

Règlement Global



Les 28 et 29 mars 2026

Salle Rivoli,

Rue Marengo

La Roche sur Yon

L'épée dans La Roche

ÉDITION



FAITS
D'ARMES



RÈGLEMENT du Tournoi : l'Épée dans la roche.

INDEX :

- I. Comptabilisation des points
- II. Formule
- III. Arbitrage et manière de combattre
- IV. Matériel & Équipement
- V. Droits d'engagements
- VI. Divers



I. Comptabilisation des points :

Le tournoi EDLR V utilise un ruleset mixte ROW / Afterblow, conçu pour respecter au mieux le principe d'opposition « toucher sans être touché ».

Le principe fondamental de ce tournoi prescrit ainsi que, de manière générale, toucher son adversaire assure l'obtention d'un point, et ne pas être touché en retour entraîne l'obtention d'un point supplémentaire.

Ainsi, au cours d'un échange, un combattant parvenant à toucher sans être touché obtient systématiquement 2 points ; en revanche, s'il subit un après-coup (afterblow) immédiatement après avoir touché, il ne totalise qu'un seul point sur la phrase d'armes.

Pour schématiser, le maître-mot de ce tournoi correspond à une analogie « essai - transformé », en permettant de scorer par la touche initiale, puis de la bonifier par un bonus x2 en parvenant à éviter la touche adverse :

« Toucher » = 1 point , « Sans être touché » = 1 point

Les principes ROW permettent de cadrer et définir l'attribution des points en cas de coups doubles, qui demeurent inhérents à l'opposition, notamment dans le cas des actions contre-offensives.

Rappel : une action contre-offensive est une action offensive réalisée au cours du temps d'escrime de l'exécution de l'action offensive initiale adverse.

Ceux issus de l'afterblow permettent, dans une certaine mesure, de limiter la quantité de points marqués en cas de non considération ou de manquement au principe de sauvegarde (ne pas être touché).

Rappel : dans le cadre du tournoi EDLR V, un afterblow est défini comme une action offensive initiée immédiatement après avoir subi une touche, donc en dehors du temps d'escrime de l'action offensive initiale, mais étroitement liée à la réalisation de cette dernière.

La nature de ce règlement permet ainsi de faire valoir la nécessité, face à une attaque adverse, de mettre en œuvre le besoin de ne pas être touché.

Ainsi, si un combattant vient d'être touché, il bénéficie s'il le peut d'un temps d'escrime pour réaliser une action offensive immédiate, permettant de mesurer la capacité adverse à ne pas abandonner toute logique de préservation dès l'obtention de la touche initiale (ne pas « s'arrêter à la touche »).

En revanche, le principe contre-offensif (chercher à toucher l'adversaire alors que celui-ci est déjà en train d'attaquer) est pénalisé au regard du non respect de la logique « toucher sans être touché » ... à moins que l'action contre-offensive, réalisée avec une esquive, ne permette l'obtention de la touche sans être touché.



Cas concrets :

1. **[EDLR IV]** Si un combattant touche son adversaire seul (sans subir d'afterblow) en surface valable, il marque automatiquement 2 points.
2. **[ROW]** Une action offensive est prioritaire sur une action contre-offensive : en cas de coup double « attaque / contre-attaque », seule l'attaque score (1pt seulement, puisque l'exécutant ne remplit pas l'esprit du tournoi « toucher sans être touché »).
3. **[ROW]** Une action contre-offensive permet de scorer (2pts) uniquement si elle touche seule (logique d'exécution d'une esquive) (cf. article 1.), puisque respectant le principe « toucher sans être touché ».
4. **[AFTERBLOW]** Lorsqu'une action offensive exécutée par un combattant touche, on considère que cette touche est en état d'« essai », et lui assure au minimum l'acquisition d' 1pt à son score.
Cependant, si le combattant adverse exécute immédiatement et dans la continuité de cette touche reçue sa propre action offensive et parvient à toucher également, il ne permet pas à l'adversaire de « transformer son essai », et celui-ci ne peut scorer 2 points mais uniquement 1 point. (On considère ici que le combattant effectuant un afterblow n'a pas réussi à respecter le principe de toucher sans être touché, et ne peut donc pas scorer pour son propre compte ; On considère également que le combattant ayant effectué l'attaque initiale, s'il parvient bien à toucher, ne remplit pas entièrement le contrat - « sans être touché » : il se voit donc attribuer 1 point seulement pour valoriser la réussite de son action offensive initiale, mais se voit refuser le second point qui aurait été possible en respectant sa propre sauvegarde).
5. **[AFTERBLOW]** Face à un afterblow, un combattant se doit de mettre en œuvre un jeu défensif pour éviter d'être touché à son tour (soit grâce à son arme, principe de parade), soit par son déplacement défensif (principe de Abzug ou rompure de distance), et ainsi transformer son essai en se voyant attribuer 2 points.
6. **[ROW / AFTERBLOW]** Si un combattant pare et riposte sur une action offensive adverse, son adversaire a la possibilité de placer un afterblow (celui-ci ayant ainsi valeur de remise d'attaque). Conformément à l'article 4, le combattant touchant en réalisant la riposte est ainsi certain de scorer au minimum 1pt, avec la possibilité d'en scorer 2 au total s'il parvient également à parer ou éviter l'afterblow adverse.
7. **[ROW]** Au cours d'une succession de contre-ripostes, et en cas de coups doubles à l'issue, le combattant ayant réalisé la dernière contre-riposte se voit attribuer le point « essai ». Ce point sera logiquement transformé et doublé si l'afterblow est mis en échec, ou demeurera en l'état le cas échéant.



Cas concrets (suite) :

8. **[EDLR IV / Cas particulier]** L'afterblow est réglementairement déclaré **nul et non venu** lorsque l'action offensive précédant celui-ci **touche la tête (de taille ou d'estoc)**. Ainsi, l'afterblow ne peut qu'être pris en considération par l'arbitre seulement si le combattant l'exécutant s'est vu préalablement touché sur le reste de la surface valable (cf. chapitre III), mais jamais en cas de touche à la tête.

Note : par conséquent, tout combattant parvenant à toucher, au cours de son action offensive initiale, proprement et correctement selon le jugement de l'arbitre, et en accord avec la ROW en cas de coups doubles, par estoc, taille ou entaille à la tête, est assuré :

- de ne pas être assujéti à la prise en considération d'un quelconque afterblow adverse ;
- de scorer immédiatement 2 points

9. **[EDLR IV / Cas particulier]** Les attaques directes aux mains sont considérées comme valables, mais ne peuvent entraîner l'attribution que d'un seul point, **même** si le combattant réalisant cette action parvient à éviter un éventuel afterblow adverse. En revanche, s'il subit effectivement un afterblow immédiatement après cette action, aucun point ne lui sera accordé, pas plus qu'à son adversaire.

Une attaque directe dans les mains ne peut donc engendrer l'attribution que d'un seul point, et à condition de toucher sans être touché.

10. **[EDLR IV / Précisions]**

- En aucun cas, ni qu'elle que soit la cible touchée, un afterblow ne peut permettre l'acquisition d'un point par son exécutant.
- La phrase d'armes cesse immédiatement et au plus tard après l'exécution de l'afterblow, et l'arbitre prononce le « halte » pour mettre fin à l'échange. Toute action et / ou touche portée subséquent ne pourra être prise en compte dans la phrase d'armes.



II. Formule :

A. Concernant l'épreuve à l'Épée Longue (samedi) :

Le tournoi EDLR IV [Épée Longue] est une épreuve par équipes de 2 décomposée en deux phases :

- Matin : Phases qualificatives
 - Formule : 1 tour de poule sans éliminations
 - Brassage par clubs
 - Relais Direct en 2 manches (A vs A' / B vs B')
 - Score à atteindre par l'équipe : 16 points, avec relais au 8e point atteint.
- Après-midi : Phases éliminatoires
 - Formule : Tableau d'élimination directe avec tableau de repêchage, toutes places tirées
 - Relais à l'Italienne en 4 manches (A vs A' / B vs B' / A vs B' / B vs A')
 - Score à atteindre par l'équipe : 24 points, avec relais à 6, 12 et 18 points

B. Concernant l'épreuve à la Rapière / Épée de Côté (dimanche matin) :

Le tournoi EDLR IV [Rapière / Épée de Côté] est une épreuve individuelle composée d'une seule phase :

- Formule : 1 tour de poule sans éliminations;
 - Brassage par clubs;
 - Score à atteindre : 10 points;
- +
- Tableau d'élimination directe sans repêchage
 - Score à atteindre : 10 points



III. Arbitrage et manière de combattre :

A toutes les armes, les combattants se doivent de veiller à respecter le règlement, le jugement de l'arbitre, et le respect de l'adversaire (Fair-Play, intégrité physique et morale).

Le combat doit se dérouler en pleine maîtrise du geste et sans brutalité intentionnelle. Tout manquement à ces critères sera sanctionné par l'arbitre et pourra entraîner, dans les cas les plus sévères, une disqualification du tournoi.

Nous rappelons ici que l'Épée Dans La Roche est un tournoi qui a toujours prôné une bienveillance entre les combattants, une ambiance amicale, un esprit de partage pédagogique dans les interprétations techniques, et de convivialité. A ce titre, les pratiquants confirmés comme débutants y sont toujours les bienvenus, afin de découvrir la compétition en toute sérénité.

Les combattants évoluent dans des arènes quadrangulaires dont les dimensions sont :

L= 6m x l= 5m.

Chaque arène dispose de deux marquages au sol présentant les lignes de mise en garde, espacée de 3m, derrière lesquelles les combattants doivent se positionner avant chaque reprise.

Les combattants sont libres d'évoluer dans les arènes comme ils l'entendent, tant qu'ils ne contreviennent pas à un jugement arbitral de déplacements « anormaux / désordonnés », et tant que leurs appuis au sol se situent à l'intérieur de l'arène. Ainsi, la pose d'un ou de deux appuis complets en dehors de la surface de l'arène entraînera un « halte » prononcé par l'arbitre, et la verbalisation d'une faute de combat qui sera sanctionnée par l'attribution d'un point supplémentaire à l'adversaire.

Note : les combattants ont le droit, au cours du combat, de chercher à repousser leur adversaire en dehors des limites de l'arène afin de pousser celui-ci à la faute, tant que ce procédé ne contrevient pas à un jugement arbitral de brutalité ou de geste désordonné.

A l'épée longue :

Les coups peuvent être portés de taille, d'entaille, ou d'estoc.

Les coups de pommeaux / quillons sont interdits.

L'entrée en lutte / projections / percussions (coups de tête, poing, pieds, etc.) sont interdites.

La demi-épée est autorisée ; il est permis de manipuler l'épée d'une seule main sur la fusée dans un contexte de saisie / immobilisation de l'arme adverse / action brève et contrôlée d'un membre adverse avec la main libre. En dehors de ce cas, les attaques devront être réalisées avec les deux mains sur la fusée. Les combattants ont le droit d'inverser la position de leurs mains droite et gauche sur la fusée au cours du combat.



III. Arbitrage et manière de combattre (suite) :

A la rapière / épée de côté :

les coups peuvent être portés de taille, d'entaille, ou d'estoc.

Les coups de pommeaux / quillons sont interdits.

L'entrée en lutte / projections / percussions (coups de tête, poing, pieds, etc.) sont interdites.

L'épée ne peut être manipulée que d'une seule main ; La demi-épée est interdite.

Les assauts s'effectuant à l'épée seule, l'utilisation de bocle, targe, dague, etc., n'est pas autorisée.

Les combattants peuvent changer de main au cours du combat s'ils le désirent.

Il est permis de saisir / immobiliser l'arme adverse de la main libre uniquement après une action défensive armée (parade), et d'agir de manière brève et contrôlée sur un membre adverse au moyen de la main libre.

A toutes les armes :

la surface valable s'étend de la tête aux cuisses. Les mains sont considérées comme des zones valables, à condition d'être ciblées volontairement et nettement. Ce jugement sera laissé libre à l'appréciation de l'arbitre.

(ex : une attaque parée qui vient ensuite heurter la main ou une attaque au fer heurtant la main au passage ne sont considérées ni comme actions offensives volontaires et directes à la main, ni comme afterblow).

Aucune action initiée après un « halte » prononcé par l'arbitre ne sera prise en considération dans la phrase d'armes.

Comme évoqué en avant-propos, une touche portée en surface valable permet de scorer 1 point.

Lorsque l'arbitre perçoit une touche, portée convenablement dans l'esprit et la manière de faire, il prononce distinctement et à voix haute le mot « Touché ! » Cette interjection permet aux combattants de prendre conscience que l'arbitre a vu une touche qu'il juge valide.

Un temps d'escrime (temps d'exécution d'une action offensive directe et immédiate) et laissé avant de prononcer à la suite le mot « Halte ! »

Si aucune autre touche n'est survenue par une action offensive adverse initiée dans ce temps d'escrime (après-coup), et donc avant ou sur le « Halte ! », le score est multiplié par 2, et le combattant ayant touché seul marque donc 2 points.



III. Arbitrage et manière de combattre (suite) :

En revanche, si une touche adverse survient dans ce temps d'escrime, l'arbitre signale cette touche subséquente et ne comptabilise qu'un seul point au combattant ayant porté l'action offensive initiale.

Rappel : une touche portée à la tête ne légitime aucun après-coup.

Rappel : une touche portée à la main ne peut engendrer l'obtention que d'un seul point (ø si un après-coup est subit)

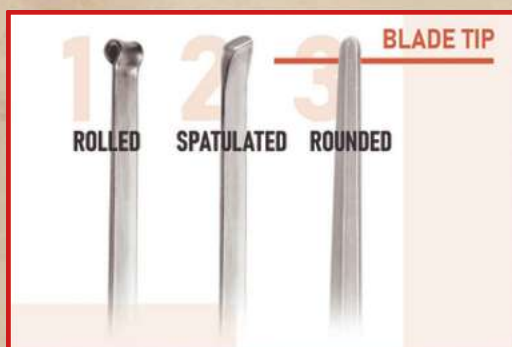
A tout moment au cours de l'échange, si l'arbitre pense qu'une touche a été portée, mais émet une réserve ou un doute quand à sa validité (incertitude sur la cible, incertitude sur le caractère valide de la touche, ex : trop « légère » / sans réelle intention, etc.), il prononce distinctement et à voix haute le mot « Jeu ! ». Cette interjection, qui signifie aux combattants la notion de poursuivre le jeu / l'évolution du combat, permet aux combattants de prendre conscience que l'arbitre a effectivement ressenti la possibilité d'une touche, mais la déclare invalide. Par ce comportement, il permet aux combattants de poursuivre immédiatement le combat, sans avoir à stopper et remettre en garde, afin de laisser plus de fluidité à l'échange. Ainsi, si un combattant pense avoir touché ou avoir été touché mais entend l'arbitre prononcer « Jeu ! », il est tenu de poursuivre l'assaut. Si toutefois un combattant s'arrête par erreur pensant par exemple avoir touché, alors que l'arbitre avait prononcé « Jeu ! », et est ensuite touché par son adversaire, ce dernier est jugé légitime en accord avec cette règle d'arbitrage, et sa touche lui sera bien comptabilisée.

Le présent système d'arbitrage est conçu pour être mené au moyen d'un seul arbitre par arène. L'arbitre peut néanmoins s'octroyer l'aide de 2 assesseurs, qu'il nommera avant le début de chaque rencontre, s'il le souhaite. Les assesseurs sont des observateurs de l'assaut, et n'agissent pas directement en tant qu'arbitres adjoints (pas de gestuelle particulière à émettre, par exemple lever la main dès la perception d'une touche). Ainsi, en cas de doute sur, par exemple, la cible touchée par une attaque, ou encore la validité d'un afterblow qui aurait atteint ou manqué sa cible, après avoir prononcé le « Halte », l'arbitre peut demander l'aide des assesseurs pour confirmer la validité d'une touche. Si les assesseurs contredisent l'idée première de l'arbitre, celui-ci tiendra compte de leur point de vue. En cas de doute ou d'incertitude, y compris en faisant appel aux assesseurs, seule la décision de l'arbitre fera foi ; celui-ci sera libre de donner la phrase d'armes qu'il estime correcte en son âme et conscience, ou prononcera une abstention en cas de doute persistant.



Note : l'appel aux assesseurs ne se fait que sur volonté propre de l'arbitre, s'il estime en avoir le besoin. Si l'arbitre est certain de la phrase d'armes, il peut et doit la donner et attribuer les points en conséquence, sans avoir systématiquement besoin de consulter ses assesseurs à chaque fois.

IV. Matériel & Équipement :



1. A toutes les disciplines, les armes doivent être des simulateurs conçus pour la pratique des AMHE uniquement.

2. Les pointes doivent être roulées (Rolled-tip) ou évasée (Spatuled-tip). Les pointes arrondies (Rounded-tip), voire en ogive, sont strictement interdites à l'acier (uniquement au synthétique). Les pointes roulées doivent systématiquement être recouvertes de chatterton. Il est recommandé de combler également au préalable le creux des pointes roulées (bourre de chatterton, résine ou pâte auto-durcissante). Les arbitres devront veiller à l'intégrité de la pointe et des lames avant chaque assaut.

3. Un contrôle de la flexibilité des lames sera effectué avant les tournois. La flexibilité des épées longues est fixée à 12kg max. ; celle des rapières / épées de côté à 8kg max.

A la rapière / épée de côté, les lames triangulaires sont interdites.

L'organisateur se réserve le droit de refuser une arme qu'il juge inapte ou trop dangereuse à la pratique du tournoi, indépendamment de la flexibilité de celle-ci.

4. Les combattants doivent porter un masque d'escrime aux normes FFE (350Nw) minimum (norme FIE -1000Nw vivement recommandée), équipé d'un couvre-nuque. Le treillis métallique ne doit présenter aucune déformation majeure, ni mailles rompues, ni traces d'oxydation. La bavette du masque ne doit pas présenter de déchirure. Un contrôle des masques sera effectué en même temps que celui des armes.

Les masques personnalisés (peintures décoratives) sont autorisés tant qu'ils ne contreviennent pas à la bienséance et préservent l'intégrité morale et la non discrimination des autres participants ou du public.

L'organisateur se réserve le droit de refuser un masque qu'il juge inapte ou trop dangereux à la pratique du tournoi, indépendamment des points de contrôle précédemment mentionnés.

5. Le port de gants aux deux mains est obligatoire. Les gants doivent être des modèles spécifiquement conçus pour la pratique des AMHE.

A l'épée longue, seul les gants « lourds » / coqués sont admis (Lobster, ProGauntlet, Thokk et équivalents...)

A la rapière / épée de côté, les gants souples sont autorisés (Kevlar, Red Dragon et équivalents...) ; les gants non-rembourrés ne sont pas admis.

Les gants doivent être en bon état général, et ne pas présenter d'éléments rajoutés / customisés qui pourraient nuire à la sécurité des combattants, propriétaire comme adversaire.

L'organisateur se réserve le droit de refuser des gants qu'il juge inaptes à la pratique du tournoi, indépendamment des points de contrôle précédemment mentionnés.

En cas de doute, demandez en avance à l'organisateur si vos gants sont autorisés !



← IV. Matériel & Équipement (suite):

6. Le tronc et les membres supérieurs doivent être protégés par une veste spécifiquement conçue pour la pratique des AMHE, attestant une résistance de 350Nw minimum.

Les gambisons ou autre protections davantage orientés « reconstitution » ne sont pas autorisés.

Les vestes ne doivent pas présenter de déchirures.

A la rapière / épée de côté, le port d'un plastron en supplément de la veste est recommandé.

7. Les membres inférieurs doivent être protégés par un pantalon spécifiquement conçu pour la pratique des AMHE, attestant une résistance de 350Nw minimum. Les survêtements ou équipements classiques de sport (short, leggings, etc.) portés seuls ne sont pas autorisés.

Le port de chaussettes montantes (au-delà du genou) est obligatoire.

Note : à la rapière / épée de côté, le port de pantalons d'escrime est autorisé.

L'organisateur se réserve le droit de refuser des vestes / pantalons qu'il juge inaptes à la pratique du tournoi, indépendamment des points de contrôle précédemment mentionnés.

8. A toutes les armes, les combattants doivent porter une paire de genouillères, de coudières, de protections d'avant-bras et de protèges-tibias, si elles ne sont pas directement intégrées à la doublure de l'équipement de protection spécifique AMHE.

9. Pour les dames, le port d'un bustier en plastique est obligatoire (modèles en prêt disponibles auprès de l'organisateur si besoin).

Pour les hommes, ce bustier est recommandé, notamment à la rapière / épée de côté.

Le port d'une coquille anatomique est vivement recommandé.



— V. Droits d'engagements :

L'inscription à la journée (samedi ou dimanche) est fixée à : 15,00 €

Les participants s'inscrivant aux deux jours (samedi et dimanche) bénéficient d'une réduction de 5,00€, portant l'inscription au week-end complet à : 25,00€

Les participants inscrits comme intervenants animateurs d'ateliers bénéficient de la gratuité d'inscription pour la journée du samedi.

Aucun demi-tarif journalier ne sera possible, par exemple en cas d'arrivée sur site l'après-midi ou un départ en fin de matinée.

En cas d'annulation à la participation, précisée avant le 17 mars 2020, un remboursement des frais engagés lors de l'inscription sera effectué. Passée cette date, les remboursements ne seront plus réalisables sans justificatifs valables.

— VI. Divers :

Une couverture médiatique de l'événement est programmée. Des photos et vidéos sont susceptibles d'être prises par l'organisateur, le public et la presse pendant l'événement.

L'organisation dispose de personnels formés et diplômés en secourisme en équipe, d'un kinésithérapeute, et d'une valise de premiers secours.

Une buvette associative gérée par les bénévoles du Cercle d'Escrime Bast'Yon sera à votre disposition tout le week-end, vous proposant boissons chaudes et froides, et sandwicherie chaude ou froide. Les tarifs des consommations seront indiqués sur le stand.

Comme chaque année, les noms des équipiers vainqueurs de cette édition seront gravés sur la lame de l'épée-trophée du tournoi avant de retirer celle-ci du rocher !





