Règlement du tournoi Round Robin de l’ACC

Format des combats, choix des armes, classement et phases finales

Le présent règlement s’applique aux tournois Round Robin de l’ACC et complète le Règlement général de l’ACC, qui s’applique intégralement. Le Règlement général constitue le fondement des règles relatives au comportement des combattants, à l’équipement, aux zones et actions interdites, à la sécurité et aux sanctions. Pour toute question non précisée dans le présent règlement, le Règlement général s’applique.

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 recueille leurs scores et communique les résultats si nécessaire.

1. Structure du tournoi Round Robin

L’organisateur peut répartir les combattants dans une ou plusieurs poules. Dans chaque poule, chaque combattant rencontre tous les autres une fois. L’organisateur publie la composition des poules et le calendrier des combats avant le début de la compétition.

- Dans un tournoi de plus petite taille organisé en une seule poule, les points de classement de chaque combattant sont additionnés sur l’ensemble des combats afin d’établir le classement final et le podium. Les combattants à égalité partagent la même place.
- Dans un tournoi comprenant plusieurs poules, le premier de chaque poule accède à une phase finale à élimination directe. Si plusieurs combattants sont à égalité en tête d’une poule, ils accèdent tous à la phase finale ; l’organisateur compose le tableau en conséquence.
- Les combats de la phase finale suivent les mêmes règles de score, de choix des armes, de sécurité et de durée que le Round Robin. Les résultats de cette phase désignent le champion et le vice-champion ; le programme de l’événement précise si un combat pour la troisième place est prévu.

2. Équipement et choix des armes

Le Règlement général de l’ACC régit les armes, les boucliers, les armures, les équipements de protection ainsi que leur contrôle et leur homologation. Un combattant n’est pas tenu de conserver la même catégorie d’arme pendant tout le tournoi. Pour chaque combat, il peut choisir parmi les armes et équipements contrôlés et approuvés lors de la vérification du matériel. Les adversaires ne sont pas tenus d’utiliser la même catégorie d’arme.

Un combattant peut changer d’équipement entre deux combats. Seul l’équipement choisi pour le combat en cours peut être utilisé. Tout changement ou remplacement à la suite d’une défaillance matérielle doit être contrôlé et approuvé par le maréchal de lice avant la reprise du combat.

Les surfaces de frappe autorisées et les restrictions propres à chaque arme restent applicables. Par exemple, une épée longue peut marquer avec le tranchant de sa lame, qu’elle soit maniée à une ou deux mains ; une arme d’hast peut marquer avec son tranchant ou sa hampe lorsque cela est autorisé ; et, en épée et bouclier, seuls le tranchant de l’épée et la tranche du bouclier rapportent des points. Les coups portés avec le plat ou la face du bouclier ne marquent pas. Les coups d’estoc, les coups de pointe, les cibles interdites et toute autre action proscrite par le Règlement général de l’ACC restent interdits.

3. Format et durée des combats

Chaque combat se déroule en une seule manche de 90 secondes. Il peut prendre fin plus tôt en cas de KO, de TKO, de blessure, d’abandon, de disqualification ou de toute autre interruption prononcée conformément au règlement de l’ACC. Trois amenées au sol réussies par le même combattant au cours d’un combat entraînent également une victoire immédiate par TKO, à condition que chacune soit validée par la frappe requise et déclarée valable par le maréchal de lice.

Si les scores sont à égalité au terme des 90 secondes, les combattants disputent une prolongation de 30 secondes. Les scores sont conservés et ne sont pas remis à zéro. Si l’égalité persiste à la fin de cette prolongation, une nouvelle prolongation de 30 secondes est organisée. Les prolongations se poursuivent jusqu’à ce qu’un combattant prenne l’avantage ou qu’un arrêt officiel détermine le résultat. Un combat ne peut pas se terminer par une égalité.

Si aucun KO ni TKO n’est prononcé, le combattant qui totalise le plus de points à l’expiration du temps réglementaire ou de la prolongation remporte le combat aux points. Les juges de points sont seuls habilités à statuer sur la validité des frappes ordinaires. Le maréchal de lice prononce les KO et les TKO conformément aux règles de sécurité de l’ACC.

4. Actions donnant lieu à des points

Action donnant lieu à des points	Points attribués au combat
Frappe valable portée avec impact au moyen d’une surface autorisée de l’arme approuvée	1 point par frappe
Frappe valable portée avec le poing, le coude, le genou ou le pied, ou par coup de tête	1 point par frappe
Désarmement	3 points pour l’adversaire
Amenée au sol réussie et validée, frappe de validation comprise	3 points au total

L’amenée au sol et la frappe qui la valide constituent une seule action valant 3 points ; elles ne sont pas comptabilisées séparément. La frappe de validation peut être démontrée de manière contrôlée et n’a pas à être portée avec force. Une amenée au sol défendue ne rapporte aucun point si le combattant qui l’a engagée ne peut pas démontrer la frappe de validation depuis une position dominante. Seules les amenées au sol validées de cette manière et déclarées valables par le maréchal de lice sont comptabilisées pour l’application de la règle des trois amenées au sol entraînant une victoire immédiate par TKO.

Une frappe valable avec une arme doit utiliser une surface de frappe autorisée pour cette catégorie et respecter le Règlement général de l’ACC. Le maréchal de lice signale clairement la frappe contrôlée qui valide une amenée au sol ; les juges de points ne comptabilisent pas cette frappe comme un coup supplémentaire valant 1 point.

5. Corps-à-corps et combat au sol

5.1 Corps-à-corps

Le corps-à-corps est autorisé. Si aucun des 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. Les combattants ne peuvent repartir qu’à son commandement.

Lorsqu’un combattant utilise un bouclier, il peut en appuyer la face plate contre son adversaire afin de le maintenir contre la lice ou la limite de l’aire de combat. Cette action est autorisée et ne constitue pas un corps-à-corps ; la règle de séparation après cinq secondes ne s’applique pas à ce maintien.

5.2 Amenées au sol et position dominante

Une amenée au sol vaut 3 points en une seule action, frappe de validation comprise. Le combattant qui l’a engagée doit établir une position dominante et démontrer clairement une frappe non bloquée vers le haut du corps, la tête ou les bras de l’adversaire au sol. Une démonstration contrôlée et sportive suffit ; le maréchal de lice la reconnaît comme valable.

Un combattant est en position dominante lorsqu’il a au maximum 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. Une arme, une hampe ou un bouclier ne constitue pas un point d’appui supplémentaire. 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 l’abdomen de l’adversaire au sol ne compte pas comme un point d’appui supplémentaire.

5.3 Durée et conduite du combat au sol

Le combat au sol est autorisé pendant cinq secondes au maximum à partir du moment où l’un des combattants touche le sol, quelle que soit l’activité ou la présence de frappes. Au terme 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’à son commandement.

Les frappes portées au sol ne sont pas comptabilisées comme des frappes ordinaires valant 1 point. La seule action au sol qui rapporte des points est une amenée au sol validée, comptabilisée comme une action unique valant 3 points. Un combattant qui n’est pas en position dominante ne peut pas frapper son adversaire ; il doit se concentrer sur le grappling et sa protection afin de se défendre contre les frappes adverses ou de les neutraliser.

Pour des raisons de sécurité, il est interdit de présenter la pointe de son arme vers l'adversaire en position d'estoc ou de garde de pointe. Un combattant ne peut pas présenter délibérément une zone du corps qui n'est pas une cible autorisée, ni l'interposer pour bloquer une frappe ou provoquer une frappe illégale. Ce comportement est dangereux et peut être sanctionné en vertu du Règlement général de l'ACC.

6. Désarmements et défaillances matérielles

Une arme lâchée volontairement ou non constitue un désarmement et rapporte 3 points à l'adversaire. Une arme brisée au cours du combat relève uniquement d'une défaillance matérielle et n'est pas considérée comme un désarmement.

Lorsqu'il constate un désarmement, le maréchal de lice arrête clairement le combat et en informe les juges de points. Le combattant peut récupérer l'arme tombée. Le maréchal de lice replace ensuite les deux combattants au centre et, lorsqu'il le juge approprié, leur ordonne de reprendre le combat. Aucun combattant ne peut repartir avant ce commandement.

Une arme brisée ne peut plus être utilisée. Tout remplacement doit être contrôlé et approuvé avant la reprise du combat, conformément à la procédure de l'ACC relative aux défaillances matérielles. Un bouclier brisé constitue également une défaillance matérielle et non un désarmement ; aucun point de désarmement n'est accordé. Le maréchal de lice interrompt le combat et accorde au combattant 60 secondes complètes pour réparer ou remplacer le bouclier. Le bouclier réparé ou de remplacement doit être contrôlé et approuvé avant la reprise. Si le combattant ou son équipe ne peut pas réparer ou remplacer le bouclier à la satisfaction du maréchal de lice dans ces 60 secondes, le combattant est déclaré perdant. Un bouclier lâché, et non brisé, compte comme un désarmement.

7. Points de classement du tournoi

Les points de classement sont distincts des points attribués aux actions pendant un combat. Après chaque combat, les officiels enregistrent le type de résultat et attribuent les points de classement suivants :

Résultat du combat	Points de classement du vainqueur	Points de classement du perdant
KO	2	0
TKO	1,5	0,25
Victoire ou défaite aux points	1	0,5
Disqualification dans une poule Round Robin	2 pour l'adversaire	0 pour le combattant disqualifié

Une disqualification est enregistrée comme une défaite par KO pour le combattant disqualifié et une victoire par KO pour son adversaire. Le même traitement s'applique à tous les combats Round Robin prévus auxquels le combattant disqualifié aurait encore dû participer : il reçoit 0 point de classement, et chacun de ses adversaires concernés en reçoit 2. Ainsi, la conduite d'un combattant ne pénalise pas les autres dans le classement.

Dans un tournoi à poule unique, le combattant ayant le total de points de classement le plus élevé prend la première place, suivi des totaux suivants. Les combattants à égalité partagent la même place ; aucun combat supplémentaire n'est organisé uniquement pour départager une égalité au classement final. Dans un tournoi à plusieurs poules, les classements des poules déterminent les qualifiés pour la phase finale à élimination directe, qui désigne le champion et le vice-champion.

8. Commandements et application du règlement

Seul le maréchal de lice peut séparer les combattants ou leur ordonner de reprendre le combat. Les combattants doivent obéir à tous ses ordres et ne peuvent ni commencer ni reprendre avant son commandement. Le non-respect d'un ordre peut entraîner un avertissement, la perte du combat, une disqualification ou toute autre sanction prévue par le Règlement général de l'ACC.

Le maréchal de lice peut arrêter ou interrompre un combat chaque fois que cela est nécessaire pour protéger les combattants, contrôler le matériel, faire appliquer le règlement ou rétablir des conditions de sécurité. Ses décisions relatives à la sécurité et au déroulement immédiat du combat prennent effet sans délai.