

# RÈGLEMENTS TOURNOI

## *Vercingétorix HEMA Tournament 2018.*

Version du 24/01/2018

### CADRE RÉGLEMENTAIRE

---

Vous trouverez dans ce document le règlement **Epée Bocle** 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 BOCLE

*12 échanges*

POINTS D'ATTAQUE :

2 points

1 point

zone interdite

immobilisation des deux bras

→ 4 points

désarmement, mise au sol

→ 2 points



EN CAS DE DOUBLE :

Principe de la soustraction :

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

# L'Épée Bocle.

## **Niveau 3 de protection obligatoire.**

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

Le match a deux limites : **le nombre d'échanges (12)** 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 valorisée, 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.

## Désarmement et mise au sol : 2 pts

A **désarme l'épée** de B, ou **conduit B au sol** de telle façon qu'il **reste** lui-même **debout**.

L'arbitre attribuera 2 points à A.

## Immobilisation des deux bras : 4 pts

A **saisit** B de telle façon que B ne puisse **plus se servir d'aucun de ses membres**.

L'arbitre attribuera 4 points à A.

Coups interdits :

Désarmement de la bocle par rotation, coup tranche de bocle, coup poing/pied.

Attribution des points et sanctions Epée Bocle			
Nature de la touche	Cible	Points accordés	Faute
Taille / Estoc	Membre	1	-
Taille / Estoc	Tête / Buste	2	-
Désarmement Epée / Mise au Sol	-	2	-
Immobilisation des 2 membres	-	4	-
Désarmement de la bocle par rotation + Coup tranche de bocle + Coup poing/pied.	-	-	Groupe 2