

RÈGLEMENTS TOURNOI

Vercingétorix HEMA Tournament 2018.

Version du 24/01/2018

CADRE RÉGLEMENTAIRE

Vous trouverez dans ce document le règlement **Hache de Pas** 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.

HACHE DE PAS

5 points ou 4 minutes max

L'ARME :

Partie
offensive
de l'arme

Une main
doit
être ici

Partie
interdite
pour un usage
offensif

LES ZONES :

Zone
valorisée

Zone non
valorisée

Zone
soumise à
interdiction



SCORE :

5 façons de marquer un point, 2 points max par technique

- Estoc dague
- Estoc queue
- Coup taillant ou maille

- Lutte et domination
- Sortie de lice



La Hache de Pas.

Niveau 3 de protection requis + protections d'avant bras obligatoires.

Les simulateurs utilisés seront le modèle ARCEM Hache de Pas Civile, ils seront *fournis*, pour ceux qui n'en possède pas.

Seul *la tête* est considérée comme *surface* de touche *valable*.

Le match a 2 limites : le temps, *4 min en temps continu* ou les points, *le premier à 5*.

Il y a 5 façons de marquer des points, et chacune est valorisable *seulement deux fois* par combat.

Esgrime à la Hache de Pas : Cible => la Tête.

1. Avec *la Dague en estoc*.
2. Avec *le Maille ou la Hache en taille*.
3. Avec *la Queue en estoc*.

Combat au Corps à Corps:

4. la *Sortie de Lice*.
5. le *Désarmement* / ou la *Mise au Sol*.

ATTENTION:

Coups exclus:

Faute de Groupe 1 : Substitution de surface valable.

Faute de Groupe 2 (raison de sécurité) : coup volontaire avec le manche, crochetage nuque, coup de taille aux genoux, coup type cravate, plaquage lancé, utilisation de coups pieds/poings.

Position des mains :

Position des mains : durant l'intégralité des combats (hors mouvements de luttés), une main devra obligatoirement être positionnée à 20 cm maximum sous la rouelle des simulateurs fournis (quel que soit le sens et la main). Sans cela, les autres positionnement de mains seront proscrits et causeront l'arrêt du jeu par l'arbitre. En cas de récidive avérée, le combattant ne respectant pas ce positionnement pourra se voir infliger un avertissement.

Attribution des points et fautes Hache de Pas

Nature de la touche	Pts accordés	Nombre de touches	Faute
Taille du Taillant ou du Mail	1	2 max	-
Estoc de la Dague	1	2 max	-
Estoc de la queue	1	2 max	-
Sortie de lice	1	2 max	-
Désarmement / Mise au sol	1	2 max	-
Substitution de surface valable	1	Attaque lancée marque ses points, si elle le peut.	Groupe 1 pour défenseur
Coup de pieds/poings	Toutes	-	Groupe 2