

# CONVENTION DE COMBAT

## TOURNOI : « L'ÉPÉE DANS LA ROCHE »

### - Tournoi sportif à l'épée longue -

#### Tournoi organisé par la section Bast'Yon du C.E.B.Y

#### - La Roche Sur Yon -

#### Avant-propos :

Ce tournoi se veut être un moment de convivialité, d'échange, de temps sportif, et de démonstration de savoir-faire technique étudié à l'entraînement lors des séances AMHE, par une tentative de mise en pratique concrète par l'opposition duelliste, tout en respectant les codes et les valeurs fondamentales du sport amateur associatif.

De plus, dans le souci de créer une formule ludique et d'éviter une vision trop « compétitionniste », nous avons choisi une formule par équipes de 2 avec auto-arbitrage, afin que le fair-play et l'amusement dominant.

Qui dit tournoi, dit arbitrage. Qui dit arbitrage dit règles.

Nous savons que les règles d'arbitrage d'un Tournoi AMHE n'ont rien de protocolaires, il n'existe pas à proprement parler de consensus ou de « Règlement fédéral ». Aussi, nous avons choisi pour ce tournoi une convention qui reprend celle pratiquée en escrime sportive. Le but n'est pas d'infuser le règlement de l'escrime sportive dans les AMHE, ni de tenter de le légitimer plus qu'un autre. Cette convention, si elle a ses faiblesses, possède aussi ses forces : elle dissout assez facilement les problèmes liés aux touches simultanées (que nous jugeons peu légitimes) en « punissant » le combattant qui ne cherche qu'à toucher au détriment de sa propre sécurité (et de son intégrité dans le cas d'un combat réel), et en « privilégiant » celui qui mène un assaut raisonné, en cherchant à la fois à toucher son adversaire, mais sans se prendre lui-même un coup. C'est une ligne directrice simple, mais qui avec le retour fonctionne aussi à l'épée longue (après tout, « toucher sans se faire toucher » n'est-il pas l'objectif primordial dans une opposition arme à la main?)

Ainsi, nous ne tentons pas de faire du « fleuret à l'épée longue », mais juste de mener un assaut avec des critères de départage fonctionnels et cohérents des combattants.





#### Règles mises en place pour le tournoi :

**1-** Lorsqu'un combattant porte seul la touche, quelle que soit l'évolution de l'échange précédent celle-ci, il remporte le point (en l'absence de faute de combat) ;

**2-** Si les combattants se portent mutuellement un coup, l'arbitre, assisté par des assesseurs, tâchera de départager les combattants selon le modus operandi suivant (en partant du principe théorique que la finalité du combat repose sur la volonté de toucher sans se faire toucher) :

**2.1** Si les deux combattants se touchent mutuellement en ayant déclenché, sur un temps jugé simultané par l'arbitre, leur action offensive (= Attaque Simultanée) : aucun point ne sera attribué (les combattants sont jugés fautifs d'avoir attaqué sans tenir compte de l'adversaire) ;

**2.2** Si les deux combattants se touchent mutuellement en ayant déclenché, pour l'un, une action offensive vers la cible, et pour l'autre, une action contre-offensive réactionnelle telle qu'une contre-attaque ou une esquive (= Coup Double), seule la touche portée par l'action offensive initiale sera comptabilisée (l'action de contre-offensive ou d'esquive est alors jugée illogique face au danger représenté par l'attaque qui a été déclenchée préalablement).

**2.3** Cependant, si dans le cas précédent, l'action offensive initiale ne touche pas (manquant sa cible qu'elle qu'en soit la raison), tandis que l'action de contre-offensive touche ainsi seule, cette action sera valorisée par l'attribution du point, conformément à la règle mentionnée à l'alinéa 1 (concrètement, le combattant qui choisit de contre-attaquer est jugé comme choisissant une action théoriquement très dangereuse pour lui, et donc peu crédible en situation « réelle ». Ainsi, sa prise de risque sera valorisée si et seulement s'il parvient à toucher seul. Dans le cas contraire, cette prise de risque sera sanctionnée par l'attribution de la touche au seul attaquant initial).

**3-** Si, au cours de l'échange précédent la touche simultanée des deux combattants, l'un parvient nettement (selon un critère d'appréciation laissé à l'entière autorité et au jugement de l'arbitre) à mettre en échec l'action offensive adverse par une parade de l'arme, avant de porter son coup, alors c'est cette dernière action qui sera privilégiée pour l'attribution du point.

**Ex.1 :** A attaque / B pare et riposte = touche seule de B, point pour B

**Ex.2 :** A attaque / B pare et riposte, dans le même temps A touche avec une deuxième action ou la continuité de l'action précédente = coup double, point uniquement pour B



Explication : Cette convention va juger le fait que A, après avoir été mis en échec par la parade, est théoriquement exposé au danger de la riposte quasi-systématique de B. Il n'est donc pas dans son intérêt légitime (sauf cas particulier aléatoire à l'évolution du combat – pas de riposte, perte de contrôle de l'arme de B, etc.) de vouloir retenter une touche dans la foulée. Le principe théorique vital du « Toucher sans se faire toucher » devrait le pousser à accepter l'échec de sa première action, se prémunir de la riposte de B en se protégeant à son tour, puis, seulement à ce moment, tenter une nouvelle action offensive. Ainsi, la convention va juger comme une erreur stratégique la seconde action de continuité de A, et va la sanctionner en attribuant seulement le point à B, en cas de touche simultanée.

**Ex.3 :** A attaque / B pare et riposte, manque la cible ; dans le même temps de la riposte, A a effectué une seconde action offensive et a touché = point pour A.

L'action de A est stratégiquement une erreur (si B avait touché, il n'aurait rien fait pour d'abord se mettre en sûreté en se protégeant), mais il est le seul à toucher. Chance dans une erreur d'appréciation ou prise de risque calculée, la touche de A est toutefois accordée, conformément à l'alinéa 1

**4-** Les touches portées peuvent se faire de taille et d'estoc, uniquement avec la lame (coups de pommeau / quillons interdits).

Les coups physiquement portés (poings, pieds, genoux, tête, etc.) sont interdits.

Les coups portés en maintenant / immobilisant la lame adverse, ou immédiatement après un désarmement, sont autorisés.

La surface valable autorisée pour porter les coups s'étend du sommet du crâne aux genoux (les jambes, en dessous des genoux, et les pieds ne sont pas des surfaces valables).