Règlement commun ACC

Règles transversales de sécurité, d'équipement et d'arbitrage

Le présent règlement fixe les exigences communes aux disciplines de l'Armored Combat Clash : Round Robin, Pro Fight, armes d'hast, épée longue et épée et bouclier. Chaque combattant doit le respecter, ainsi que le règlement propre à sa discipline. Les règles spécifiques précisent les techniques autorisées, le déroulement, les points, les conditions de victoire et la durée des reprises ou des combats.

Dans le présent règlement, les termes anglais « List Marshal » et « List Referee » désignent le même officiel ; son appellation française est « maréchal de lice ».

1. Champ d'application et priorité des règles

Les règles communes s'appliquent à tous les combattants, entraîneurs, seconds et accompagnateurs présents dans l'espace de compétition. Les règlements de discipline complètent le présent texte et peuvent préciser ou restreindre les règles communes. Une dérogation n'est valable que si elle est écrite dans le règlement de la discipline ou annoncée officiellement par l'ACC avant le combat.

En cas de contradiction ou d'incertitude pendant un combat, les combattants s'arrêtent et suivent immédiatement les instructions du maréchal de lice. Celui-ci peut faire appliquer la règle la plus sûre, interrompre l'action et demander une clarification aux responsables de l'ACC.

2. Conditions et comportement des compétiteurs

- Les combattants doivent être âgés d'au moins 18 ans.
- Les combattants ne doivent présenter aucune contre-indication médicale à la pratique du combat. L'organisation peut demander un justificatif médical selon les modalités de l'événement.
- Chaque participant doit être inscrit auprès de l'Armored Combat Clash en contactant l'ACC par son site internet ou par Facebook.
- Il est interdit de combattre sous l'influence de l'alcool, de stupéfiants ou de substances ou médicaments incompatibles avec la pratique sportive. Un combattant qui ne peut participer en sécurité est retiré de la compétition.
- Les combattants se présentent au contrôle avec leur équipement complet et respectent les consignes de l'ACC avant, pendant et après chaque combat.
- Les combattants, leurs entraîneurs et leurs accompagnateurs doivent adopter une conduite respectueuse envers les adversaires, les officiels, les compteurs et le personnel de l'événement.
- Un combattant signale toute blessure, panne d'équipement ou difficulté à continuer. Il peut cesser de combattre à tout moment en le faisant comprendre clairement aux officiels.

3. Armes, armures et équipement

3.1 Principes communs

Les armes et armures doivent présenter une cohérence historique et géographique avec la période représentée par l'ACC, du VIIe au XVe siècle, et avec l'équipement du combattant. Une discipline peut limiter les types d'armes ou fixer des caractéristiques supplémentaires.

Tout équipement doit être en bon état et ne présenter aucun bord coupant, pointe dangereuse, élément saillant ou défaut susceptible de blesser. Les armes, armures et protections sont inspectées par le personnel ACC et le maréchal de lice. Aucun équipement ne peut être utilisé avant d'avoir été accepté. L'ACC peut refuser ou retirer du combat un équipement jugé dangereux, même s'il respecte les dimensions indiquées ci-dessous.

3.2 Exigences relatives aux armes

- Les armes d'estoc, les fléaux, les armes de jet, les marteaux et les becs de corbin sont interdits, sauf autorisation explicite dans le règlement d'une discipline.
- L'épaisseur minimale d'une lame est de 1,5 mm. Les tranchants doivent être émoussés et arrondis, avec un rayon au moins égal au profil d'une pièce de 1 euro.

- Les pommeaux à arête vive ou pointe acérée sont interdits. Toutes les arêtes, tous les angles et toute saillie du pommeau doivent être arrondis selon le même principe que les lames, sans pointe ni protrusion coupante ; une pièce de 1 euro sert de référence pour apprécier l'arrondi.
- Les quillons ou la garde ne doivent pas dépasser de plus de 4 cm au-delà de la main gantelée du combattant.
- Les armes d'hast comportant une pointe ou un bec de corbin ne sont pas autorisées, sauf règle écrite contraire de la discipline.
- Les masses à ailettes doivent avoir des arêtes émoussées et arrondies. Il est interdit de saisir une hache juste sous sa tête pour frapper comme avec un poing américain ou de frapper avec son côté marteau.
- Le personnel ACC ou le maréchal de lice peut imposer des restrictions supplémentaires si elles sont nécessaires à la sécurité des combattants, du personnel ou du public.

Les limites communes publiées pour les principales catégories d'équipement sont résumées ci-dessous. Le règlement de la discipline peut réduire ces limites ou préciser une catégorie d'arme.

Équipement	Limites communes
Épée à une main	1,5 kg maximum ; longueur minimale de 50 cm.
Épée longue	1,8 kg maximum.
Hache à une main ou masse	1 kg maximum ; longueur minimale de 50 cm.
Hache à deux mains	2,4 kg maximum ; longueur minimale de 120 cm ; tranchant d'au moins 7 cm.
Arme d'hast	2,4 kg maximum ; lame d'au moins 14 cm ; longueur totale d'au moins 150 cm.
Bouclier	Dimension comprise entre 50 et 90 cm ; bordure en cuir d'au moins 2 mm ou au moins trois couches de tissu.
Bocle	Diamètre compris entre 27 et 35 cm ; acier ou titane intégral autorisé.

Les boucliers de frappe sont autorisés uniquement lorsqu'ils sont cohérents avec l'équipement et que la discipline les permet. Leurs bords, faces, poignées et fixations ne doivent présenter aucun danger. Les décorations doivent rester cohérentes avec l'époque ou représenter l'héraldique d'un club ou d'une association.

3.3 Armure et protections

- L'armure doit protéger le torse, la tête et les membres. Toute pièce visible doit s'appuyer sur une source historique comprise entre le VIIe et le XVe siècle et rester cohérente avec le kit. Le comité ACC valide l'ensemble.
- Les pièces d'armure doivent être en acier ou en titane. Les pièces noircies doivent présenter une finition uniformément noire. Une pièce discrète légèrement hors période peut être tolérée, à l'exception du casque.
- Les protections modernes sont autorisées si elles restent invisibles une fois le combattant équipé. Les protections HEMA peuvent être portées sous une armure d'acier ou de titane si elles ne remplacent pas les protections rigides obligatoires.
- Les arêtes, pointes, attaches et éléments mobiles ne doivent pas couper, accrocher ou présenter un danger. Une pièce jugée dangereuse, même conforme aux caractéristiques ci-dessous, peut être refusée.
- Les armes, armures et protections sont contrôlées et validées avant chaque tournoi. L'équipement refusé, non contrôlé ou endommagé ne peut être porté ou utilisé. Toute détérioration survenue pendant l'événement doit être signalée et l'équipement retiré jusqu'à une nouvelle validation. Si le combattant ou son équipe ne peut pas réparer ou remplacer la pièce d'armure défectueuse à la satisfaction du maréchal de lice dans le délai imposé, le combattant est déclaré perdant.

3.3.1 Rembourrage et protection du cou

- Le combattant porte un gambison ou un pourpoint d'armes couvrant les bras, le torse et les cuisses. Si cette couche ne correspond pas aux sources historiques de l'armure, elle doit être dissimulée sous un vêtement d'époque.
- La protection des tibias est recommandée. Le port d'une coquille est obligatoire pour les hommes et conseillé pour les femmes.
- Le cou doit être protégé par un rembourrage et par une pièce rigide. La protection rigide du cou est obligatoire.

3.3.2 Casque

- Le casque doit assurer une protection optimale de la tête, du cou et de la gorge. Les casques en titane sont interdits et l'épaisseur minimale du casque est de 2 mm.

- La protection intégrale du visage est obligatoire. Un casque ouvert doit comporter des barres ou une plaque faciale, derrière un camail cohérent avec le modèle historique.
- Une jugulaire ou une sangle de nuque est obligatoire. Les sangles dorsales sont facultatives. Le casque doit comporter une garniture intérieure d'au moins 1 cm.
- Le port d'un protège-dents est recommandé.

3.3.3 Gantelets et protections des mains

- Les gantelets doivent être adaptés aux sources historiques du kit. Pour les périodes antérieures au XIIIe siècle, les gantelets doivent être recouverts de tissu ou de cuir ; avant le Xe siècle, cette couverture est obligatoire.
- Les gantelets entièrement en cuir ou entièrement en mailles, les gantelets à doigts articulés et les protège-mains HEMA utilisés seuls sont interdits.
- Les mitaines à écailles sont admises pour les kits Rus ou Mongols. Les mitaines-boucliers sont autorisées ; la perte du bouclier entraîne l'arrêt du combat et est traitée comme un désarmement selon le règlement de la discipline.

3.3.4 Protection du tronc, des bras et des jambes

- Pour le tronc, l'acier doux doit avoir une épaisseur minimale de 1,5 mm ; l'acier ressort ou le titane, une épaisseur minimale de 0,8 mm. Une armure de mailles utilisée comme protection principale doit être complétée par des protections modernes supplémentaires validées par l'ACC.
- Les épaules, bras, coudes et avant-bras doivent être protégés par de l'acier ou du titane. Les bazubands et une protection supplémentaire en acier au coude sont recommandés.
- Les hanches, cuisses, genoux et tibias doivent être protégés par de l'acier ou du titane. Les genouillères à rondelles sont recommandées. Les protections non historiques doivent être dissimulées ; les protections modernes des articulations peuvent être portées sous l'armure rigide.
- Des tassettes courtes ne remplacent pas une protection de cuisse. Si les tassettes descendent jusqu'au genou sans protéger la cuisse, les genouillères d'acier ou de titane restent obligatoires. Un espace de plus de 3 cm entre le plastron et le haut de la cuisse impose une protection supplémentaire.
- Les solerets sont autorisés s'ils sont cohérents avec les sources historiques du kit. Une brigandine dissimulée sous un vêtement d'époque est autorisée.

En cas de contestation concernant une pièce, le combattant peut fournir une source historique à l'appui de sa demande. La décision finale de validation appartient au comité ACC.

4. Aire de combat et zone de sécurité

Toute aire de combat ACC doit offrir une surface utile d'au moins 36 m². Une aire carrée de 6 m × 6 m constitue la dimension minimale de référence, qu'il s'agisse d'une aire ouverte ou de l'intérieur d'une lice, d'un ring ou d'une cage. Un règlement de discipline peut exiger une aire plus grande.

Une aire ouverte sans enceinte peut être aménagée sur des dalles de caoutchouc ou une autre surface validée. Ses limites doivent être matérialisées ou repérables avant le combat de façon claire, visible et sans équivoque. Une lice, un ring ou une cage doit délimiter l'espace de combat de manière tout aussi claire et sans équivoque.

Une zone de sécurité doit entourer l'aire de combat. Elle est réservée au personnel ACC autorisé. Les combattants, entraîneurs, accompagnateurs, public et toute autre personne ne peuvent ni y entrer ni s'y tenir, sauf autorisation d'un officiel ACC.

Le traitement d'une sortie de l'aire de combat dépend du dispositif et des règles de la discipline. Les règlements spécifiques précisent les conséquences d'un franchissement de limite ; la présente règle commune n'attribue aucun point et ne fixe aucune condition de victoire liée à une sortie.

5. Autorité de lice et sécurité immédiate

- Les combattants doivent obéir immédiatement et en tout temps aux ordres du maréchal de lice.
- Au commandement d'arrêt, les combattants cessent toute action offensive et défensive, immobilisent leurs armes et attendent les instructions. Aucun coup ou mouvement offensif ne peut être porté après l'arrêt du combat.

- Le maréchal de lice peut interrompre, suspendre ou arrêter un combat à tout moment pour protéger un combattant, faire vérifier un équipement, clarifier une règle ou rétablir des conditions sûres.
- Les décisions de sécurité du maréchal de lice s'appliquent immédiatement. Toute demande d'explication ou contestation se fait après l'action, par l'intermédiaire de la procédure annoncée par l'organisation.

6. Actions interdites dans toutes les disciplines

Les actions suivantes sont interdites dans toutes les disciplines ACC. Le règlement propre à une discipline peut ajouter des interdictions ou détailler la manière d'appliquer ces règles, mais ne peut autoriser une action figurant dans la présente liste sans dérogation écrite de l'ACC.

6.1 Frappes interdites

- Frapper la gorge ou le cou, l'aine ou les organes génitaux, les pieds, l'arrière du genou ou l'arrière des cuisses.
- Porter un coup vertical dirigé vers la colonne vertébrale d'un adversaire au sol.
- Porter un coup de pied de type football (« soccer kick ») à la tête d'un adversaire au sol.
- Lorsqu'au moins un combattant est au sol, utiliser les jambes pour frapper l'adversaire. Un combattant au sol ne peut frapper un adversaire debout avec ses jambes ; les frappes visant une partie située sous la taille d'un combattant au sol sont interdites.
- Porter une frappe après l'ordre d'arrêt, après l'ordre de séparation ou après que l'officiel a interrompu l'action.
- Frapper de nouveau un adversaire qui abandonne ou poursuivre une action après qu'il a clairement cessé de se défendre.

6.2 Techniques et comportements interdits

- Clés articulaires, torsions, hyperextensions, manipulations forcées des articulations ou des doigts, étranglements et torsions cervicales.
- Arracher ou tenter d'arracher une pièce d'armure à mains nues ; tirer ou pousser sur le bord d'un casque pour le retirer.
- Accrocher volontairement une arme à l'armure adverse pour arracher ou casser l'arme ou l'armure ; enrouler le bras autour de l'arme adverse en « chicken wing ».
- Maintenir un clinch après l'ordre de séparation du maréchal de lice.
- Passer un bras, une jambe ou toute autre partie du corps au travers ou au-dessus des barrières de la lice.
- Saisir une hache juste sous son fer pour la frapper comme une arme de poing, ou frapper avec le côté marteau.
- Combattre à mains nues ou utiliser une arme cassée ou très endommagée.
- Toute action visant délibérément à blesser l'adversaire, toute action dangereuse non prévue par le règlement de discipline, et tout refus d'obéir aux ordres des officiels.

7. Avertissements et sanctions

Le maréchal de lice peut prendre toute mesure nécessaire à la sécurité et à l'application du règlement. La réponse tient compte de la gravité de l'action, du risque créé, de son caractère intentionnel et de sa répétition.

Mesure	Application générale
Commentaire ou rappel	Pour une faute involontaire, l'officiel peut interrompre brièvement l'action et rappeler la règle au combattant.
Avertissement	Pour une violation volontaire. Le règlement de la discipline précise la pénalité sportive qui accompagne l'avertissement.
Perte du combat	Au deuxième avertissement, le combattant perd le duel ou le combat en cours, selon le format.
Exclusion du tournoi	Au troisième avertissement, le combattant est exclu du tournoi.
Sanction disciplinaire complémentaire	Selon la gravité des faits, le comité directeur de l'ACC peut décider d'une exclusion temporaire ou définitive.

Le maréchal de lice contrôle la sécurité et fait respecter les règles pendant le combat. Les sanctions sportives s'appliquent selon le règlement de la discipline, qui en fixe les points éventuels et les conséquences précises. Le refus d'obtempérer, les coups interdits ou

portés sur une zone interdite, le départ du combat sans autorisation et les comportements antisportifs ou discourtois envers l’adversaire ou le personnel peuvent entraîner un avertissement. Toute infraction grave est signalée aux responsables de l’ACC.

8. Règles propres aux disciplines

Chaque discipline ACC dispose de son règlement complémentaire. Celui-ci précise au minimum les armes et techniques autorisées, les règles de saisie et de lutte, les modalités de contrôle, la durée et le nombre des reprises ou des combats, le système de points, les conditions de victoire, ainsi que la procédure applicable aux sorties de l’aire de combat et aux autres situations propres à la discipline.

Les règlements complémentaires couvrent notamment le Round Robin, le Pro Fight, les armes d’hast, l’épée longue et l’épée et bouclier. Ils doivent être lus conjointement avec le présent règlement commun.