté…)

  - *Exemple* : La «touchette manchette», un combattant en longue pointe fait un petit à-coup du poignet, en bougeant à peine les bras, pour attraper le bras ou une cible avancée de son adversaire avec sa lame. Cela n'est pas considéré comme valide.

- **Si la Touche** est induite par le **rebond d'une lame «morte»** c'est à dire qui a été parée et qui a été reposée sur l'adversaire sans geste de frappe (cf point précédent)

  - *Exemple* : Le combattant A frappe le combattant B, qui pare l'attaque et dans le même temps transforme sa parade en touche, A rebondis sur la parade de B et vient frapper légèrement avec sa lame, sans grand mouvement de bras et/ou de corps, la frappe de A n'est pas valide.

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.

L'évaluation de la qualité des frappes relève de la discrétion de l'arbitre. Si le corps arbitral, sous la direction du déclarant, juge qu'une touche n'est pas suffisamment nette, il se réserve le droit de ne pas la prendre en compte.

Les frappes doivent être exécutées avec une structure physique adéquate. Une attaque réalisée avec un déséquilibre manifeste ou en exposant le dos du combattant ne sera pas considérée comme valide.

Une touche jugée violente et/ou dangereuse peut être exclue du décompte des points. Des avertissements répétés de la part de l'arbitre en réponse à de telles frappes peuvent conduire à l'exclusion définitive du combattant de la compétition.

Un coup du plat de l'épée n'est pas interdit mais il n'est pas considéré comme une touche valide et ne rapporte aucun point.

Demi-épée

L'utilisation de la demi-épée est autorisée uniquement dans les situations suivantes :

- En seconde intention, ce qui signifie qu'elle découle d'une première attaque ou en répondant à une attaque adverse après une parade. Les estocs et les entailles sont considérés comme des techniques valables dans ce scénario.

- En consolidation d'une parade, il est permis de placer la deuxième main sur la lame pour renforcer la parade.
- Placer sa main sur la lame de manière préventive est interdit si le combattant ne se trouve pas dans les situations décrites ci-dessus.

Note : Ces règles s'appliquent uniquement à l'épée longue. Pour les armes à une main, mettre la main gauche sur sa propre lame est **interdit** et sera sanctionné d'un carton rouge.

Lutte

Les projections, les mises au sol et les clefs articulaires sont interdites.

Les saisies ou poussées de bras, épaule, poignet… sont autorisées. Tous les gestes devront être maîtrisés. En cas de lutte infructueuse au bout de cinq secondes, l'arbitre mettra fin à la venue.

Les saisies de n'importe quelle partie du simulateur adverse immobile sont autorisées.

Concernant l'épreuve d'épée à deux mains, lorsqu'il y a une saisie de lame (ou une poussée de coude) suivie d'une touche à une main, celle-ci vaut le même nombre de points qu'une touche réalisée à deux mains.

Une entrée en lutte suite à une touche valide n'annule pas l'opportunité de remise du défenseur. Il faut néanmoins qu'une touche soit portée dans le temps de l'afterblow pour le valider.

Désarmement

Le désarmement provoquant la perte complète du simulateur est possible sous réserve que la technique soit totalement maîtrisée et sans violence inutile.
Lâcher son propre simulateur et effectuer un désarmement dans un deuxième temps n'est pas considéré comme valide.

La personne qui effectue le désarmement doit garder son arme durant la phase de désarmement. La chute d'un simulateur au sol met fin à la venue.

Coup de pommeau

Les coups de pommeau sont autorisés uniquement à la tête uniquement (sur le masque d'escrime) dans le contexte de l'épreuve de l'épée à deux mains. Ils doivent être portés avec maîtrise et sans intention de blesser l'adversaire. Un escrimeur en maîtrise de la situation (contrôle du bras adverse par exemple) peut démontrer sa capacité à porter un coup de pommeau en mimant celui-ci. Dans ce cas, le coup est accordé. Toutes les autres zones seront non valides, et ne se verront accorder aucun point.

Sortie de la zone de combat

Une sortie est comptée valide lorsque les deux pieds du combattant se trouvent en dehors de la zone de combat. Une sortie peut être involontaire ou sous la pression de l'adversaire (aucune pression physique possible).

Charger (courir puis pousser) son adversaire est **interdit** et sera sanctionné d'un carton rouge.

Si un combattant quitte la zone de combat, que ce soit involontairement ou sous la pression de l'adversaire (aucune pression physique possible), l'arbitre interrompt le match, attribue la pénalité appropriée au combattant sorti, puis reprend le combat. (voir tableau des fautes et pénalités section 4.7.5).

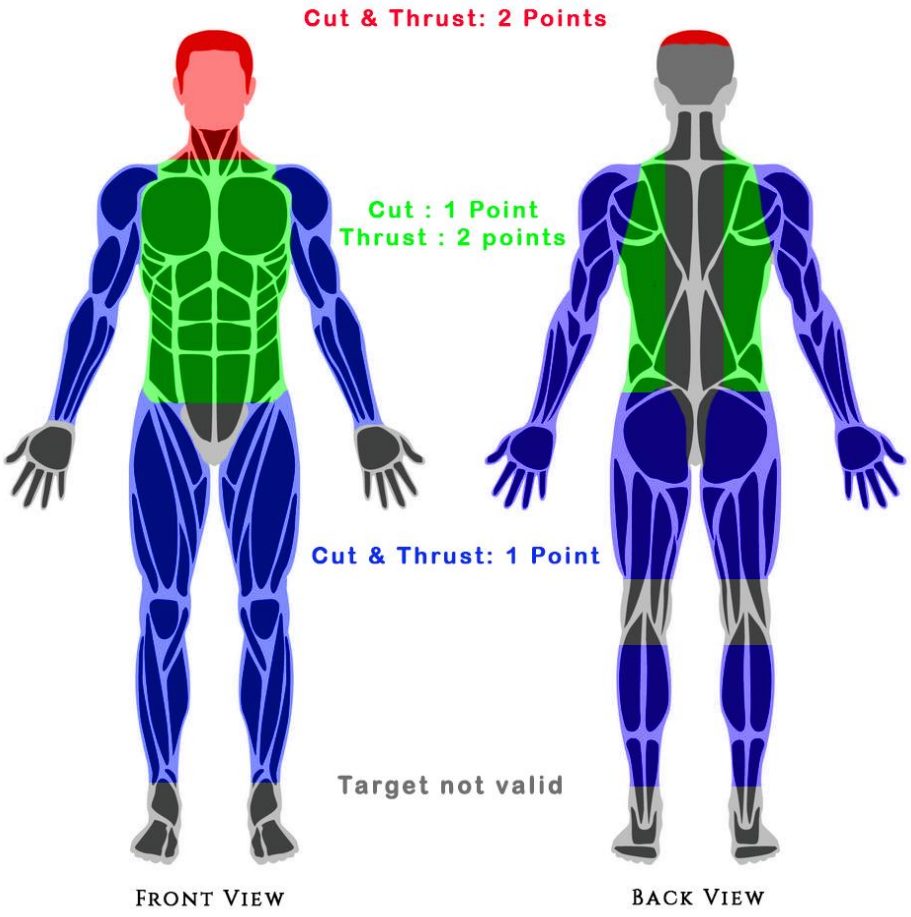
4.1.3 Pondération des touches

2 points

- Touche valide à la tête (du sommet du crâne à la base du cou). La bavette compte également comme la tête dans le cas d'un estoc.
- Un désarmement.
- Un coup de pommeau à la tête.
- Estoc valide au tronc (des trapèzes à la ceinture).
- Un coup d'épée longue à une main avec contrôle de la lame adverse et/ou contrôle du bras armé.

1 Point

- Taille et entaille au tronc (des trapèzes à la ceinture).
- Une frappe valide aux bras (de l'épaule jusqu'aux bout des doigts) et aux jambes (de la ceinture à la cheville).
- Un coup d'épée longue à une main



4.2 Comptage des points et gestion du temps

Le combat a deux limites :

- Le premier des combattants à obtenir 10 points
  ou
- Atteindre la limite de temps de 1 min 30[3].

Lorsqu'il reste 10 secondes, une annonce est faite par l'arbitre de temps qui indique "10 secondes".

Lorsque le temps imparti est écoulé (1 min 30), l'arbitre de temps indique "Temps". L'arbitre déclarant a ensuite le choix d'arrêter immédiatement le combat ou de laisser finir l'échange en cours.

Le score peut être négatif. Si un combattant n'a pas marqué de point et qu'il se voit attribuer une pénalité qui lui retire 1 point, son score est donc de -1.

Au moment de lancer un échange :

- S'il reste 5 secondes ou plus, un dernier échange peut être lancé.
- En dessous de 5 secondes l'arbitre doit conclure le match.

En cas d'égalité :

- L'égalité est autorisée en phase de poules.
- En phases de qualification/finales un temps de repos de 2 min peut être attribué. A la suite de ce repos un temps de combat supplémentaire d'une minute est accordé. S'il y a toujours égalité les deux combattants passent en mort subite.

Rappel : Chaque combat ou match dure 1 minute 30 (sauf combat en mort subite), avec un arrêt du chronomètre entre les "Halte" et reprise du chronomètre sur les "Allez".

L'arbitre ou les organisateurs peuvent eux-mêmes imposer un temps de récupération sans nécessairement l'imputer à un combattant.

4.3 Double touche et afterblow

4.3.1 Définitions

Le temps d'une action de bras

Une action de bras désigne **une action offensive unique et directe, réalisée sans interruption ni réarmement. Quitter le fer est considéré comme une action de bras**, tout comme donner un coup. Si ces deux actions sont effectuées successivement, elles constituent deux actions distinctes, excluant ainsi la qualification d'afterblow.

une action de bras peut être accompagnée d'un déplacement simple.

Pour qu'un afterblow soit valide, il doit débuter dans le temps d'action de bras qui suit directement celle de la touche précédente. Si ce temps d'action de bras s'écoule sans que commence un afterblow, alors la fenêtre d'opportunité de afterblow valide est finie.

[3] Temps réel de combat.

En conséquence, l'afterblow est également limité dans le temps.

En revanche, l'arbitre doit absolument laisser ce temps d'une action de bras après une touche avant de crier halte afin de laisser l'opportunité à celui qui est touché d'effectuer un afterblow.

Double touche

- Lorsque deux combattants se frappent simultanément.
- 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.
    - Une double touche ne rapporte aucun point.
    - En **Poule**: Au bout de **4** doubles touches le match se conclut automatiquement. Le score est de 0-0 pour les deux combattants (ce système est appelé « Double Loss »).
    - Une pénalité dans le système de calcul des points (voir section 4.5-Système de classement du tournois) est appliquée aux deux combattants (non applicable en élimination).

Afterblow (coup d'après)

- Lorsqu'un combattant porte une attaque qui touche et que son adversaire, après avoir été touché, porte également une attaque, dans le temps d'une action de bras.
    - L'arbitre déclarant doit laisser un temps d'une action de bras après une première touche valide avant de dire halte afin de permettre une opportunité de remise (afterblow).
    - Une attaque portée après le « halte » n'est pas un afterblow.
    - L'afterblow n'octroie pas de points au combattant qui l'exécute, il soustrait des points à l'attaque de l'adversaire (deductive afterblow)
    - L'afterblow soustrait toujours **1 point** à celui le recevant.
    - Les coups d'épée longue à 1 main **ne sont pas valables** pour les afterblow.
    - Toute attaque portée après un afterblow valide ne compte pas.

Validité de l'afterblow

Afin d'être validé comme un afterblow, une frappe doit être déclenchée après qu'il y ait eu touche, dans un temps d'action de bras maximum et avant le « halte » de l'arbitre déclarant. Si un défenseur reçoit une attaque et frappe après le « halte » ou après un temps d'escrime, nous considérerons l'action comme étant en dehors du temps d'escrime.

Annulation de l'afterblow

Dans les cas suivants l'afterblow ne sera pas valide :

- L'attaquant a réussi à exécuter deux touches valides avant que le défenseur ne déclenche son afterblow.
- L'attaquant à effectué un estoc à la tête valide.

Déclenchement du « halte »

Lors d'un échange le « Halte » peut être déclenché dans deux cas:

- A attaque D, D est trop loin ou ne réagit pas dans le temps imparti, l'arbitre crie « Halte ! »
- A attaque D, D fait un afterblow sur A, l'arbitre crie « Halte ! »

4.3.2 Exemples d'échanges

Ci-dessous un exemple d'échanges entre un attaquant A et un défenseur D :

A estoque D à la tête. D touche A en afterblow au main : 2 points pour A, D ne peut pas effectuer d'afterblow à cause de l'estoc à la tête.

A attaque D à la tête. D ne fait pas de parade dans les temps. Touche franche pour A, 2 points pour A.

A attaque D à la tête. D touche A à la tête en même temps. C'est une double = 0 points.

A attaque D à la tête. D touche A en afterblow à la jambe : 2 – 1 = 1 point pour A

A attaque D à la tête. D touche A en afterblow à la tête : 2 – 1 = 1 point pour A

A attaque D à la tête. D touche A en afterblow au torse : 2 – 1 = 1 point pour A

A attaque D au torse (estoc). D touche A en afterblow au bras : 2 – 1 = 1 point pour A

A attaque D à la jambe. D touche A en afterblow à la tête : 1 – 1 = 0 points

A attaque D à la jambe. D touche en afterblow à la tête, A touche à nouveau D à la tête : 1 – 1 = 0 points, la dernière touche de A n'est pas valide.

A attaque D aux mains puis à la tête. D touche ensuite A en afterblow au bras : 2 points pour A. Dans cet échange nous avons deux touches de A, elles annulent donc toute opportunité de remise. La touche la plus élevée est comptabilisée pour A.

4.4 Règles additionnelles pour la rapière et l'épée de côté

4.4.1 Saisie du Simulateur

Il est interdit de saisir une lame en mouvement. Pour avoir le droit de saisir une lame il faut préalablement avoir parer avec son propre simulateur ou que le simulateur adverse soit immobile.

Il est cependant possible d'attraper le panier ou les quillons du simulateur adverse sans aucune condition.

4.4.2 Main secourable

Toutefois, il est autorisé que la main non armée puisse être utilisée pour dévier (c.a.d. pousser avec la paume ou le dos de la main sans percussion de la pointe) et ce uniquement contre une estoc (pas de saisie de lame).

4.5 Système de classement du tournois

Pour l'organisation de ce tournoi nous utiliserons le logiciel en ligne HEMA Scorecard (un backup en système papier est prévu).

Nous avons choisi le système de classement appelé FAL_v1. Voici le détail de l'algorithme :

Algorithm Name: FAL_v1

== Ranking ====

1-Score [See formula below]

1st Tiebreaker: Wins [Highest]

2sd Tiebreaker: Doubles [Lowest]

==========

Score = [#Win * Win Bonus + Target Point] / [Total Times Hit + Double Hit Penalty]

#Win = Number of Win

Win Bonus : **3** Points for every match won

Target Point : Points scored against the other fencers (Clean hits + Afterblow) before the afterblow is deducted.

Total Times Hit : Point scored against you composed of **[# Clean Hits Against you]** + **[# Afterblows received]**

Double Hit Penalty: a(n)=((n-1)*n)/2 where "n" is the Total Number of Double Hits

To make it easier to understand , you can observe in the table below the number of double hit and the penalty associated with it :

Num of double hit	Double Hit penalty
0	0
1	0
2	1
3	3
4	6
5	10
6	15
7	21
8	28
9	36
10	45
11	55
12	66
13	78
14	91

Le classement est effectué par ordre décroissant du score de chaque combattant.

Ce score est calculé avec la formule : Score = [(#Win * Win Bonus) + Target Point] / [Total Times Hit + Double Hit Penalty]

Il prend en compte le nombre de touches marquées (avant déduction des afterblow) ainsi que le nombre de victoires. Les touches reçues (touches propres + afterblow) ainsi que les doubles pénalisent le score du combattant. Ce système favorise donc les combattants marquant des points et sachant se défendre.

Voici un exemple de classement type :

Rank	Name	Wins	Points For	Hit Against	Doubles	Score
1	[redacted]	5	47	14	5	2.6
2	[redacted]	5	61.3	25	3.8	2.5
3	[redacted]	4	32	15	3	2.4
4	[redacted]	5	48	18	5	2.3
5	[redacted]	5	58	19	6	2.1
6	[redacted]	3	54	28	3	2
7	[redacted]	3	31	20	3	1.7
8	[redacted]	4	47	19	6	1.7
9	[redacted]	4	60	33	5	1.7
10	[redacted]	4	49	22	6	1.6
11	[redacted]	3	30	17	5	1.4
12	[redacted]	5	38.8	21.3	6.3	1.4

Exemple de calcul avec le premier combattant : ((5 * 3) + 47) / (14 + 10) = 2.6

On peut observer que ce ne sont pas forcément les combattants avec le plus de victoires qui se placent le mieux. Il faut aussi faire attention au ratio du nombre de touches que l'on marque et que l'on reçoit (double, afterblow…). Plus un combattant fait de **doubles**, plus cela le **pénalise** dans son classement.

Exemple: Le combattant classé 5e a remporté 5 victoires, mais son ratio coups marqués/coups reçus est moins bon (notamment à cause des 6 doubles) que celui du combattant classé 3e, qui n'a que 4 victoires mais qui n'a que 3 doubles.

4.6 Poules & Éliminations

4.6.1 Poules

Les poules (Pool) seront d'une taille de 6 combattants et se feront de manière classique. Chaque combattant rencontre successivement chacun de ses adversaires. Le nombre de poules variera en fonction du nombre de participants.

4.6.2 Eliminations

Après les poules, s'en suivra une phase d'élimination en 16, 32 ou plus suivant le nombre de participants.

Le tournoi se joue en élimination directe. Le perdant de chaque confrontation est éliminé du tournoi. Chaque vainqueur affrontera un autre vainqueur au tour suivant, jusqu'au match final, où le vainqueur devient le champion du tournoi.

Remarque : l'organisation du tournoi se réserve le droit d'adapter le planning, le type d'élimination (simple, double, consolation…) ainsi que la longueur des matchs si les circonstances l'exigent.

4.7 Les fautes, avertissements et sanctions

4.7.1 Définitions

Faute

Action en contre-indication avec le règlement du tournoi. Il peut en résulter un avertissement ou une sanction.

Avertissement

C'est une intervention orale de l'arbitre déclarant auprès d'un ou des deux combattants. Il permet d'informer les combattants de la direction non conforme que prend leur combat.

Sanction

Elle est infligée par l'arbitre déclarant en conséquence du non-respect du règlement et/ou d'une faute commise. Il existe deux types de sanctions.

4.7.2 Liste des gestes interdits

- Arrachage de masque
- Coups de pied, genoux, poing, coude, tête, quillon
- Saisie d'une lame en mouvement
- Main non-armé sur sa propre lame (sauf pour les techniques de demi-épée)
- Charge (courir + pousser son adversaire)

4.7.3 Liste des gestes dangereux

- Clés articulaires
- Étranglements
- Épée utilisée en tenant le faible à pleine main et en donnant un coup de pommeau ou de quillons (Mordschlag)
- Lancer son arme
- Projeter son adversaire

4.7.4 Liste des zones interdites

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

4.7.5 Tableau des fautes et pénalités

Voici un tableau résumant la liste des fautes et pénalités. En cas de doute, vous pouvez consulter le directeur de l'arbitrage.

Groupe	Ref N°	**Nature de la faute**	Sanctions			
			1er rappel	2ème rappel	3ème rappel	4ème rappel +
1	1	Sortir **involontairement** la zone de combat, que ce soit par soi-même ou sous la pression de l'adversaire.	Carton Jaune	Carton Rouge	Carton Rouge	
2	2	Ne pas être prêt au début du match et/ou venue	Carton Jaune	Carton Rouge	Carton Rouge	Carton Rouge
	3	Parler à haute voix à plusieurs reprises durant un match	Carton Jaune	Carton Rouge	Carton Rouge	Carton Rouge
	4	Crier durant l'assaut	Carton Jaune	Carton Rouge	Carton Rouge	Carton Rouge
3	5	Non-combativité	Carton Jaune	Carton Rouge	Carton Rouge	Carton Noir
	6	Déplacement anormaux	Carton Jaune	Carton Rouge	Carton Rouge	Carton Noir
	7	Contester de façon non courtoise et/ou répétitive l'arbitrage	Carton Jaune	Carton Rouge	Carton Rouge	Carton Noir
	8	Continuer le combat après le « halte »	Carton Jaune	Carton Rouge	Carton Rouge	Carton Noir
	9	Frapper avec une force excessive son adversaire	Carton Jaune	Carton Rouge	Carton Rouge	Carton Noir
	10	Frapper le sol avec sa lame	Carton Jaune	Carton Rouge	Carton Rouge	Carton Noir
	11	Frapper involontairement avec son arme **une zone interdite**	Carton Jaune	Carton Rouge	Carton Rouge	Carton Noir
	12	Présenter **involontairement** une zone interdite ou invalide à son adversaire	Carton Jaune	Carton Rouge	Carton Rouge	Carton Noir
	13	Substituer **involontairement** une zone valide par une zone interdite ou invalide	Carton Jaune	Carton Rouge	Carton Rouge	Carton Noir
	14	Présence du coach dans la zone de combat	Carton Jaune	Carton Rouge	Carton Rouge	Carton Noir
	15	Matériel non conforme au règlement	Carton Jaune	Carton Rouge	Carton Rouge	Carton Noir
4	16	Effectuer un **geste interdit**	Carton Rouge	Carton Rouge	Carton Noir	

	17	Présenter **volontairement** une zone interdite ou invalide à son adversaire	Carton Rouge	Carton Rouge	Carton Noir
	18	Substituer **volontairement** une zone valide par une zone interdite ou invalide	Carton Rouge	Carton Rouge	Carton Noir
	19	Sortir **volontairement** de la zone de combat	Carton Noir		
	20	Frapper **volontairement** une zone interdite	Carton Noir		
	21	Réaliser un **geste dangereux**	Carton Noir		
	22	Brutalité intentionnelle	Carton Noir		
	23	Refuser de saluer l'adversaire ou le corps arbitral	Carton Noir		
	24	Refuser de rencontrer un adversaire	Carton Noir		
	25	Insulter un adversaire, un officiel ou un coach	Carton Noir		
	26	Blesser volontairement un adversaire	Carton Noir		
	27	Être en situation de combat truqué avéré	Carton Noir		
	28	Matériel non conforme au règlement par **fraude manifeste**	Carton Noir		

Les fautes sont classées en différents groupes. Seules les fautes appartenant à un même groupe peuvent être additionnées pour entraîner une sanction plus sévère. En revanche, les fautes de groupes différents sont traitées indépendamment les unes des autres.

Par exemple, si un combattant reçoit un carton jaune pour 'Sortie de lice' (groupe 1) et un autre carton jaune pour 'Cri durant l'assaut' (groupe 2), ces deux cartons jaunes ne se cumulent pas pour devenir un carton rouge, car ils appartiennent à des groupes distincts.

Un carton noir entraîne la fin du match pour le combattant qui le reçoit, et son adversaire est alors déclaré vainqueur.

L'accumulation de deux cartons noirs dans la même épreuve entraîne la disqualification du combattant pour cette épreuve.

4.7.6 Abandons, exclusions, forfaits.

L'abandon, pour quelque raison hors blessure, de la part d'un combattant ou son exclusion pour violence ou défaut de comportement par l'arbitre entraîne la victoire de son adversaire par un score de 6 à zéro, annulant tous les points du duel acquis jusque-là.

Le combattant doit se présenter dans sa lice 5 min avant le début des combats afin d'assister au briefing par l'arbitre déclarant. Si celui-ci n'est pas présent lors du début de son combat, l'arbitre déclarant crie son nom à 1 min d'intervalle. Si celui-ci ne se présente pas après 3 appels, il est forfait pour le match (carton noir). Au bout de 2 matchs forfait il est exclu de l'épreuve.

4.7.7 Blessures

L'arbitre déclarant peut imposer un temps de récupération à un combattant s'il juge qu'il y a un risque pour son intégrité. Le temps de récupération ne peut pas excéder 20 secondes (2 maximum par combat).

Durant la rencontre, l'arbitre déclarant doit arrêter le combat si un des deux combattants répond aux cas suivants :

- Un combattant manifeste un état d'affaiblissement physiologique ou psychologique ne lui permettant pas de poursuivre la rencontre.
- Un combattant est arrêté par l'arbitre plus de deux fois dans un même match pour récupérer (temps de récupération).

En cas de blessures d'un des compétiteurs, l'assaut sera stoppé uniquement le temps nécessaire pour qu'un médecin ou l'équipe médicale décide si le combattant blessé peut continuer l'assaut ou pas. Si un arbitre estime qu'un compétiteurs est inapte à continuer le combat, en raison d'une blessure ou toute autre raison physique, le combat sera stoppé et le vainqueur sera décidé par rapport au context. Le droit de prendre une telle décision incombe à l'arbitre qui doit consulter le médecin.

Si le combat doit être arrêté en raison d'une blessure, l'arbitre et les deux juges doivent décider :

- Qui a causé la blessure ? La responsabilité est-elle partagée ?
- Si la blessure était intentionnelle ou pas.
- Si la blessure est due à un défaut de protection.
- Si la blessure a été causée par une technique non autorisée ou pas.

Après cela, il devra appliquer les sanctions appropriées.

Si une blessure est grave au point de forcer le combattant concerné à stopper la compétition, celui-ci est déclaré forfait général, et sera remboursé de ses frais d'inscription par l'organisation si la blessure a eu lieu lors du premier jour de compétition ; le forfait général est définitif et irrévocable.

4.8 Conditions générales

4.8.1 Inscriptions

Chaque personne inscrite (ayant rempli le formulaire d'inscription) s'engage à avoir pris connaissance et à respecter le présent règlement ainsi que le corps arbitral.

La participation se fait sous l'entière responsabilité des combattants avec renonciation de tout recours contre les organisateurs en cas de dommage ou séquelles ultérieures qui pourraient survenir du fait de l'épreuve.

L'organisation se laisse le droit de refuser une inscription sans être tenu d'apporter des explications (dans le respect de la loi et des règles de non-discrimination ainsi qu'en accord avec les statuts de l'association).

4.8.2 Catégories Débutants

Cette catégorie est destinée à offrir un environnement adapté et équitable aux pratiquants ayant peu d'expérience, leur permettant de se familiariser avec la compétition dans des conditions favorables.

Critères d'éligibilité :

- Avoir un maximum de 2 ans d'expérience, basé sur une déclaration sur l'honneur.
- L'instructeur doit attester sur l'honneur que la personne concernée répond aux critères et est effectivement considérée comme débutante.

La déclaration sur l'honneur de l'instructeur garantit l'intégrité et le respect des règles, en maintenant une compétition juste pour tous les participants.

Si une déclaration sur l'honneur s'avère inexacte, des sanctions pourront être appliquées à l'encontre du club et du combattant concerné. Ces sanctions pourraient inclure, par exemple, l'interdiction de participer à de futures compétitions du circuit fédéral.

4.8.3 Conditions d'admissions

Le tournoi est caractérisé par un niveau d'engagement défini qui nécessite une certaine intensité et interaction physique entre les participants inhérents à la pratique des arts martiaux. Cependant, les arbitres resteront attentifs aux excès de violence.

Le combattant doit être en bonne condition physique et certifie qu'aucun problème médical connu ni qu'aucune contre-indication n'entre en contradiction avec son inscription à cet événement sportif.

Afin de garantir une expérience équitable et sécurisée pour tous les participants, l'adhésion (15€) à la FFAMHE (Fédération Française des Arts Martiaux Historiques Européens) est obligatoire pour tous les compétiteurs.

4.8.4 Vérification du matériel

Le comité organisateur désignera un ou plusieurs responsables du contrôle matériel.

Les combattants doivent se conformer aux vérifications du matériel de protection (considéré comme obligatoire) sous peine d'exclusion définitive du tournoi par ces derniers et/ou par les organisateurs, qui ont tout pouvoir de sanction.

Toute personne présentant du matériel considéré non conforme pourra être autorisé à participer à la discrétion des organisateurs mais ne pourra engager la responsabilité des organisateurs ainsi que du club organisateur en cas d'incident ou d'accident.

Les masques et les tenues devront porter le label de garantie prévu dans les normes de sécurité (350N, 800N, 1600N…)

Les armes qui auront été ainsi contrôlées seront marquées d'un signe distinctif; le combattant ne pourra, sous peine des sanctions, utiliser une pièce de matériel sans qu'elle porte cette marque de contrôle.

4.8.5 Entraîneur /Coach

Le coach est une personne désignée par le combattant pour le guider mentalement et tactiquement lors du match.

Le coach se situe dans le coin du combattant, et n'a pas le droit de se déplacer autour de la lice. Il doit rester derrière le coin de la lice correspondant au combattant.

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.

Le coach n'a pas le droit de réclamation, seul le combattant le possède. Le seul cas où il peut parler au nom du combattant si ce dernier n'arrive plus à s'exprimer clairement. (ex: blessure, épuisement)

Toutefois, si le coach perturbe le bon déroulé du match, le corps arbitral peut s' il ressent le besoin de pénaliser le combattant, attitré du coach perturbateur.

A tout moment un combattant peut révoquer son coach, il lui sera alors demandé au coach révoqué de quitter la lice, et rejoindre le public.

Si l'un des combattants n'a pas de coach et que son adversaire en a un, le combattant seul peut demander à son opposant de ne pas être suivi par son coach lors de cette rencontre. Ceci est une volonté de symétrie des combattants lors des matchs.

4.8.6 Droits à l'image

Les combattants renoncent expressément à se prévaloir du droit à l'image durant l'événement, comme il renonce à tout recours à l'encontre de l'organisateur et de ses partenaires agrées pour l'utilisation faite de son image pour la communication réservée à l'événement.

Les personnes ne souhaitant ou ne pouvant pas être photographiée et/ou filmée doivent nous le signaler par email ou à leur arrivée sur place.

4.8.7 Assurance

L'organisation possède une assurance responsabilité civile spécifique à l'épreuve. Toutefois, toutes les personnes inscrites sont tenues d'être en possession d'une assurance responsabilité civile.

Les combattants affiliés FFAMHE bénéficient des garanties accordées par l'assurance liée à leur licence.

4.8.8 Sécurité

La compétition disposera d'un poste de secours avec trousse de premier secours et du personnel qualifié (infirmières ou, médecins ou, personnels PSC1…).

4.8.9 Réglementations

La compétition s'organise en conformité avec les recommandations de la FFAMHE (Charte des compétitions AMHE).

La FFAMHE joue un rôle essentiel dans la promotion, la régulation et le développement des arts martiaux historiques européens en France. En adhérant à cette fédération, vous contribuez à soutenir ces disciplines et à garantir le respect des normes et des valeurs qui leurs sont associées.

4.8.10 Annulation et remboursements

Toute annulation a un impact sur l'organisation de la compétition. Il est d'autant plus important que son annonce est tardive.

En cas d'annulation de la compétition par le comité organisateur, tous les participants seront automatiquement remboursés de la totalité des montants prélevés pour leur inscription.

En cas d'annulation d'une épreuve, l'organisation se réserve le droit de proposer une solution alternative (tombola…). Si celle-ci est acceptée par la majorité des participants, les organisateurs l'appliqueront sinon ils procéderont au remboursement uniquement de l'épreuve.

En cas d'annulation par le participant, celui-ci est remboursé de la totalité des frais d'inscriptions :

- Si l'annulation a lieu 1 semaine avant la date de l'événement (aucun justificatif n'est nécessaire)
- Si l'annulation a lieu 48 heures avant la date de l'événement dans le cadre suivant:
    - Décès d'un proche
    - Blessure grave empêchant la pratique des AMHE (l'organisation se réserve le droit de demander un certificat médical)

En dehors des cas ci-dessus, l'organisation ne procède à aucun remboursement. Toute demande doit être faite à l'adresse mail du club organisateur.