

Règle d'Escrime Ancienne et Combat Historique (REACH)

Les organisateurs se réservent le droit de modifier ces règles
à tout moment.

Résumé :

- En poules 2 minutes de combat effectif, victoire au plus grand nombre de points ou premier arrivé à 5 points ou à marquer 3 points d'avance.
- En tableau d'élimination directe : 3 minutes de combat effectif, victoire au plus grand nombre de points ou premier arrivé à 7 points.
- Chaque touche vaut 1 point quelle que soit la cible. Les coups portés à une main valent aussi 1 point
- Double = 0 point
- Désarmement (perte d'arme) = 1 point
- Hors-jeu (sortie d'aire de combat des deux pieds) = 1 point
- Coups de pommeau, coups de poing, coups de pied ou toute autre frappe effectuée autrement qu'avec la lame de l'épée, sont interdits.

Table des Matières

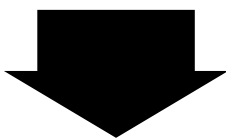
1) Déroulement d'un assaut	p4
2) Déroulement d'un échange	p4
3) Actions valides	p5
4) Autres actions valides	p5
5) Cibles non autorisées	p6
6) Doubles	p6
7) Fautes et pénalités	p7
8) Blessure	p7
9) Aire de combat	p7
10) Matériel	p8

1) Déroulement d'un assaut

Les matchs en poule

Durée de **2 MINUTES**

victoire au plus grand nombre de points ou fin du match dès **5 points atteint** ou avance de **3 points de l'un-e des tireurs**



Les matchs en tableau d'élimination

Durée de **3 MINUTES**

victoire au plus grand nombre de points ou fin du match dès **7 points atteints**.



En cas d'égalité, l'assaut continue jusqu'à ce que l'un des tireurs marque un point (mort subite).



Pendant que le corps arbitral délibère le chronomètre est en pause.

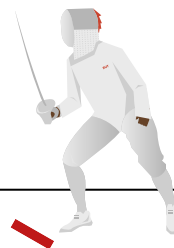
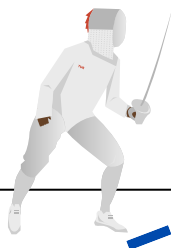
2) Déroulement d'un échange

- Les tireurs commencent chaque échange derrière la ligne de mise en garde qui leur a été attribuée.

En garde!

Prêts?

Allez!



- L'arbitre et les assesseurs confirment qu'ils sont prêts à débiter. Lorsque l'arbitre annonce « En garde!» les tireurs se mettent en garde. Lorsqu'il annonce «Prêts?» les tireurs se tiennent immobiles pour indiquer qu'ils sont prêts. Une fois qu'ils le sont, l'arbitre annonce « Allez ! » pour lancer le début du combat.

- Lorsqu'il repère une touche ou toute autre raison d'interrompre l'assaut, l'arbitre annonce «Halte!». Les deux tireurs doivent alors cesser immédiatement toute action offensive.
- Après le « Halte! », l'arbitre indique la ou les touches et demande confirmation aux assesseurs, le cas échéant.

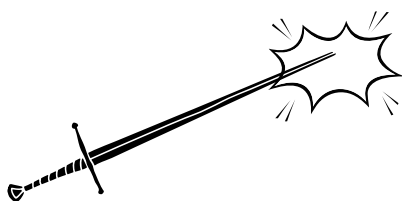


Se protéger d'une attaque tardive est permis, mais attaquer après le «Halte!» constitue une faute.



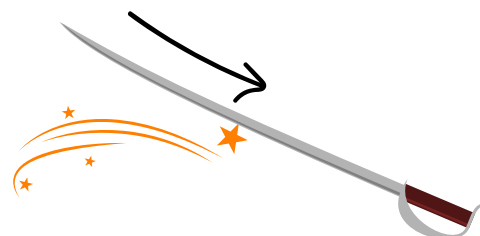
Personne d'autre que l'arbitre central ne peut annoncer « Halte ! ». En cas de problème de matériel, blessure ou autre, un tireur ou son coach peut annoncer « Matériel ! » et/ou lever la main.

3) Actions Valides

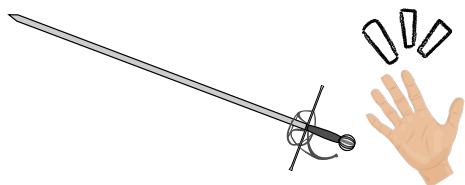


- Seules les attaques effectuées avec la lame de l'épée permettent de marquer des points.

- Placer la lame au contact d'une cible valide puis « tirer » ou « pousser » l'arme comme pour couper constitue une touche valide.



4) Autres Actions Valides



- Désarmer l'adversaire rapporte 1 point.

- Lorsqu'un tireur est hors-jeu, l'adversaire gagne 1 point. Un tireur est hors-jeu lorsque ses deux pieds sont hors de l'aire de combat. Pour se voir attribuer un point, son adversaire doit garder au moins un pied dans l'aire de combat.



Les touches effectuées par un tireur hors-jeu ne comptent pas.

5) Cibles non autorisées

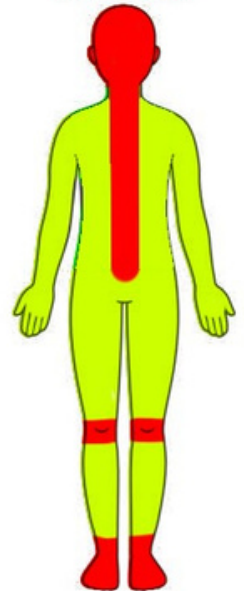
Attaquer les cibles suivantes est interdit et ne rapporte pas de points!

- L'arrière de la tête
- L'aine
- L'arrière des genoux
- Les pieds
- Le dos

Face/Front



Dos/Back



Les tireurs ne doivent jamais présenter leur dos. Le faire intentionnellement conduit à un avertissement, voire une pénalité en cas de récidive.



La lutte n'est pas autorisée. (situation de corps à corps ou les opposants cherchent à se mettre au sol)

6) Doubles :

Une double se définit ainsi :

- Si le tireur A touche le tireur B et que B touche A en retour, cela est considéré comme une double si B a initié son attaque avant la fin de l'action offensive de A, c'est à dire si B a commencé sa contre attaque avant que A ne touche B.
- Les touches n'ont pas besoin d'être parfaitement simultanées, c'est la concomitance des touches dans le temps d'escrime qui définit la double touche.



En cas de double, aucun point n'est attribué.

7) Fautes et pénalités

Deux principes à retenir :

- Contrôle : Rester raisonnable quant à la puissance des coups et respecter les actions et cibles interdites.
- Bonne conduite : Demeurer respectueux vis-à-vis des organisateurs, du corps arbitral, des autres tireurs, des entraîneurs, du public et de toutes personnes sur le lieu de la compétition.

Pénalités :

- La plupart des infractions donnent d'abord lieu à un avertissement.
- Un avertissement vise à corriger la conduite des tireurs. En cas d'incertitude, ils peuvent demander des explications.
- Si un tireur persiste après un avertissement, des pénalités peuvent être appliquées, pouvant inclure des points attribués à l'adversaire ou une disqualification.
- Les infractions graves ou intentionnelles peuvent entraîner une sanction immédiate.

Exemples de fautes :

- Ignorer une instruction de l'arbitre, continuer après le « Halte! ».
- Blesser son adversaire par négligence ou délibérément.
- Attaquer une cible interdite.
- Clé articulaire, coups de pied ou de poing.
- Manquer de respect aux autres tireurs, arbitres ou organisateurs.

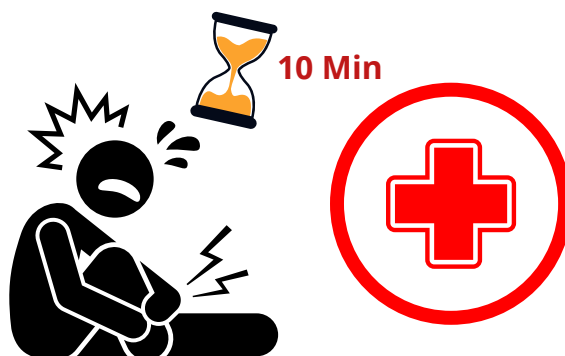
8) Blessures



Si une blessure interrompt un assaut, une pause de 10 minutes est accordée.



Si le tireur n'est toujours pas apte à combattre, l'arbitre décidera du vainqueur.



9) Aire de combat :

- L'aire de combat est un rectangle de minimum 8 mètres par 3 mètres.
- Un tireur est en jeu tant qu'il a un pied dans l'aire de combat.



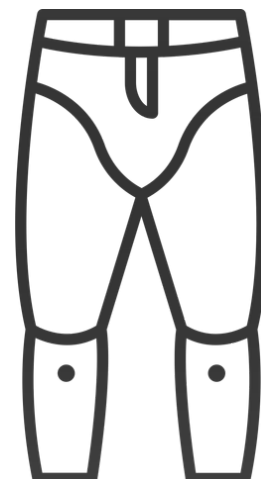
10) Matériel



Masque d'escrime
résistant à 1600N avec
surmasque et
protection occipitale.



Veste d'une résistance
minimale de 350N.



pantalon d'escrime
d'une résistance
minimale 350N

! POUR LA RAPIÈRE !
veste 800N ou
port d'une sous cuirasse 800N
d'escrime olympique sous une
veste 350N

- Gorgerin, plastron, protections pour coudes, avant-bras rigide
- Coquille pour les hommes/ Protection pelvienne pour les femmes
- Protections rigides pour genoux et tibias.



**Gant coqué pour
l'épée longue** (HF Black
Knight, SPES Heavy,
CHFG Gabriel, Sparring
Gloves Mittens..)



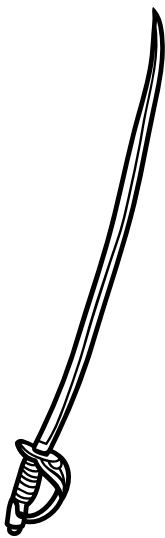
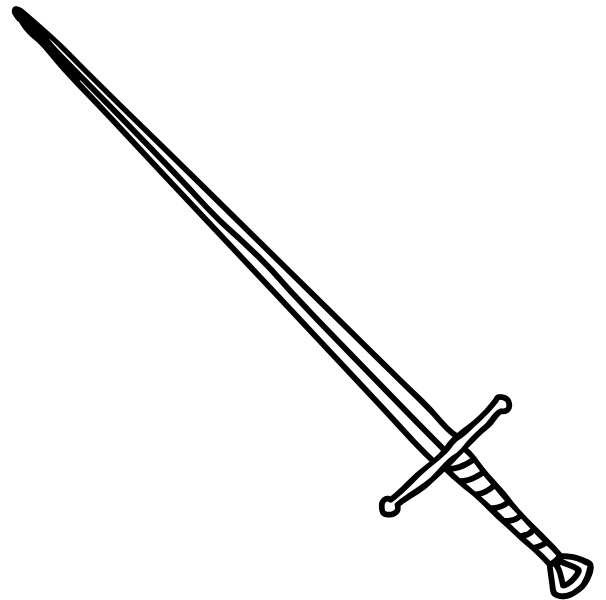
**Gant souple pour le
sabre ou la rapière**
(type Gant Kevlar, SF
Impact Resistant, HF
Firestone, PBT Rapier
Gloves...)



**Aucune portion de peau ne doit être visible.
Le matériel doit être vérifié avant chaque combat.**

Épée longue :

- **Longueur totale** : entre 1,25 m et 1,35 m
- **Poids**: entre 1,3 et 1,7 kg.
- **Flexibilité**: La lame doit être flexible (15 kg max pour flexion).
- **La pointe doit être repliée sur elle-même, élargie ou mouchée.**
- Garde à anneaux interdite.

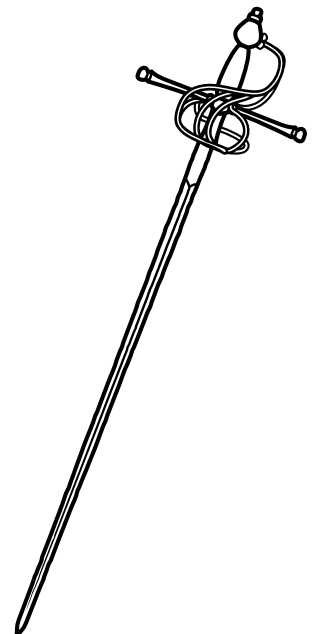


Sabre :

- **Longueur totale** : entre 95 cm et 100 cm,
- **Poids**: entre 700 et 850 gr.
- **Flexibilité**: La lame doit être flexible (pliage sous 10 kg max).
- **La pointe doit être repliée sur elle-même, élargie ou mouchée avec un plastique thermoformable.**
- Garde à une branche ou sans mouture autorisée mais un gant coqué d'épée longue devra être utilisé avec.

Rapière :

- **Longueur totale de la lame** : entre 90 cm et 108 cm.
- **Poids** : entre 950gr et 1,2kg, avec un centre de gravité situé entre 5 cm et 15 cm de la garde.
- **Flexibilité** : La lame doit être flexible (9kg max pour flexion).
- Tout type de garde est autorisé.
- Les lames hybrides sont interdites.
- La pointe doit mesurer au moins 4 mm d'épaisseur et 5 mm de largeur. **Elle doit être repliée sur elle-même ou élargie et mouchée avec du plastique thermoformable.**



Règlement écrit par la SAEA Paris représenté par
Thomas Chariot et Melville Monate



Mise en page et corrigé par Batesta
représenté par David Desvergues

