

Paris H.E.M.A.

Open

2^e édition
Juin 2015

Lutte

Règlement v0.2



PRÉAMBULE

Dans ce court préambule, nous souhaitons faire comprendre aux compétiteurs et plus largement aux personnes intéressées par la compétition de lutte du « *Paris HEMA Open* », les principes directeurs qui ont guidé la rédaction de ce règlement.

Nous essayons d'émuler la lutte amicale (« *gesellen ringen* ») telle qu'on peut la comprendre à travers le traité de Fabian von Auerswald, du Codex Wallerstein ainsi qu'au sein d'autres sources de la fin du moyen âge issues du Saint Empire Romain Germanique. Nous nous attachons à autoriser le plus large panel possible de techniques et de situation de lutte amicale, incluant un jeu de contrôles et de sorties au sol.

Notre compréhension de la convention de pratique de la lutte amicale est la suivante :

- un lutteur combat avec l'objectif de faire tomber l'adversaire au sol tout en restant debout.
- un lutteur s'étant fait projeter cherche à se relever le plus vite possible.
- un lutteur ayant projeté son adversaire et allant au sol avec lui, intentionnellement ou non, cherche alors à le contrôler. Dans ce cas, le lutteur contrôlé au sol cherchera à en sortir pour se relever ou bien, à renverser la situation afin de maintenir à son tour son adversaire au sol.

Nous souhaitons voir un jeu martialement juste, respectueux de l'adversaire, ouvert et sans blocage. Les techniques de la lutte amicale (hanchés, balayages, crochets de jambes, amenés au sol, contrôles au sol, etc.) sont nombreuses et riches. Nous souhaitons offrir une plateforme suffisamment libre permettant aux lutteurs de faire montre de leur art tout en garantissant leur sécurité.

FORMULE

1. La compétition de lutte du *Paris HEMA Open* est exclusivement masculine.
2. Catégories de poids :
 - a. Les catégories de poids sont les suivantes :
 - i. Poids plumes : -[68]kg
 - ii. Poids légers : -[74]kg
 - iii. Poids moyens : -[83]kg
 - b. Si nécessaire, les catégories de poids pourront être ajustées le jour même de la compétition afin de répartir au mieux les compétiteurs et assurer un minimum de 5 lutteurs par catégorie de poids (seuil exigé pour la tenue de la compétition).
 - c. La pesée aura lieu le matin de la compétition, au moment de l'enregistrement des compétiteurs, sans veste et sans équipement de protection.
3. Enregistrement :
 - a. Les lutteurs devront se présenter à l'enregistrement le matin de la compétition pour la pesée et la vérification de leur matériel.
 - b. Les lutteurs devront présenter une hygiène impeccable, avoir les ongles coupés, vêtements et chaussures propres.
 - c. Les cheveux longs devront être attachés et relevés durant la compétition à l'aide d'un outil souple (e.g. élastique) ; il est interdit d'utiliser un outil rigide pour maintenir les cheveux.
4. Afin de garantir un maximum de matches à chaque lutteur, un système de poule puis un tableau d'élimination directe ou un tableau à double repêchage sera utilisé.

RÈGLES DE COMBAT

1. Positionnements dans la zone de combat, début, arrêt et reprise du combat

- a. Le combattant appelé le premier doit se placer à la droite du juge central.
- b. Le début du combat est marqué par le commandement « Allez ».
- c. La fin d'un match est marquée par le commandement « Halte » du juge central.
- d. Dès le commandement « Halte », les lutteurs arrêtent immédiatement le combat et toute action en cours. Ils ne peuvent entamer de nouvelles actions.
- e. À chaque « Halte », les combattants sont promptement mis debout et séparés d'une distance d'au moins 2 m.
- f. Après chaque « Halte » ou au début de la période, le juge central interroge les lutteurs : « Êtes-vous prêts ? » ou « Prêts ? ». Sur une réponse affirmative, ou en l'absence d'une réponse négative, il donne le signal: « Allez ».
- g. Si l'un des combattants s'arrête avant le commandement « Halte » et subit une action, l'action est valable.
- h. Le commandement « Halte » est donné à la fin du match, ou en cas de sanction, notamment si le jeu des combattants est dangereux ou contraire au règlement.
- i. Le « Halte » est également prononcé à l'issue d'une phase de lutte au sol ou en cas de sortie de la zone de combat.
- j. Au début et à la fin de chaque match, les lutteurs se serrent la main.

2. Sortie de zone

- a. Une action initiée en dehors de la zone de combat n'est pas valable.
- b. Une action initiée dans la zone de combat et s'achevant en dehors de la zone combat est valable. A la conclusion de l'action, le juge central

donne le commandement « Halte » et replace les lutteurs au centre la zone de combat debout et en position neutre (séparés de 2m).

- c. Lorsqu'un lutteur franchit la limite de la zone de combat des deux pieds et ne fait pas l'effort d'y revenir, le juge central donne le commandement « Halte » et replace les lutteurs au centre la zone de combat debout et en position neutre (séparés de 2m).
- d. La sortie délibérée de la zone de combat est pénalisée.

3. Durée du match

- a. Un match comprend deux périodes de 3 min avec une pause de 30 secondes entre les deux.
- b. La durée du match est contrôlée par le juge assistant. Le match commence lors du premier « Allez » donné par le juge central (lors de ce premier « Allez », le juge du temps lance le chronomètre). Il s'interrompt chaque fois que le juge central annonce « Halte » et reprend après chaque « Allez ».
- c. A la fin du temps d'une période, le juge assistant annonce « Temps », immédiatement le juge central met fin à la période avec le commandement « Halte » .
- d. Le match s'achève à la fin de la dernière période lorsque le juge assistant annonce « Temps », immédiatement suivie du « Halte » par le juge central.
- e. A la fin de chaque période, les scores sont annoncés. A la fin de la dernière période, le vainqueur du match est annoncé par le juge central.
- f. Les combattants ne sont pas informés de l'écoulement du temps et ne peuvent le demander en cours de match.

4. Blessures et interruption du match

- a. Si le combat est interrompu pour cause de blessure ou crampe de l'un ou des deux combattants, le juge central accorde un temps de pause médicale maximum de 5 minutes au(x) blessé(s). Le temps total de pause médicale autorisé par combattant et par match est de 5 minutes.

- b. Si à l'issue de la pause, le tireur blessé est incapable de reprendre le combat, les arbitres définissent le fautif et appliquent les sanctions, victoires et défaites y afférant.

5. Saisies

- a. Les lutteurs peuvent saisir le corps, la tête et les membres de leurs adversaires.
- b. Le seul vêtement pouvant être saisi est la veste.

ATTRIBUTION DES POINTS

1. Validité des chutes

- a. Est considérée valable la chute d'un lutteur provoquée par son adversaire dans laquelle une partie au moins du tronc - corps, à l'exception de la tête, des membres - vient en contact avec le sol. Une chute sur une épaule est comptabilisée.
- b. Ponter sur la tête afin d'éviter le contact du corps avec le sol est interdit et sanctionné. Le lutteur ayant provoqué la chute marque alors les points normalement.

2. Comptage des points

- a. Chaque point marqué est annoncé par le juge central et est rapporté par le juge assistant sur la feuille de notation du match.
- b. Les actions et leur valeur :
 - i. Projection effectuée en restant debout : 4 points.
Pour que l'action soit valable, il faut que le lutteur soit en appui sur ses pieds en fin d'action sans être passé par une phase au sol. Un appui temporaire au sol avec les bras ou les genoux est autorisé.
Le lutteur subissant la projection doit initialement être debout.
 - ii. Contrôle au sol : 3 points.
Un contrôle au sol peut résulter être la conséquence d'une projection effectuée par l'attaquant ou d'une projection subie et suivie d'un retournement.
 - iii. Relevé : 3 points.
Les deux lutteurs sont au sol et un d'entre eux se relève en faisant en sorte que son adversaire reste au sol [pendant au moins 3 secondes].
 - iv. Un lutteur projette son adversaire tout en l'accompagnant au sol, n'y poursuit pas l'action et se relève tout en laissant l'adversaire se relever : 1 point.

3. Lutte au sol

- a. La lutte au sol est autorisée (contrôle au sol « *unterhalten* », se relever « *aufstehen* »)
- b. Dans le cas des contrôles au sol :
 - i. La phase de lutte au sol commence lorsque le corps d'un des deux lutteurs est en contact avec le sol et que l'autre n'est pas debout ; elle se termine après un décompte de 20 secondes par le juge central.
 - ii. Le lutteur en position de contrôle à la fin de la période de lutte au sol marque les points. Les positions de contrôle autorisées sont décrites en annexe.
 - iii. Le lutteur contrôlé peut choisir de taper sur le sol afin d'écourter le temps de contrôle au sol et partir sur une nouvelle action.

4. Annonce du score

- a. A l'issue de chaque action valable, le juge central annonce les points marqués au juge assistant.
- b. Le score total n'est pas communiqué aux lutteurs pendant le match. Il est librement consultable sur la feuille de poule ou le tableau d'élimination après le match

5. Décision à l'issue du match

- a. Dans tous les cas, une décision est prise à la fin du combat et un vainqueur est désigné.
- b. Les combattants restent de part et d'autre du juge central au milieu de l'aire de combat en attendant la décision.
- c. À la fin du match, les deux lutteurs se placent de part et d'autre du juge central, face au public. Le juge central prend le poignet gauche du tireur à sa droite et le poignet droit de celui à sa gauche. Il soulève le bras du vainqueur.

d. Les différents cas de victoires :

DESIGNATION VICTOIRE	EXPLICATIF
Victoire par supériorité technique	Lorsqu'un lutteur a une avance d'au moins [12] points par rapport à son adversaire, le juge assistant le notifie au juge central qui met fin au match et déclare le vainqueur.
Victoire par score final	À la fin du combat. Le juge assistant : a) Etablit le score final. b) Rapporte le score sur la feuille de poule/tableau c) Annonce le vainqueur au juge central
Victoire par retrait ou forfait	Le vainqueur est déclaré suite au retrait de l'adversaire : a) Quand un lutteur se retire du combat en raison d'une blessure ou d'une autre raison. b) Quand un lutteur ne reprend pas le combat après la période de repos ou ne répond pas à l'appel de reprise du combat. c) Quand un lutteur est exclu pour comportement dangereux, l'autre est déclaré vainqueur.
En cas d'égalité	Si à l'issue d'un match deux lutteurs sont à égalité de points, le juge assistant détermine le vainqueur en fonction des critères suivant, dans l'ordre : a) Lutteur qui a le plus d'actions à 4 points b) Lutteur qui a le moins de sanctions c) Le juge central désigne un lutteur aléatoirement (pile ou face), une nouvelle reprise de 2 min a lieu. Le vainqueur de la reprise remporte le match. Si à l'issue de la reprise l'égalité persiste, le lutteur désigné initialement remporte le match

SANCTIONS

Les sanctions sont prononcées par le juge central. Il dispose de trois types de carton : jaune, rouge et noir.

Le carton jaune est un avertissement attribué à un lutteur pour son comportement dangereux, irrespectueux ou pour non-respect des règles ou des consignes du juge central. La sortie volontaire de la zone de combat est sanctionnée d'un carton jaune.

Rappel des interdictions de combat et exemples de comportements dangereux :

- Clés articulaires
- Etranglements
- Frappes (coups de poings, de tête, de genou, de pied, d'épaule, de coude, etc.)
- Pressions sur les parties sensibles du corps (yeux, gorge, etc.)
- Manipulations de petites articulation (doigts, etc.), du nez, des oreilles.
- Utilisation de force excessive dans les projections

Si le joueur au comportement incriminé récidive, l'arbitre lui attribue un carton rouge. Ce faisant, 2 points sont attribués à son adversaire (le juge assistant le rapporte sur sa fiche de notation).

L'arbitre peut distribuer autant de cartons rouges que nécessaire. Toutefois, si la situation persiste ou devient dangereuse, il peut attribuer un carton noir au lutteur et le déclarer ainsi perdant du match. Les organisateurs de la compétition sont alors sollicités pour déterminer si le lutteur peut continuer la compétition ou s'il doit en être exclu.

CORPS ARBITRAL

Le fait d'accepter une désignation en tant que juge implique l'engagement d'honneur de la personne désignée de respecter et de faire respecter les règlements, ainsi que de remplir ses fonctions avec la plus scrupuleuse impartialité et l'attention la plus soutenue.

1. Le juge central

- a. Il a la direction du match, il gère le combat (« Prêt ? », « Allez ! », « Halte ! »). Il indique les points marqués au juge assistant.
- b. Avant chaque match, l'arbitre contrôle les lutteurs.
- c. Il dirige le juge assistant.
- d. Il doit toujours se placer et se déplacer de façon à pouvoir suivre le match.
- e. Il parle d'une voie haute et intelligible.
- f. Il sanctionne les fautes.
- g. Il maintient l'ordre dans et hors de la zone de combat pour la bonne tenue de la rencontre.
- h. Il proclame le vainqueur.
- i. Il peut demander au juge assistant de suspendre le chronomètre si la situation l'impose (notamment si un souci matériel survient ou une blessure).
- j. Le juge central définit la responsabilité en cas de blessure.
- k. Ses décisions ne sont susceptibles d'aucune contestation.

2. Le juge assistant

- a. Il gère le temps.
- b. Il annonce « temps » à la fin du temps imparti à chaque période.
- c. Il annonce « temps » à la fin du temps de pause.

- d. Il note chaque point et chaque sanction annoncée par le juge central.
- e. À la fin du match, il établit le score final et le reporte sur la fiche de poule ou de tableau et indique le résultat au juge central qui l'annonce officiellement.
- f. Il annonce les matchs suivants « sur la piste A et B, se préparent C et D ».
- g. Il fait l'appel des joueurs avant le match.

BLESSURES

1. L'abandon d'un match sur blessure, peu importe la responsabilité implique l'abandon du tournoi pour le joueur blessé.
2. Si l'un des combattants est incapable de reprendre le combat, les arbitres doivent prendre une décision après recherche de responsabilité sur la cause de la blessure:
 - a. En cas de crampe ou si la blessure est de la responsabilité du blessé, celui-ci perd le combat.
 - b. Quand la cause de la blessure est attribuée au non-blessé, le non-blessé perd. Le blessé est déclaré vainqueur.
 - c. Quand il est impossible d'attribuer la responsabilité d'une blessure à l'un ou à l'autre des combattants, le non blessé est déclaré vainqueur.

MATÉRIEL

1. Les combattants s'équipent, s'habillent et combattent sous leur propre responsabilité et à leurs risques et périls.
2. Les recommandations de sécurité de la FFAMHE s'appliquent au *Paris HEMA Open*.
3. Les mesures de sécurité fixées dans le règlement ne sont destinées qu'à renforcer la sécurité des combattants, sans pouvoir la garantir et ne peuvent, en conséquence - quelle que soit la manière dont elles sont appliquées - entraîner la responsabilité des organisateurs d'épreuves.
4. Le matériel est vérifié par les organisateurs à l'enregistrement des lutteurs.
5. Tenue obligatoire :
 - a. Veste de lutte AMHE [ARTE DIMICATORIA](#) (un nombre limité de vestes seront mises à disposition par l'organisation pour les lutteurs qui n'en auraient pas).
 - b. *Rashguard* ou tee-shirt moulant manches longues sous la veste
 - c. Short
6. Matériel autorisé :
 - a. Protège dents
 - b. Protège oreilles
 - c. Coquille souple ou rigide
 - d. Chaussures de lutte

ANNEXES

Illustration des actions rapportant des points ou sujettes à sanction

[Une fois que le règlement sera figé, j'inclurai ici des photos pour illustrer/clarifier les règles (incl. Les positions de contrôle au sol, en gros le seul truc que je veux éviter c'est un gars entre les jambes de l'autre qui ne bouge pas, je dis OK uniquement si il contrôle les bras de l'autre comme vu dans le PHM et le Amberger par ex. / pour des exemple de contrôle au sol regardez l'[article](#) sur mon blog). Je ferai une vidéo aussi]

Feuille de poule type



Paris HEMA Tournament 2015
Poule [x]

Date: [date]

	Nom	Victoires	Points marqués	Points recus	Différence	Classement
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

Points recus

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	■									
2		■								
3			■							
4				■						
5					■					
6						■				
7							■			
8								■		
9									■	
10										■

Points marqués

4 tireurs	5 tireurs	6 tireurs	7 tireurs	8 tireurs	9 tireurs	10 tireurs
1-4	1-2	1-2 3-6	1-4 3-1	2-3 6-7 3-3	1-9 8-4 7-1 3-6	1-4 10-6 2-7 1-9 1-10
2-3	3-4	4-5 5-1	2-5 4-6	1-5 4-2 1-7	2-8 7-5 4-3 2-7	6-9 4-2 3-8 3-7
1-3	5-1	2-3 3-4	3-6 7-2	7-4 8-1 4-6	3-7 6-1 5-2 9-8	2-5 9-7 4-9 8-2
2-4	2-3	5-6 6-2	7-1 3-5	6-8 7-5 8-5	4-6 3-2 6-9	7-10 5-3 6-5 6-4
3-4	5-4	3-1	5-4 1-6	1-2 3-6 7-2	1-5 9-4 8-7	3-1 10-8 10-2 9-5
1-2	1-3	6-4	2-3 2-4	3-4 2-8 1-3	2-9 5-8 4-1	8-6 1-2 8-1 10-3
	2-5	2-5	6-7 7-3 5-6 3-4	8-3 7-6 5-3		4-5 6-7 7-4 7-1
	4-1	1-4	5-1 6-5 8-7 6-1	7-4 3-1 6-2		9-10 3-4 9-3 4-8
	3-5	5-3	4-3 1-2 4-1 3-7	6-5 3-4 9-7		2-3 8-9 2-6 2-9
	4-2	1-6	6-2 4-7 5-7	5-2 4-8 8-3 2-6	1-2 5-9 1-8 9-3 8-6 4-5	7-8 5-10 5-8 3-6 5-1 1-6 4-10 5-7