Règles des duels ACC à l’épée longue

Points, reprises et déroulement des combats

Le présent règlement régit les duels ACC à l’épée longue et complète le Règlement commun ACC, qui s’applique dans son intégralité. Le Règlement commun reste le fondement des règles de conduite, d’équipement, des zones et actions interdites, de sécurité et de sanctions. Toute question qui n’est pas précisée dans le présent règlement relève du Règlement commun.

Dans le présent règlement, les termes anglais « List Marshal » et « List Referee » désignent le même officiel, appelé « maréchal de lice » en français. Les arbitres aux points évaluent les actions des combattants ; l’arbitre principal aux points reçoit leurs scores et communique les résultats des reprises.

1. Règles propres à l’épée longue

- Toutes les exigences du Règlement commun ACC relatives aux armes et aux armures s’appliquent aux épées longues.
- Les frappes avec le tranchant de la lame peuvent être portées à une ou deux mains. Une frappe à une main est valable et évaluée selon les mêmes critères qu’une frappe à deux mains. Les coups d’estoc ou de pointe avec une partie quelconque de l’épée sont strictement interdits.
- Un combattant ne peut saisir ni immobiliser l’arme adverse avec la main, le bras, le corps ou son équipement. Il est interdit de tenir une partie quelconque de l’arme, de l’accrocher ou de la coincer, notamment en plaçant la lame sous le bras (« chicken wing »).
- Toutes les restrictions concernant les zones de frappe et les autres actions interdites prévues par le Règlement commun ACC restent en vigueur.

2. Attribution des points

Action donnant des points	Points
Frappe valable avec le tranchant de la lame de l’épée longue	1 point
Frappe valable du poing ou du coude, coup de tête, de genou ou de pied	1 point
Désarmement	3 points pour l’adversaire
Amenée au sol réussie et validée	3 points

Une frappe valable doit être portée avec impact et respecter le Règlement commun ACC. Les arbitres aux points sont seuls juges de la validité d’une frappe, à l’exception de la frappe contrôlée servant à valider une amenée au sol ; le maréchal de lice signale clairement cette action.

3. Amenées au sol et combat au sol

3.1 Validation de l’amenée au sol

Une amenée au sol réussie rapporte 3 points pour l’ensemble de l’action, frappe de validation comprise. Le combattant qui l’a engagée doit établir une position dominante et démontrer clairement une frappe non parée visant le buste, la tête ou les bras de l’adversaire au sol. La frappe de validation n’a pas besoin d’être portée avec force : une démonstration contrôlée et fair-play suffit. Le maréchal de lice la reconnaît.

Une amenée au sol qui est défendue ne rapporte aucun point si le combattant qui l’a engagée ne peut pas démontrer la frappe de validation depuis une position dominante. L’amenée au sol et la frappe de validation ne sont pas comptées séparément : elles constituent ensemble une seule action valant 3 points.

3.2 Position dominante

Un combattant est en position dominante lorsqu’il n’a pas plus de deux points d’appui au sol, par exemple ses deux pieds, ou un pied et une main. Chaque main, pied ou genou posé au sol compte comme un point d’appui. Un combattant allongé à plat ventre est considéré comme ayant plus de deux points d’appui et n’est pas en position dominante. Un genou posé sur le ventre de l’adversaire au sol ne compte pas comme un point d’appui supplémentaire.

3.3 Durée maximale du combat au sol

Le combat au sol est autorisé pendant cinq secondes au maximum à partir du moment où l'un des deux combattants touche le sol, qu'il y ait des frappes ou toute autre activité. À l'issue de ces cinq secondes, le maréchal de lice interrompt l'échange au sol et ordonne aux deux combattants de se relever. Le combat ne reprend qu'au commandement du maréchal de lice.

Les frappes portées pendant le combat au sol ne rapportent pas les points ordinaires d'une frappe. La seule action au sol donnant des points est l'amenée au sol validée : la frappe contrôlée et non parée au buste, à la tête ou aux bras fait partie de cette unique action valant 3 points. Toutes les restrictions relatives au combat au sol prévues par le Règlement commun ACC continuent de s'appliquer.

3.4 Position non dominante

Pendant le combat au sol, un combattant qui n'est pas en position dominante ne peut pas frapper son adversaire. Il doit se concentrer sur la lutte, se protéger et chercher à parer ou neutraliser les frappes adverses.

3.5 Positions dangereuses

Pour des raisons de sécurité, il est interdit de présenter la pointe de l'épée longue vers l'adversaire en garde d'estoc ou de poussée. Un combattant ne peut pas présenter délibérément ni interposer une partie du corps qui n'est pas une zone de frappe autorisée pour bloquer un coup ou provoquer une frappe interdite. Ce comportement est dangereux et peut être sanctionné par le maréchal de lice conformément au Règlement commun ACC.

4. Corps-à-corps et séparation

Le corps-à-corps est autorisé. Si aucun des deux combattants ne porte de frappe pendant cinq secondes au cours d'un corps-à-corps, le maréchal de lice les sépare et leur ordonne de reprendre le combat. Les combattants doivent attendre ce commandement avant de recommencer.

5. Désarmements et récupération de l'arme

Un désarmement rapporte 3 points à l'adversaire. Une arme lâchée volontairement ou involontairement compte comme un désarmement. Une arme qui se brise pendant le combat compte également comme un désarmement et rapporte 3 points à l'adversaire.

Lorsque le maréchal de lice constate un désarmement, il arrête clairement le combat et en informe les arbitres aux points. Le combattant peut récupérer son arme. Le maréchal de lice recentre ensuite les deux combattants et, lorsqu'il est prêt, leur ordonne de reprendre le combat. Aucun des deux combattants ne peut reprendre avant ce commandement.

Une arme brisée ne peut pas être réutilisée, conformément au Règlement commun ACC. Toute arme de remplacement doit être contrôlée et approuvée avant la reprise du combat.

6. Reprises et résultat du duel

Un duel commence par deux reprises d'une durée maximale de deux minutes chacune. Les arbitres aux points désignés pour chaque combattant consignent ses actions valables donnant des points à chaque reprise. Les scores des arbitres désignés pour un même combattant sont moyennés ; si la moyenne n'est pas un nombre entier, elle est arrondie à l'entier inférieur avant d'être transmise à l'arbitre principal aux points. Le combattant qui obtient le score total le plus élevé remporte la reprise. Une égalité des scores donne une reprise nulle.

À la fin de la deuxième reprise, l'arbitre principal aux points communique les résultats au maréchal de lice et aux officiels de l'ACC.

- Le combattant qui remporte les deux premières reprises remporte le duel.
- Une troisième reprise a lieu si chaque combattant a remporté l'une des deux premières reprises.
- Une troisième reprise a également lieu si les deux premières reprises sont toutes deux nulles.
- Si un combattant remporte une reprise et que l'autre est nulle, il n'y a pas de troisième reprise : le combattant ayant remporté la reprise gagne le duel.
- Si la troisième reprise se termine par une égalité, une dernière reprise de 30 secondes est organisée. Si elle est également nulle, le duel est déclaré nul (match nul).

7. Commandements et application du règlement

Seul le maréchal de lice peut séparer les combattants ou ordonner la reprise du combat. Les combattants doivent obéir à ses ordres et ne peuvent ni commencer ni reprendre avant son commandement. Un refus peut entraîner un avertissement ou une autre sanction prévue par le Règlement commun ACC.

Le cadre de sanctions du Règlement commun ACC s’applique aux duels à l’épée longue. Le maréchal de lice peut interrompre le combat à tout moment pour protéger les combattants, faire respecter les règles ou rétablir des conditions sûres.