Règlement ACC Pro Fight

Règles de compétition, de sécurité et d'arbitrage

Le Pro Fight complète le Règlement général de l'ACC, qui s'applique intégralement. Le Règlement général constitue le fondement des exigences relatives au comportement, aux armes et armures, aux zones et actions interdites, à la sécurité et aux sanctions. Le présent règlement précise les dispositions propres au Pro Fight, notamment les formats, les techniques, les points, le combat au sol et les résultats.

Dans le présent règlement, les termes « List Marshal » et « List Referee » désignent la même personne, appelée « maréchal de lice » en français. Les juges de points évaluent les actions des combattants ; le juge principal des points rassemble les scores et communique les résultats au maréchal de lice et aux officiels de l'ACC.

1. Conditions de participation

Les conditions communes de participation du Règlement général s'appliquent. Pour participer au Pro Fight, chaque combattant doit également :

- avoir au moins 18 ans et être inscrit à l'événement auprès de l'ACC ;
- présenter un certificat médical attestant l'aptitude aux activités physiques intenses, daté de moins d'un an ;
- se présenter avec l'équipement complet pour l'inspection et n'utiliser que du matériel approuvé ;
- ne pas combattre sous l'influence de l'alcool, de stupéfiants ou de médicaments incompatibles avec la pratique sportive.

Un combattant qui ne peut pas participer en toute sécurité est retiré de la compétition. Les combattants, leurs entraîneurs et leur entourage doivent adopter une conduite professionnelle et respectueuse envers les adversaires, les officiels, les juges et le personnel de l'événement.

2. Format des combats et catégories de poids

Format	Rounds	Durée	Repos
Combat régulier ACC Pro Fight	3	2 minutes chacun	1 minute entre les rounds
Combat de championnat ACC Pro Fight	5	2 minutes chacun	1 minute entre les rounds

La pesée a lieu le jour du combat, pendant le contrôle des armes. Pour un combat régulier ou de championnat, les deux combattants doivent respecter la limite de poids et appartenir à la même catégorie. Avec l'accord des représentants de l'ACC, des deux combattants et de leurs entraîneurs, un combattant peut monter dans une catégorie supérieure ; il ne peut pas descendre dans une catégorie inférieure.

Les combats réguliers et de championnat comptent pour le classement. Ils ne sont considérés comme des exhibitions que si les représentants de l'ACC, les deux combattants et leurs entraîneurs en conviennent tous. La pesée n'est pas obligatoire pour une exhibition si toutes les parties concernées en sont informées et d'accord.

Catégories de poids publiées

Catégorie	Limite publiée
Poids de paille	moins de 115 lb / 52,2 kg
Poids mouche	116–125 lb / 52,5–56,8 kg
Poids coq	126–135 lb / 57,2–61,3 kg
Poids plume	136–145 lb / 61,8–65,9 kg
Léger	146–155 lb / 66,36–70,45 kg
Welter	156–165 lb / 70,9–75 kg
Super-welter	166–175 lb / 75,45–79,5 kg

Catégorie	Limite publiée
Moyen	176–185 lb / 80–84,01 kg
Léger-lourd	186–205 lb / 84,5–93,2 kg
Croiseur	206–225 lb / 93,6–102,3 kg
Lourd	226–265 lb / 102,7–120,5 kg
Super-lourd	266–300 lb / 120,9–136,4 kg
Titan	plus de 301 lb / plus de 136,8 kg

3. Armes, armures et équipement

Le Règlement général de l'ACC fixe les exigences historiques, les limites de dimensions et de poids, les règles de sécurité, ainsi que les procédures de contrôle et d'homologation. En Pro Fight, les combattants peuvent choisir parmi les catégories d'armes autorisées par le Règlement général, notamment épées à une ou deux mains, épées longues, haches, masses, armes d'hast, boucliers et bocles. Les adversaires ne sont pas tenus d'utiliser la même catégorie d'arme.

Les armes d'estoc, les armes de jet et les équipements interdits par le Règlement général ne sont pas autorisés. Toute arme, armure ou protection doit être inspectée et approuvée avant utilisation. Le maréchal de lice ou le personnel de l'ACC peut refuser tout équipement jugé dangereux ou demander une restriction supplémentaire.

Les boucliers de frappe sont autorisés lorsque leur usage est cohérent avec l'équipement et que le bouclier a été approuvé. Le plat et la tranche du bouclier peuvent servir à frapper ; une frappe valide et percutante avec l'une ou l'autre surface peut marquer un point.

Il est interdit de saisir une hache juste sous sa tête pour frapper comme avec un poing américain, ainsi que de frapper avec son côté marteau. Les limites précises des armes et armures sont celles du Règlement général.

4. Aire de combat et sortie de lice

L'aire de combat doit offrir au moins 36 m² de surface utile, avec une dimension de référence minimale de 6 m × 6 m. Elle peut être ouverte ou délimitée par une lice, un ring ou une cage ; dans tous les cas, ses limites doivent être visibles et sans équivoque. Une zone de sécurité doit l'entourer et reste réservée au personnel autorisé de l'ACC.

Dans une aire ouverte sans lice, ring ni cage, une sortie est constatée lorsque les deux pieds d'un combattant se trouvent simultanément hors de la limite. Si son adversaire reste dans l'aire, il reçoit un (1) point. Si les deux combattants sortent en même temps, aucun point de sortie n'est attribué. Cette règle de sortie ne s'applique pas à l'intérieur d'une lice, d'un ring ou d'une cage.

5. Techniques autorisées et interdites

Actions autorisées

- les frappes percutantes avec les surfaces autorisées par le Règlement général, notamment le tranchant d'une arme approuvée, le poing, le coude, le pommeau, la tête, le genou, le pied ou la jambe, sous réserve des restrictions applicables au combat au sol ;
- les frappes avec le plat ou la tranche d'un bouclier approuvé ;
- les frappes avec le manche d'une hache ou d'une arme d'hast, à condition qu'elles ne soient pas portées en estoc ou en poussée avec la pointe ;
- la lutte, les projections, le clinch, la saisie du manche d'une arme et les frappes pendant le combat au sol, dans les limites du présent règlement et du Règlement général.

Actions interdites propres au Pro Fight

- tout estoc ou coup porté avec la pointe d'une arme, y compris avec l'extrémité arrière du manche d'une hache ou d'une arme d'hast ;
- les projections destinées à faire tomber l'adversaire sur la tête, toute réception sur la tête, ainsi que le saut sur un combattant au sol ou un impact debout-sol équivalent ;

- les coups de pied verticaux de type « axe kick » dirigés vers un combattant au sol ; les coups de pied de type soccer kick à la tête, les coups de pied ascendants depuis le sol et les frappes avec les jambes contraires au Règlement général ;
- les frappes avec le côté marteau d'une hache, la saisie de l'arme adverse à mains nues, le maintien intentionnel de sa lame sous l'aisselle (« chicken wing ») et la saisie de l'armure pour l'endommager ou provoquer une défaillance ;
- la position montée au niveau de la ligne des épaules de l'adversaire au sol ou au-dessus ;
- les frappes sur la tranche du casque pouvant le soulever, ainsi que toute posture présentant la pointe d'une arme vers l'adversaire ;
- la présentation intentionnelle d'une zone interdite ou non ciblable pour empêcher une frappe, provoquer une faute ou exploiter une protection de sécurité.

Toutes les zones interdites, actions prohibées, règles de sécurité et sanctions du Règlement général restent applicables. Une action non explicitement détaillée dans le présent règlement est appréciée par le maréchal de lice, qui peut l'interrompre ou la sanctionner si elle présente un risque ou compromet la sécurité.

6. Clinch, mises au sol et combat au sol

Clinch

Le clinch et le travail de lutte sont autorisés. Si les deux combattants restent inactifs pendant cinq (5) secondes, sans frappe ni lutte pour la position, le maréchal de lice les sépare, les replace au centre de l'aire et ordonne la reprise.

Mise au sol

Une mise au sol est créditée lorsque son initiateur est clairement identifiable et reste debout pendant l'action. Elle rapporte un (1) point. Si les deux combattants tombent ensemble, aucun point de mise au sol n'est attribué ; le combat au sol peut se poursuivre selon les règles ci-dessous.

Combat au sol

Un combattant est considéré au sol lorsque trois points d'appui touchent simultanément le sol, ou lorsque son dos ou son ventre est entièrement en contact avec le sol. Les appuis sont les parties du corps en contact avec le sol ; le bouclier et le manche de l'arme ne comptent pas comme appuis. Un genou posé sur le ventre de l'adversaire ne constitue pas un appui au sol.

Le combat au sol est autorisé pendant vingt (20) secondes au maximum. Il s'achève dès que l'une des conditions suivantes est atteinte : un combattant marque sept (7) points pendant la phase au sol ; les vingt secondes sont écoulées ; les deux combattants restent inactifs pendant cinq (5) secondes ; ou le maréchal de lice arrête l'action à la suite d'un KO, d'un TKO, d'une blessure ou d'un risque de sécurité. Le maréchal de lice sépare et relève alors les combattants, puis ordonne la reprise si le round n'est pas terminé.

Les frappes au sol restent autorisées si elles respectent le Règlement général. Pour marquer, le combattant doit être en position dominante et porter une frappe armée et percutante valide. Une position dominante signifie que le combattant a au plus deux points d'appui au sol. Chaque frappe valide depuis cette position rapporte un (1) point. Une frappe portée depuis une position non dominante ne rapporte pas de point. Les interdictions communes de frappes sur les combattants au sol continuent de s'appliquer.

7. Points, rounds et résultat du combat

Action validée	Points attribués
Frappe armée et percutante valide	1 point
Frappe valide depuis une position dominante au sol	1 point par frappe
Mise au sol clairement identifiable, initiateur restant debout	1 point
Sortie de lice valide en aire ouverte	1 point pour l'adversaire
Désarmement	3 points pour l'adversaire

Les juges de points comptabilisent les frappes armées et percutantes qu'ils estiment valides et attribuent les points round par round. Pour une mise au sol, une frappe au sol ou une sortie de lice, les conditions spécifiques du présent règlement doivent être remplies. Le juge principal des points rassemble les scores et communique les résultats au maréchal de lice et aux officiels de l'ACC.

Le combattant qui remporte le plus de rounds gagne le combat. Si les combattants remportent le même nombre de rounds, ils disputent après une minute de repos un round supplémentaire de cent vingt (120) secondes, appelé « Rappel ». Si l'égalité persiste, des rounds de Rappel supplémentaires de même durée sont disputés après une minute de repos jusqu'à ce qu'un vainqueur soit désigné.

8. Désarmement, arrêts et application des règles

Désarmement et défaillance matérielle

Toute arme lâchée, volontairement ou non, ou brisée constitue un désarmement et rapporte trois (3) points à l'adversaire. Le maréchal de lice arrête le combat, en informe les juges de points, laisse le combattant récupérer son arme, replace les combattants au centre puis ordonne la reprise lorsqu'il le juge approprié. Aucun combattant ne reprend avant son commandement.

Une arme brisée ou endommagée doit être réparée ou remplacée dans un délai de soixante (60) secondes ; elle ne peut être réutilisée qu'après inspection et approbation. À défaut, le maréchal de lice peut mettre fin au combat. Un bouclier brisé est une défaillance matérielle, pas un désarmement : le combattant bénéficie du délai complet de soixante secondes pour le réparer ou le remplacer, avec inspection avant reprise.

Arrêt du combat et sanctions

Le maréchal de lice peut interrompre ou arrêter le combat si un combattant est blessé, ne peut poursuivre, ne se défend plus intelligemment, abandonne, ou si une faute, une défaillance matérielle ou un risque de sécurité l'exige. Les combattants doivent obéir immédiatement à ses ordres et ne peuvent commencer ni reprendre avant son signal. Un refus d'obéir, une action illégale ou une conduite perturbatrice peut entraîner une sanction prévue au Règlement général.

Réexamen et contestation

Un combattant ou son coin peut demander le réexamen d'une décision en s'adressant à la table des scores et en signalant la demande aux organisateurs dans les dix (10) minutes suivant le combat. Les officiels examinent les séquences vidéo disponibles et communiquent leur décision dans les meilleurs délais. Un adjoint à l'arbitrage désigné à l'avance peut contribuer à l'examen. Si le désaccord persiste, une contestation peut être adressée aux responsables de l'organisation dans les quarante-huit (48) heures suivant le tournoi. La procédure de réexamen n'interrompt ni ne modifie les commandements de sécurité pendant le combat.