

Règles du tournoi du Swiss Blades 2025

Table des matières

I. Organisation générale	2
II. Formule du tournoi	4
II.1. Poules	4
II.2. Éliminations	4
III. Matériel	4
III.1. Vérification du matériel	4
III.2. Épée longue (longsword) :	5
III.3. Équipements de protection	5
IV. Règles des duels	6
IV.1. Arbitrage et déroulement	6
IV.1.a. <i>Langage arbitral</i>	7
IV.1.b. <i>Validité et qualité des touches</i>	7
IV.1.c. <i>Pondération des touches</i>	10
IV.2. Double touche et afterblow	11
IV.2.a. <i>Définitions</i>	11
IV.2.b. <i>Exemples d'échanges</i>	12
V. Fautes, avertissements et sanctions	12
V.1. Définitions	12
V.2. Liste des gestes interdits	13
V.3. Liste des gestes dangereux	13
V.4. Liste des zones interdites	13
V.5. Tableau des fautes et pénalités	13
V.6. Abandons, exclusions, forfaits	15
V.7. Blessures	15
VI. Conditions générales	16
VI.1. Inscriptions	16
VI.2. Conditions d'admission	16
VI.3. Coach	16

Ce règlement est fortement inspiré du règlement officiel de la FFAMHE et nous les remercions d'avoir bien voulu nous y autoriser.

Dans ce document, les mentions au masculin sont utilisées à des fins de lisibilité et désignent toute personne, sans distinction de genre.

I. Organisation générale

Zone de combat :

- Carré de 6 x 6 m matérialisé au sol dans lequel seuls sont autorisés à rentrer durant la compétition le corps arbitral et les combattants sur indication du corps arbitral.

Durée du combat :

Le combat a deux limites :

- Le premier des combattants à perdre ses 10 vies
ou
- Atteindre la limite de temps de 3 min.

Le chronographe est lancé lorsque l'arbitre déclarant lance l'assaut avec "*Fight!*". Il ne s'arrête pas lorsque l'arbitre dit "*Stop!*", sauf demande spécifique pour analyser les touches. Lorsqu'il reste 10 secondes, par l'arbitre de temps annonce "*10 seconds!*" (« 10 secondes ! »). Lorsque le temps imparti (3 min) est écoulé, l'arbitre de temps indique "*Time!*" (« Temps ! »). L'arbitre déclarant a ensuite le choix d'arrêter immédiatement le combat ou de laisser finir l'échange en cours.

En cas d'égalité :

- L'égalité est autorisée en phase de poules si le nombre de vie est supérieur à 0. Une égalité à 0 vie est une défaite pour chacun des combattants.
- En phases de qualification/finales un temps de repos de 2 min peut être attribué. À la suite de ce repos un temps de combat supplémentaire d'une minute est accordé. S'il y a toujours égalité les deux combattants passent en mort subite.

L'arbitre ou les organisateurs peuvent eux-mêmes imposer un temps de récupération sans nécessairement l'imputer à un combattant.

Mort subite :

Lors de la mort subite, les règles de touches valides s'appliquent de la même manière. Le combat s'arrête de deux manières :

- Un combattant effectue une touche valide sans se faire toucher et il est déclaré vainqueur du duel.
- Le nombre de vie des 2 combattants tombe à 0 et ils sont tous les deux vaincus.

Le corps arbitral est composé des personnes suivantes :

Arbitre déclarant :

- Les déclarants sont au nombre de 1 par lice.
- Il est placé dans la zone de combat. Il gère le rythme du combat : il a le pouvoir de dire "*Stop !*", de renvoyer les compétiteurs dans leurs coins et de relancer le combat par un "*Fight !*" (« Combattez ! »). Le pouvoir de dire "*Stop !*" est à l'entière discrétion de l'arbitre déclarant.
- En début de match, il vérifie que ses assesseurs ainsi que l'arbitre de temps sont prêts.
- Il gère la sécurité des combattants et des spectateurs. En début de rencontre, il s'enquiert de l'aptitude des combattants et vérifie qu'ils portent le matériel obligatoire correspondant aux protections obligatoires.
- Il relève les touches, doubles touches et afterblow. Pour cela, après le "*Stop !*", il interroge les assesseurs qui lui indiquent par des gestes ce qu'ils ont vu pendant l'échange. Il est seul décideur et peut donner une décision à l'encontre de celles des assesseurs.
- Il sépare les combattants lorsque la situation est bloquée ou devient dangereuse.
- Il peut déclarer perdant un combattant pour comportement dangereux.
- À la fin du combat, il annonce le vainqueur d'après les résultats communiqués par l'arbitre de temps.
- Il peut demander un arrêt du chronographe si la situation l'impose.
- Il est garant de l'application du règlement et doit s'y conformer.
- Il peut expulser un coach ou un combattant de la lice si ceux-ci ne respectent pas le règlement ou font preuve de manque de respect.

Arbitre assesseur :

- Les assesseurs sont au nombre de 1 ou 2 par lice.
- Il se place pour avoir le meilleur angle de vue pour lui et pour le corps arbitral.
- Il a le pouvoir de dire "*Stop !*" s'il juge d'une situation dangereuse.
- Il est mobile et se déplace en même temps et dans le même sens que les combattants.
- Il indique ce qu'il a vu avec un langage non verbal codifié.
- Il partage la responsabilité avec le déclarant sur la vision du combat, que le déclarant annonce verbalement avec la phrase d'arme.

Arbitre de temps :

- Les arbitres de temps sont au nombre de 1 par lice.
- Il est situé à la table en face de la zone de combat.
- Il lance et arrête le chronographe.
- Lorsqu'il reste 10 secondes, il l'indique en criant "*10 seconds !*".
- Il indique l'arrivée du terme d'un combat ou des reprises et de la fin des temps de repos par un signal sonore "*Time !*". Ce n'est toutefois pas lui qui met fin aux reprises, l'arbitre déclarant pouvant choisir de laisser une action se poursuivre au-delà du temps réglementaire en indiquant aux combattants "*Keep going !*" (« Continuez »).
- Il peut demander le silence aux alentours de la table s'il estime que les personnes en dehors de la lice perturbent le bon déroulement du match.
- Durant le match, il additionne les points et à la fin du combat, il donne le résultat à l'arbitre déclarant.
- Il annonce les matchs suivants et prépare les combattants (brassard, vérification du matériel, etc.).

Directeur de l'arbitrage :

- Il n'arbitre pas les matchs.
- Il ne peut être combattant dans aucune épreuve.
- Il sert de référent en cas de doute ou de litige.
- Il gère les potentiels conflits d'arbitrage.
- Il peut exclure un combattant, arbitre ou membre du staff si le comportement de celui-ci n'est pas approprié.
- Il est le garant de la bonne application du règlement.
- Il veille au bon déroulement des matchs et peut intervenir pour conseiller les arbitres en cas d'erreurs de leur part, conformément au règlement.

II. Formule du tournoi

II.1. Poules

Les poules (Pools) se déroulent le samedi et réunissent 4 à 5 combattants. Chaque combattant rencontre successivement chacun de ses adversaires. Le nombre de poules variera en fonction du nombre de participants avec un maximum de 6 poules.

II.2. Éliminations

Le dimanche aura lieu la phase d'élimination où le nombre de combattants dépendra du nombre de participants.

Les matches sont déterminés par le classement intermédiaire établis après les poules. Le perdant de chaque confrontation est éliminé du tournoi, sauf en demi-finales, où les deux perdants s'affrontent ensuite pour la 3^e place. Chaque vainqueur affrontera un autre vainqueur au tour suivant, jusqu'au match final, où le vainqueur devient le champion du tournoi.

Remarque : l'organisation du tournoi se réserve le droit d'adapter le planning, le type d'élimination (simple, double, consolation, classement...) ainsi que la longueur des matchs si les circonstances l'exigent.

III. Matériel

III.1. Vérification du matériel

Le comité organisateur désignera un ou plusieurs responsables du contrôle matériel. Ce contrôle sera effectué avant le début de chaque poule.

Les combattants doivent se conformer aux vérifications du matériel de protection (considéré comme obligatoire) sous peine d'exclusion définitive du tournoi par ces derniers et/ou par les organisateurs, qui ont tout pouvoir de sanction.

Toute personne présentant du matériel considéré non conforme pourra éventuellement être autorisée à participer à la discrétion des organisateurs mais ne pourra engager la responsabilité de son adversaire ou des organisateurs en cas d'incident ou d'accident.

Les masques et les tenues devront porter le label de garantie prévu dans les normes de sécurité (1600N, 350N, etc....). Les armes qui auront été contrôlées seront marquées d'un signe distinctif ; le combattant ne pourra, sous peine des sanctions, utiliser une pièce de matériel sans qu'elle porte cette marque de contrôle.

III.2. Epée longue (Fechtfeder) :

- La lame devra être non tranchante et comporter une pointe sécurisée.
- La pointe doit être repliée sur elle-même.
- Les épées ne peuvent excéder une longueur totale de 135±1 cm.
- La lame doit être flexible (lame rigide type reconstitution historique non autorisée).
- Un simulateur en mauvais état, jugé inadapté à nos pratiques ou représentant un quelconque risque ne saurait être utilisé dans le cadre de la rencontre.
- Les épées avec gardes complexes (anneaux) ne sont autorisées que si les deux parties l'acceptent. Il est possible de retirer le comptage des mains pour équilibrer le combat

III.3. Équipements de protection

Tout équipement doit être en bon état (pas de rouille sur les masques, pas de déchirures dans les gants...). Aucune partie du corps ne doit être visible / non couverte :

- Masque d'escrime : sans déformation/point de rouille, et ne doit pas être mobile sur la tête. Pour tester, le combattant met son masque avec le couvre-masque, le vérificateur appuie sa main dans la face, si le masque bouge, s'enfonce sur le visage il n'est pas conforme.

Protections minimum requises :

- Veste AMHE adaptée (certifiée minimum 350N).
- Masque (certifié minimum 1600N).
- Couvre-masque + Protection occipitale.
- Gants AMHE renforcés
 - Autorisés : SPES Heavies, Sparring Gloves, Thokk, Pro Gauntlet...
 - Interdits : Red Dragon, gants en Kevlar
- Pantalon rembourré (certifié minimum 350N).
 - Les pantalons dépourvus de renfort rigide ou de mousse absorbante doivent être complétés par un équipement de protection pour les cuisses, tel qu'un protège-cuisse renforcé ou un short de protection type rugby.
- Genouillères (coquées).
- Protège-tibias.
- Protège-coudes (coqués).
- Protections d'avant-bras.
- Coquille/protection pelvienne.
- Gorgerin (pièce rigide portée sous la bavette du masque).
- Plastron (coque plastique rigide portée sous la veste).

IV. Règles des duels

IV.1. Arbitrage et déroulement

Le terrain est dénommé "ring" (« lice ») et sera clairement délimité pour la sécurité de tous. Les seules personnes admises en lice sont les combattants, l'arbitre déclarant et les arbitres assesseurs. L'arbitre de temps est hors de la lice, à la table de marque.

La lice se compose d'un marquage intérieur de 6x6, réservé à la zone de combat (et donc à la sortie de lice), et d'un autre marquage extérieur à 1,5 m du marquage intérieur, l'espace entre les deux formant une zone de sécurité pour les spectateurs. Seuls les combattants, l'arbitre déclarant et l'assesseur sont autorisés à pénétrer dans les marquages extérieur et intérieur. Le public, les coaches, les spectateurs et la table doivent se tenir hors des marquages extérieurs.

Les arbitres sont au nombre de trois ou quatre :

- Un arbitre déclarant.
- Un ou deux arbitres assesseurs.
- Un arbitre de temps en charge du décompte des points et gérant le chronographe.

Les assesseurs ne parlent pas, sauf si l'arbitre déclarant sollicite explicitement leur avis. L'arbitre déclarant juge les coups suivant les avis de l'assesseur, et attribue les points. Il a le dernier mot et a autorité sur les combattants.

L'assesseur peut lever la main s'il souhaite attirer l'attention de l'arbitre déclarant.

L'arbitre déclarant donne le signal du début du combat par un "Fight !" et l'arrête par un " Stop !". S'il a vu une touche valide et/ou si un assesseur lève la main, l'arbitre déclarant peut dire "Stop !" et arrêter le combat. Il doit néanmoins laisser une action de bras (voir section 4.3.1) après une première touche valide avant de dire "Stop !" afin de permettre une opportunité de remise (afterblow).

En cas de doute, l'arbitre peut demander à son assesseur de se réunir au centre de la lice, les deux adversaires demeurant aux coins opposés de la lice et ne parlant à personne. Leur avis ne sera sollicité que si l'arbitre déclarant le souhaite. En cas de doute persistant pour le déclarant, il n'y a aucun point marqué et l'on reprend le duel (point remis en jeu).

Les arbitres assesseurs peuvent être d'autres compétiteurs du tournoi, à condition qu'ils ne soient pas dans le même groupe en phase qualificative, ou dans le même tableau en phase finale.

Les arbitres ne disposent pas d'assistance vidéo.

Réclamations :

Les combattants doivent lever la main afin d'interagir avec l'arbitre déclarant qui pourra leur permettre de s'exprimer dans deux situations bien précises :

- Ils ne sont pas d'accord avec la décision de l'arbitre et leur déclaration est en défaveur de leur adversaire. Ils ne peuvent formuler qu'une seule réclamation de ce type par match.

- Ils souhaitent fournir des informations en faveur de l'adversaire, dans un esprit de fair-play. Ils peuvent formuler autant de déclarations de ce type qu'ils le souhaitent.

Toute réclamation doit être formulée de manière respectueuse envers l'arbitre déclarant ainsi que l'adversaire.

Tout manquement à cette règle entraînera des sanctions (voir tableau des fautes et pénalités section V.5).

IV.1.a. Langage arbitral

- "To your corners!" (« À vos coins ! ») : Les deux combattants se placent à l'opposé l'un de l'autre
- "Salute!" (« Saluez ! ») : Les deux combattants se saluent mutuellement et saluent l'arbitre.
- "Are you ready?" ou "Ready?" (« Êtes-vous prêt / Prêts ? ») : L'arbitre regarde en direction des deux combattants. En l'absence d'une réponse négative ou sur une réponse affirmative, il donne le signal du début du match.
- "Fight!" (« Combattez ! ») : les deux combattants commencent ou reprennent l'assaut.
- "Keep going!" (« Continuez ! ») : Les deux combattants continuent l'assaut.
- "Stop!" : Arrêt du combat immédiat
- "10 seconds!" (« 10 secondes ! ») : L'arbitre de temps indique qu'il reste 10 secondes.
- "Time!" (« Temps ! ») : L'arbitre de temps indique que le temps est écoulé.

Déclenchement du "Stop" :

Lors d'un échange, le "Stop" peut être déclenché lorsqu' :

- Une touche est perçue par un des arbitres
- Un problème de sécurité est détecté par un des arbitres

IV.1.b. Validité et qualité des touches

Les types de frappes valides :

- La taille (effectuée par un coup du tranchant du simulateur).
- L'entaille (effectuée par poussée ou traction du tranchant du simulateur au contact de l'adversaire).
- L'estoc (effectuée par un coup de la pointe du simulateur sur l'adversaire).
- Coup de pommeau au niveau de la tête.

Pour être valides, les frappes doivent être :

- Franches.
- Volontaires.
- Les estocs poussés : il doit y avoir contact et la lame doit légèrement plier.
- Les entailles doivent être marquées.

Qualité des frappes :

Nous portons énormément d'attention à la qualité des touches, cependant, c'est un facteur qui reste à l'appréciation de l'arbitre. Afin d'apporter plus de précision, voici des points « objectifs » qui permettent de juger d'une qualité insuffisante :

- Si la structure de celui qui frappe est cassée : dos excessivement courbé sur l'arrière avec bras complètement étendus et/ou appuis chancelants.
- Si la frappe est faite en s'écroulant/tombant au sol/ genoux au sol, la touche n'est pas valide.
- Si la touche est induite par le rebond d'une lame « morte », c'est-à-dire qui a été parée et qui a été reposée sur l'adversaire sans geste de frappe (cf. point précédent)

Exemple : Un combattant A frappe le combattant D, qui pare l'attaque et dans le même temps transforme sa parade en touche. A rebondit sur la parade de D et vient frapper légèrement avec sa lame, sans grand mouvement de bras et/ou de corps. La frappe de A n'est pas valide mais celle de D oui.

L'évaluation de la qualité des frappes relève de la discrétion de l'arbitre. Si le corps arbitral, sous la direction de l'arbitre déclarant, juge qu'une touche n'est pas suffisamment nette, il se réserve le droit de ne pas la prendre en compte. Les arbitres sont les seules habilités à juger de la qualité d'une frappe, les combattants et les coaches ne peuvent faire de jugement sur la qualité.

Les frappes doivent être exécutées avec une structure physique adéquate. Une attaque réalisée avec un déséquilibre manifeste ou en exposant le dos du combattant ne sera pas considérée comme valide.

Une touche jugée violente et/ou dangereuse peut être exclue du décompte des points. Des avertissements répétés de la part de l'arbitre en réponse à de telles frappes peuvent conduire à l'exclusion définitive du combattant de la compétition (voir tableau des fautes et pénalités section V.5.).

Un coup du plat de l'épée n'est pas interdit mais il n'est pas considéré comme une touche valide et ne rapporte aucun point.

Demi-épée :

L'utilisation de la demi-épée est autorisée uniquement dans les situations suivantes :

- En seconde intention, ce qui signifie qu'elle découle d'une première attaque ou en répondant à une attaque adverse après une parade. Les estocs et les entailles sont considérés comme des techniques valables dans ce scénario.
- En consolidation d'une parade, il est permis de placer la deuxième main sur la lame pour renforcer la parade.
- Placer sa main sur la lame de manière préventive est interdit si le combattant ne se trouve pas dans les situations décrites ci-dessus.

Lutte :

Les projections, les mises au sol et les clefs articulaires sont interdites. Les saisies ou poussées de bras, épaule, poignet... sont autorisées. Tous les gestes devront être maîtrisés. En cas de lutte infructueuse au bout de cinq secondes, l'arbitre mettra fin à la venue.

Les saisies de n'importe quelle partie du simulateur adverse immobile sont autorisées.

Lorsqu'il y a une saisie de lame (ou une poussée de coude) suivie d'une touche à une main, celle-ci vaut le même nombre de points qu'une touche réalisée à deux mains.

Une entrée en lutte suite à une touche valide n'annule pas l'opportunité de remise du défenseur. Il faut néanmoins qu'une touche soit portée dans le temps de l'afterblow pour le valider.

Désarmement :

Le désarmement provoquant la perte complète du simulateur est possible sous réserve que le coup soit totalement maîtrisé et sans violence inutile.

Lâcher son propre simulateur et effectuer un désarmement dans un deuxième temps n'est pas considéré comme valide.

La personne qui effectue le désarmement doit garder son arme durant la phase de désarmement. La chute d'un simulateur au sol met fin à l'échange.

Coup de pommeau :

Les coups de pommeau sont autorisés uniquement à la tête.

Ils doivent être portés avec maîtrise et sans intention de blesser l'adversaire. Un combattant en maîtrise de la situation (contrôle du bras adverse par exemple) peut démontrer sa capacité à porter un coup de pommeau en mimant celui-ci. Dans ce cas, le coup est accordé.

Sortie de la zone de combat :

Une sortie est comptée valide lorsque les deux pieds du combattant se trouvent en dehors de la zone de combat.

La première sortie d'un combattant ne donne pas de point à l'adversaire. Les suivantes sont comptabilisées comme une touche simple.

Une sortie peut être involontaire ou sous la pression de l'adversaire.

Charger (courir puis pousser) son adversaire est interdit et sera sanctionné d'un carton rouge.

Si un combattant quitte la zone de combat, que ce soit involontairement ou sous la pression de l'adversaire, l'arbitre interrompt le match, attribue le point approprié au combattant sorti, puis reprend le combat (voir tableau des fautes et pénalités section V.5.).

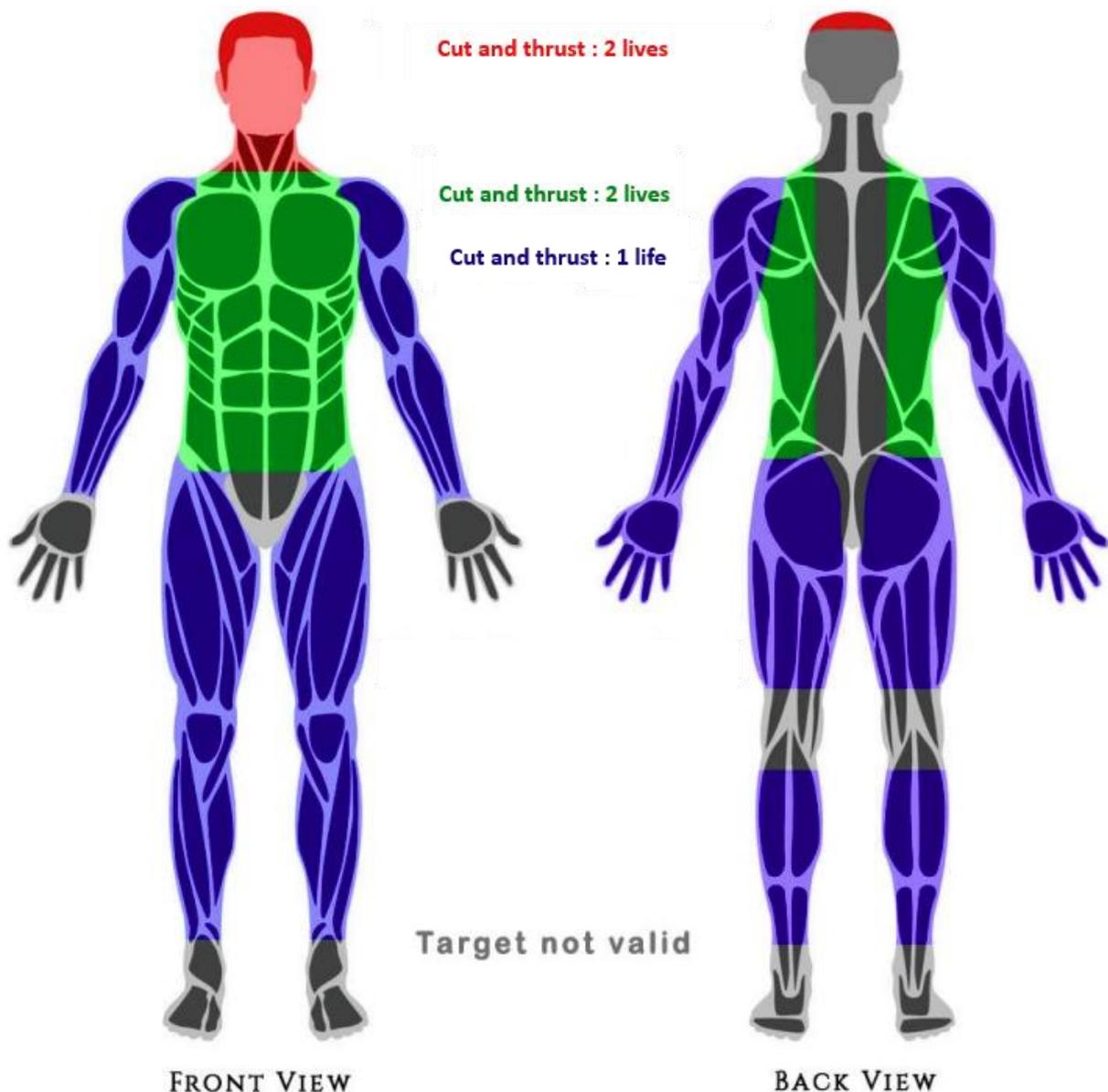
IV.1.c. Pondération des touches

2 vies :

- Une touche valide à la tête (du sommet du crâne à la base du cou). La bavette compte également comme la tête dans le cas d'un estoc.
- Un désarmement.
- Un estoc valide au tronc (des trapèzes à la ceinture).
- Un coup d'épée longue à une main avec contrôle de la lame adverse et/ou contrôle du bras armé.

1 vie :

- Une taille ou entaille valide au tronc (des trapèzes à la ceinture).
- Une frappe valide aux bras (de l'épaule jusqu'aux bout des doigts) et aux jambes (de la ceinture à la cheville).
- Un coup de pommeau à la tête.



IV.2. Double touche et afterblow

IV.2.a. Définitions

Le temps d'une action de bras :

Une action de bras désigne une action offensive unique et directe, réalisée sans interruption ni réarmement. Quitter le fer est considéré comme une action de bras, tout comme donner un coup. Si ces deux actions sont effectuées successivement, elles constituent deux actions distinctes, excluant ainsi la qualification d'afterblow. Une action de bras peut être accompagnée d'un déplacement simple.

Pour qu'un afterblow soit valide, il doit débiter dans le temps d'action de bras qui suit directement celle de la touche précédente. Si ce temps d'action de bras s'écoule sans que commence un afterblow, alors la fenêtre d'opportunité de afterblow valide est finie.

Temps réel de combat :

En conséquence, l'afterblow est également limité dans le temps.

En revanche, l'arbitre doit absolument laisser ce temps d'une action de bras après une touche avant de crier « Stop ! » afin de laisser l'opportunité à celui qui est touché d'effectuer un afterblow.

Double touche :

Si le combattant A touche le tireur B et que B touche A en retour, ceci sera considéré comme une double touche si B a initié son attaque avant la fin de l'action offensive de A.

Autrement dit, les touches n'ont pas besoin d'être parfaitement simultanées pour que l'échange soit considéré comme une double.

Une double touche compte comme deux touches distinctes, chacun avec les vies retirées selon IV.1.c

Afterblow :

Lorsqu'un combattant porte une attaque qui touche et que son adversaire, après avoir été touché, porte également une attaque, dans le temps d'une action de bras

- L'arbitre déclarant doit laisser un temps d'une action de bras après une première touche valide avant de dire Stop afin de permettre une opportunité de remise (afterblow).
- Une attaque portée après le "Stop" n'est pas un afterblow.
- Toute attaque portée après un afterblow valide ne compte pas.

Validité de l'afterblow :

Afin d'être validé comme un afterblow, une frappe doit être déclenchée après qu'il y ait eu touche, dans un temps d'action de bras maximum et avant le "Stop" de l'arbitre déclarant.

Annulation de l'afterblow :

Dans les cas suivants, l'afterblow ne sera pas valide :

- L'attaquant a réussi à exécuter deux touches valides avant que le défenseur ne déclenche son afterblow.
- L'attaquant a effectué un estoc valide à la tête.

IV.2.b. Exemples d'échanges

Ci-dessous un exemple d'échanges entre un attaquant A et un défenseur D :

- A estoque D à la tête. D touche A en afterblow aux mains : 2 vies soustraites pour D, l'afterblow de D n'est pas valide à cause de l'estoc à la tête.
- A attaque D à la tête. D ne fait pas de parade dans les temps. Touche franche pour A, 2 vies soustraites pour D.
- A attaque D à la tête. D touche A à la tête en même temps : 2 touches à la tête = 2 vies soustraites à chacun.
- A attaque D à la tête. D touche A en afterblow à la jambe : 1 vie soustraite pour A, 2 vies soustraites pour D
- A attaque D à la tête. D touche A en afterblow à la tête : 2 touches à la tête = 2 vies soustraites à chacun.
- A attaque D à la tête. D touche A en afterblow au torse : 1 vie soustraite pour A, 2 vies soustraites pour D
- A attaque D au torse (estoc). D touche A en afterblow au bras : 1 vie soustraite pour A, 2 vies soustraites pour D
- A attaque D à la jambe. D touche A en afterblow à la tête : 2 vie soustraite pour A, 1 vie soustraite pour D
- A attaque D à la jambe. D touche en afterblow à la tête. A touche à nouveau D à la tête : 2 vies soustraites pour A, 1 vie soustraite pour D, la dernière touche de A n'est pas valide.
- A attaque D aux mains puis à la tête. D touche ensuite A en afterblow au bras : 2 vie soustraite pour D. Dans cet échange nous avons deux touches de A, elles annulent donc toute opportunité de remise. La touche la plus élevée est comptabilisée pour A.

V. Les fautes, avertissements et sanctions

V.1. Définitions

Faute :

Action en contre-indication avec le règlement du tournoi. Il peut en résulter un avertissement ou une sanction.

Avertissement :

C'est une intervention orale de l'arbitre déclarant auprès d'un ou des deux combattants. Il permet d'informer les combattants de la direction non conforme que prend leur combat.

Sanction :

Elle est infligée par l'arbitre déclarant en conséquence du non-respect du règlement et/ou d'une faute commise.

V.2. Liste des gestes interdits

- Arrachage de masque
- Coups de pied, genoux, poing, coude, tête, quillon
- Saisie d'une lame en mouvement
- Main gauche sur sa propre lame
- Charge

V.3. Liste des gestes dangereux

- Clés articulaires
- Étranglements
- Épée utilisée en tenant le faible à pleine main et en donnant un coup de pommeau ou de quillons
- Lancer l'arme en direction de l'adversaire

V.4. Liste des zones interdites

- Colonne vertébrale
- Nuque
- Entrejambe
- Arrière des genoux
- Pieds
- Intérieur des mains

V.5. Tableau des fautes et pénalités

Ref N°	Nature de la faute	Sanctions			
		1er faute	2ème faute	3ème faute	4ème faute+
1	Déplacement anormaux	Avt oral	Carton Jaune	Carton Rouge	Carton Noir
2	Parler à haute voix durant un match	Avt oral	Carton Jaune	Carton Rouge	Carton Noir
3	Perturbation du combat par le comportement du coach	Carton Jaune	Carton Rouge		
4	Ne pas être prêt au début du match	Carton Jaune	Carton Rouge		Carton Noir
5	S'équiper ou se déséquiper pendant un assaut	Carton Jaune	Carton Rouge		Carton Noir
6	Contester de façon non courtoise et/ou répétitive l'arbitrage	Carton Jaune	Carton Rouge		Carton Noir
7	Crier durant l'assaut	Carton Jaune	Carton Rouge		Carton Noir
8	Continuer le combat après le "halte"	Carton Jaune	Carton Rouge		Carton Noir
9	Frapper avec une force excessive son adversaire	Carton Jaune	Carton Rouge		Carton Noir
10	Frapper involontairement avec son arme une zone interdite	Carton Jaune	Carton Rouge		Carton Noir

Swiss Blades 2025 – Règles du tournoi

11	Présenter involontairement une zone interdite ou invalide à son adversaire	Carton Jaune	Carton Rouge	Carton Noir
12	Substituer involontairement une zone valide par une zone interdite ou invalide	Carton Jaune	Carton Rouge	Carton Noir
13	Présence du coach dans la zone de combat	Carton Jaune	Carton Rouge	Carton Noir
14	Matériel non conforme au règlement	Carton Jaune	Carton Rouge	Carton Noir
15	Effectuer un geste interdit	Carton Rouge		Carton Noir
16	Présenter volontairement une zone interdite ou invalide à son adversaire	Carton Rouge		Carton Noir
17	Substituer volontairement une zone valide par une zone interdite ou invalide	Carton Rouge		Carton Noir
18	Sortir volontairement de la zone de combat	Carton Rouge		Carton Noir
19	Frapper volontairement une zone interdite			Carton Noir
20	Réaliser un geste dangereux			Carton Noir
21	Brutalité intentionnelle			Carton Noir
22	Refuser de saluer l'adversaire ou le corps arbitral			Carton Noir
23	Refuser de rencontrer un adversaire			Carton Noir
24	Insulter un adversaire, un officiel ou un coach			Carton Noir
25	Blesser volontairement un adversaire			Carton Noir
26	Être en situation de combat truqué avéré			Carton Noir
27	Matériel non conforme au règlement par fraude manifeste			Carton Noir

Légende		
1x	Carton Jaune	Avertissement
2x	Carton Jaune	= Carton Rouge
1x	Carton Rouge	= -1 vie
2x	Carton Rouge	= Carton Noir
1x	Carton Noir	= Fin du combat
2x	Carton Noir	= Disqualification du tournoi

Les **cartons rouges** sont réinitialisés au début de chaque duel.

Les **cartons noirs** sont permanents sur l'ensemble du tournoi.

V.6. Abandons, exclusions, forfaits

L'abandon ou le forfait, pour quelque raison sauf blessure, de la part d'un combattant, ou son exclusion pour violence ou défaut de comportement par l'arbitre, entraîne la victoire de son adversaire par un score de 6 à 0, annulant tous les points du duel acquis jusque-là.

Le combattant doit se présenter dans sa lice 5 min avant le début des combats afin d'assister au briefing par l'arbitre déclarant. Si celui-ci n'est pas présent lors du début de son combat, l'arbitre déclarant crie son nom à 1 min d'intervalle. Si celui-ci ne se présente pas après 3 appels, il est forfait pour le match. Au bout de 2 matchs forfaits, il est **exclu du tournoi**.

V.7. Blessures

L'arbitre déclarant peut imposer un temps de récupération à un combattant s'il juge qu'il y a un risque pour son intégrité. Le temps de récupération ne peut pas excéder 20 secondes (2 maximum par combat).

Durant la rencontre, l'arbitre déclarant doit arrêter le combat si un des deux combattants répond aux cas suivants :

- Un combattant manifeste un état d'affaiblissement physiologique ou psychologique ne lui permettant pas de poursuivre la rencontre.
- Un combattant est arrêté par l'arbitre plus de deux fois dans un même match pour récupérer (temps de récupération).

En cas de blessure d'un des compétiteurs, l'assaut sera stoppé uniquement le temps nécessaire pour qu'un médecin ou l'équipe médicale décide si le combattant blessé peut continuer l'assaut ou pas. Si un arbitre estime qu'un compétiteur est inapte à continuer le combat, en raison d'une blessure ou toute autre raison physique, le combat sera stoppé et le vainqueur sera décidé par rapport au contexte. Le droit de prendre une telle décision incombe à l'arbitre qui doit consulter le médecin. En phase de poules, le combattant peut reprendre les combats suivants normalement ; en phase d'élimination directe, il est éliminé.

Si le combat doit être arrêté en raison d'une blessure, l'arbitre et les deux juges doivent décider :

- Qui a causé la blessure ? La responsabilité est-elle partagée ?
- La blessure était-elle intentionnelle ou pas ?
- La blessure est-elle due à un défaut de protection ?
- La blessure a-t-elle été causée par une technique non autorisée ou pas ?

Après cela, il devra appliquer les sanctions appropriées.

Si une blessure est grave au point de forcer le combattant concerné à stopper la compétition, celui-ci est déclaré forfait général ; le forfait général est définitif et irrévocable.

VI. Conditions générales

VI.1. Inscriptions

Chaque personne inscrite (ayant rempli le formulaire d'inscription) s'engage à avoir pris connaissance et à respecter le présent règlement ainsi que le corps arbitral.

La participation se fait sous l'entière responsabilité des combattants avec renonciation de tout recours contre les organisateurs en cas de dommage ou séquelles ultérieures qui pourraient survenir du fait de l'épreuve.

L'organisation se réserve le droit de refuser une inscription sans être tenue d'apporter des explications (dans le respect de la loi et des règles de non-discrimination ainsi qu'en accord avec les statuts de l'association).

VI.2. Conditions d'admission

Le tournoi est caractérisé par un niveau d'engagement défini qui nécessite une certaine intensité et interaction physique entre les participants inhérents à la pratique des arts martiaux. Cependant, les arbitres resteront attentifs aux excès de violence.

Le combattant doit être en bonne condition physique et certifier qu'aucun problème médical connu ni qu'aucune contre-indication n'entre en contradiction avec son inscription à cet événement sportif.

VI.3. Coach

Le coach est une personne désignée par le combattant pour le guider mentalement et tactiquement lors du match. Leur échange ne peut s'effectuer que pendant les phases de non-combat, soit entre les "Stop !" et "Fight !" sans que cela ne retarde la reprise de l'assaut.

Le coach se situe dans le coin du combattant, et n'a pas le droit de se déplacer autour de la lice. Il doit rester derrière le coin extérieur de la lice correspondant au combattant.

Nous rappelons que les arbitres sont les seuls habilités à juger de la qualité d'une frappe, les combattants et les coaches ne peuvent faire de jugement sur la qualité.

Le coach n'a pas le droit de réclamation, seul le combattant le possède. Le seul cas où il peut parler au nom du combattant si ce dernier n'arrive plus à s'exprimer clairement (ex : blessure, épuisement).

Si le coach perturbe le bon déroulement du match, le corps arbitral peut, s'il en ressent le besoin, pénaliser le combattant attiré du coach perturbateur (voir tableau des fautes et pénalités section V.5.).

À tout moment, un combattant peut révoquer son coach, il lui sera alors demandé au coach révoqué de quitter la lice, et rejoindre le public.

Si l'un des combattants n'a pas de coach et que son adversaire en a un, le combattant seul peut demander à son opposant de ne pas être suivi par son coach lors de cette rencontre. Ceci est une volonté d'équité pour les combattants lors des matchs.