Règles de Mêlée de l’ACC

Combat par équipes et règles d’élimination

Le présent règlement encadre la Mêlée de l’ACC, également appelée combat par équipes, et complète le Règlement général de l’ACC, qui s’applique dans son intégralité. Le Règlement général constitue le fondement commun pour la conduite des combattants, l’équipement, les actions autorisées et interdites, la sécurité et les sanctions. Le présent texte précise le format par équipes, les remplacements, les éliminations ainsi que les résultats des manches et de la rencontre.

Dans le présent règlement, les termes « maréchal de lice » et « arbitre de lice » désignent le même officiel. Le maréchal de lice dirige l’action, confirme les éliminations et donne tous les ordres de début, d’arrêt et de reprise du combat.

1. Composition des équipes et capitaine

Membres de l’équipe	Nombre
Combattants engagés dans la lice au début d’une manche	3
Combattants inscrits supplémentaires disponibles comme remplaçants	2
Effectif total de l’équipe	5

Chaque équipe désigne un combattant parmi ses cinq membres comme capitaine. Le capitaine est l’interlocuteur de l’équipe auprès des officiels lorsqu’un problème survient. Il choisit les combattants engagés et les remplacements entre les manches. Son rôle ne se substitue pas à l’autorité du maréchal de lice sur la rencontre.

2. Format et durée de la rencontre

Une rencontre comporte jusqu’à trois manches régulières. Chaque manche dure trois (3) minutes, avec au moins une (1) minute de repos entre les manches. La première équipe qui remporte deux manches gagne la rencontre.

Si les équipes sont à égalité après les trois manches régulières, une manche supplémentaire de trois minutes est disputée selon le principe de la mort subite. La première équipe qui provoque l’élimination d’un combattant adverse par mise au sol remporte la rencontre.

3. Remplacements

Chaque équipe peut utiliser ses deux combattants inscrits supplémentaires comme remplaçants. Les remplacements et les changements de composition ne peuvent avoir lieu que pendant la pause entre les manches. Une fois la manche commencée, aucun combattant ne peut entrer dans la lice, en sortir ou être remplacé avant que le maréchal de lice mette fin à la manche.

Le capitaine choisit les combattants engagés pour chaque manche parmi les membres inscrits de son équipe. Un combattant éliminé par mise au sol est exclu du reste de la manche et ne peut pas y revenir avant la manche suivante. Un combattant blessé, disqualifié ou déclaré inapte à poursuivre ne peut reprendre le combat que s’il y est autorisé conformément aux procédures de sécurité de l’ACC.

4. Armes et équipement

Toutes les combinaisons d’armes autorisées dans les disciplines de l’ACC sont permises en Mêlée. Une équipe peut employer simultanément différentes catégories d’armes ; les adversaires ne sont pas tenus d’utiliser des combinaisons identiques. Chaque arme, bouclier, pièce d’armure et équipement de protection doit respecter le Règlement général de l’ACC et satisfaire au contrôle obligatoire de l’équipement.

Le Règlement général et les règles propres à chaque catégorie d’armes continuent de déterminer leur utilisation, notamment les surfaces de frappe autorisées et les restrictions particulières à chaque arme. Le présent règlement de Mêlée n’autorise aucune action ni aucune arme interdite par ces textes.

5. Frappes et zones interdites

Les frappes autorisées et les zones sans contact sont celles définies par le Règlement général de l'ACC et les règles applicables à chaque arme. Les zones interdites au contact ainsi que les actions et techniques prohibées restent interdites en Mêlée.

Les frappes ne rapportent aucun point. Un combattant ne doit pas continuer à frapper un adversaire après l'arrêt de l'action par le maréchal de lice ou après l'élimination de cet adversaire par mise au sol.

6. Mise au sol et élimination

Le combat au sol est interdit. Un combattant est éliminé de la manche dès que plus de deux points de contact avec le sol sont comptabilisés. À partir de trois points de contact comptabilisés, il est considéré comme au sol ou à terre et est exclu du reste de la manche. Le maréchal de lice confirme l'élimination ; le combattant doit cesser de combattre et suivre ses instructions.

Pour ce décompte, le pommeau d'une arme d'hast et le bord d'un bouclier ne comptent pas comme points d'appui au sol. Par exemple, un combattant qui prend appui sur ses deux pieds et sur le bord de son bouclier a seulement deux points d'appui comptabilisés et n'est pas éliminé pour ce seul motif.

Un autre combattant est considéré comme le sol pour le décompte des points de contact. Un combattant qui tombe sur un adversaire ou prend appui sur lui est donc considéré comme au sol lorsque la règle de décompte lui attribue plus de deux points de contact.

Chaque élimination confirmée rapporte un (1) point d'élimination à l'équipe adverse pour la manche concernée. Le combattant éliminé ne peut plus participer à l'action pendant cette manche. Aucun combat au sol ne se poursuit après une élimination.

7. Résultat des manches et victoire

Situation	Résultat
Une équipe n'a plus aucun combattant dans la manche	L'équipe adverse remporte immédiatement la manche.
Les trois minutes sont écoulées	L'équipe qui compte le plus de combattants non éliminés remporte la manche.
Les deux équipes comptent le même nombre de combattants à la fin du temps	La manche est déclarée nulle.
La rencontre est à égalité après les trois manches régulières	Une manche de mort subite de trois minutes est disputée.

Si le temps de la manche de mort subite s'écoule sans élimination, l'équipe qui compte le plus de combattants restants remporte la rencontre. Si le nombre de combattants restants est encore identique, de nouvelles manches de mort subite de trois minutes sont disputées, avec au moins une minute de repos entre les manches, jusqu'à ce que l'égalité soit rompue.

Un point d'élimination comptabilise un combattant éliminé au cours d'une manche. Il ne constitue pas un point de frappe et ne se transforme pas en manche gagnée : la rencontre se décide au nombre de manches remportées ou, après trois manches à égalité, selon la règle de mort subite.

8. Commandements, sécurité et sanctions

Seul le maréchal de lice donne les ordres de début, d'arrêt, de séparation et de reprise de l'action. Tous les combattants doivent lui obéir immédiatement. Aucun combattant ne peut commencer ou reprendre le combat avant son signal. Le maréchal de lice peut interrompre ou suspendre une manche pour traiter une blessure, un problème d'équipement, une infraction au règlement ou un risque pour la sécurité.

Les capitaines doivent transmettre aux officiels les questions ou préoccupations de leur équipe pendant un arrêt de l'action ou entre les manches. Le Règlement général de l'ACC encadre les avertissements, pénalités et autres mesures disciplinaires. Le refus d'obéir à un ordre officiel, l'attaque d'un combattant éliminé ou la poursuite du combat après un ordre d'arrêt peut entraîner une sanction.