

### 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.

