

RÈGLEMENTS TOURNOI

Vercingétorix HEMA Tournament 2018.

Version du 24/01/2018

CADRE RÉGLEMENTAIRE

Vous trouverez dans ce document le règlement **Epée Longue** de la Compétition « Vercingétorix HEMA Tournament 2018 », qui se tiendra à Clermont-Ferrand les 24 et 25 février 2018.



Document écrit et validé

par Charlotte GIRAUDON, Martin VEAULEGER et Thomas LOBO pour l'Association AURA CH.

ÉPÉE LONGUE ACIER

10 échanges



POINTS D'ATTAQUE :

2 points

1 point

zone interdite

désarmement, mise au sol

→ 2 points

BONUS DÉFENSIF :

+ 1 point

En cas :

- de parade définitive
- de parade riposte
- de parade post-touche



EN CAS DE DOUBLE :

Principe de la soustraction :

- Celui qui attaque marque les points
- Celui qui réagit soustrait ses points

CAS PARTICULIERS :

- Frappe à une main :
Une tentative acceptée par assaut
- Touche à la main dessus le quillon :
Point non accordé, parade valide
Pas de halte

L'Épée Longue Open Acier.

Niveau 3 de protection obligatoire.

Les simulateurs utilisés seront des *simulateurs acier* uniquement. **Non fournis.**

Le match a deux limites : **le nombre d'échanges (10)** et **le temps de 4 minutes** (sans arrêt au halte, sauf si demandé par l'arbitre central.)

Les points d'attaque :

Les points d'attaque valorisent un combattant qui touche l'adversaire dans la zone concernée (1 point pour **les membres**, 2 points pour **la tête et le buste**).

Les zones interdites : **sexe ou pieds**. Toucher involontairement l'une de ces zones ne sera pas valorisé, viser l'une de ces zones sera sanctionné.

Si les deux combattants sont touchés, le **principe de soustraction** s'applique : les points de celui qui réagit seront soustraits à ceux de l'attaquant initial.

Possibilités :

A = attaquant initial / B = attaquant en réaction

A: 2 / B: 1 => 2-1=1

A: 2 / B: 2 => 2-2=0

A: 1 / B: 1 => 1-1=0

A: 1 / B: 2 => 1-2=0

Si les deux combattants attaquent simultanément, A et B sont considérés comme attaquants.

A et B = attaquants en simultané

A: 2 / B: 1 ou B:2 / A:1 => 2-1=1

A: 2 / B: 2 => 2-2=0

A: 1 / B: 1 => 1-1=0

NB : aucun bonus défensif en cas de double.

Les Bonus défensif :

Le bonus défensif ne peut être accordé que dans trois conditions :

Parade Définitive :

A attaque le corps de B (une ou plusieurs fois).

B pare avec sa lame et arrête le comportement agressif de A sans attaquer.

Si l'attaque de A est brisée de la sorte par B, l'arbitre pourra dire HALTE et valoriser cet échange.

Parade Riposte :

A attaque, B pare, riposte et touche.

L'arbitre valorise la parade si celle-ci est clairement identifiée. Il ajoutera à l'échange les points d'attaque.

Parade Post-Touche :

A attaque et touche, B attaque à son tour, A s'en défend et pare.

L'arbitre valorise la parade si celle-ci est clairement identifiée. Il ajoutera à l'échange les points d'attaque.

Cas particuliers:**Frappe à une main:**

L'arbitre valorise une seule tentative par assaut. Ne sont pas considérées comme frappe à une main les frappes où le combattant à une main sur sa poignée et l'autre sur le corps ou l'arme de l'adversaire.

Touche à la main par-dessus le quillon:

Nous considérons que les frappes par-dessus la garde touchent trop souvent un gant car celui-ci est trop imposant. Nous avons donc choisi de ne pas le valoriser.

Coups exclus :

Faute de Groupe 1 : substitution de surface valable.

Faute de Groupe 2 (raison de sécurité) : coup de quillon, estoc en demi-épée, coup poing/pied avec rotation du corps.

Attribution des points et sanctions Open Acier			
Nature de la touche	Cible	Points accordés	Faute
Taille / Estoc	Membre supérieur / inférieur	1	-
Taille / Estoc	Tête / Buste	2	-
Coup de pommeau	Tête	2	-
Désarmement / mise au Sol	-	2	-
Bonus Défensif	-	+1	-
Coup de pieds/ poings avec rotation + Coup de quillon + Estoc en demi-épée.	Toutes	-	Groupe 2

