

HMB - Historical Medieval Battle International Association

Battle of the Nations

Règles pour la catégorie Duels

I. Règles générales

- 1.1. Il n'y a pas de catégories de poids dans les catégories Triathlon, Epée longue, Epée-bocle, Epée-bouclier et Arme d'Hast.

Les combats se tiennent dans une lice aux mesures suivantes : longueur de minimum 7 mètres et de maximum 40 mètres, largeur de minimum 7 mètres et de maximum 20 mètres. La hauteur des bords de la lice doit être d'au moins 0,90 mètre. Pour la catégorie Arme d'Hast, la lice doit être équitablement séparée en deux par une chaîne formant une barrière haute de 0,70 mètre.

L'équipe des arbitres doit être composée du Knight Marshal (arbitre en chef), des arbitres de lice, des arbitres de touche, d'un secrétaire et d'un/de membre(s) du comité d'historicité.

IMPORTANT ! En cas de désaccord, la décision finale revient au Knight Marshal

IMPORTANT ! 2 combattants appelés doivent venir se placer dans la zone réservée près de la lice où seront vérifiés l'historicité, l'esthétique et la protection de leur équipement. Ces vérifications sont faites par les marshals et le Knight Marshal ainsi que par les membres du comité d'historicité pour les parties qui leur revient.

- 1.2. Le Knight Marshal appelle deux combattants et invite deux autres combattants à se tenir prêts.

- 1.3. Les combattants appelés ont une minute pour se présenter en lice.

- 1.4. Le Knight Marshal demande aux marshals s'ils sont prêts ainsi qu'aux combattants.

- 1.5. Le Knight Marshal annonce le début du combat en donnant l'ordre « Combattez ».

IMPORTANT ! Le Knight Marshal peut demander aux combattants d'entrer à visage découvert dans la lice, leurs casques enlevés. Après vérification de l'identité des

Ces règles ont été développées par le HMBIA Marshals Committee en collaboration avec le HMBIA Authenticity Committee.

combattants sur la base de la liste des participants enregistrés pour le tournoi, il leur sera donné 30 secondes pour mettre leurs casques et être prêts pour le combat. Les assistants qui se trouvent en dehors de la lice peuvent aider les combattants à mettre leur casque. Les combattants n'ont pas le droit de quitter la lice avant le début du combat. Cette mesure est nécessaire afin d'empêcher toute possibilité de substitution.

Si le combattant arrive en lice plus de 3 minutes après y avoir été invité, ou s'il arrive non préparé, son opposant gagne par victoire technique.

1.6. Les arbitres de touche (au nombre de 4) comptent les impacts donnés par les combattants avec les zones de combats de leurs armes dans la kill zone de leur adversaire. Les arbitres enregistrent également les fautes mais n'interfèrent pas dans le combat.

IMPORTANT ! Seul le Knight Marshal peut interrompre le combat.

1.7. Le Knight Marshal observe le combat et garanti les actions des combattants dans la lice.

1.8. Le responsable du temps chronomètre les rounds.

1.9. Un round est terminé après :

- 1 minute 30 et l'ordre du Knight Marshal « Cessez le combat » pour les rounds d'Épée longue ;
- 5 touches délivrées par un des combattants durant le round mais sans dépasser 1 minute et l'ordre du Knight Marshal « Cessez le combat » pour les rounds d'Épée-bocle ;
- 1 minute 30 et l'ordre du Knight Marshal « Cessez le combat » pour les rounds d'Épée-bouclier ;
- 1 minute et l'ordre du Knight Marshal « Cessez le combat » pour les rounds d'Arme d'Hast ;

IMPORTANT ! Si le Knight Marshal juge nécessaire d'interrompre le combat, le responsable du temps stoppe le chrono pour le round.

1.10. Les combattants reviennent à leur position de départ et changent d'arme pour le round suivant en cas de Triathlon ou font une pause (catégorie Arme d'Hast).

1.11. Jusqu'à 2 minutes sont autorisées pour changer d'arme dans la catégorie Triathlon. La longueur de la pause ne peut dépasser 30 secondes (catégorie Arme d'Hast).

Ces règles ont été développées par le HMBIA Marshals Committee en collaboration avec le HMBIA Authenticity Committee.

- 1.12.** Tous les arbitres du round se regroupent autour du Knight Marshal et rapportent les points comptés et les fautes relevées. Sur cette base ainsi que sur ses propres observations, le Knight Marshal décide du résultat du round, examine les plaintes s'il y en a, donne les avertissements verbaux ou les cartons (jaunes ou rouges), et annonce le résultat du round.
- 1.13.** Le Secrétariat doit enregistrer les résultats des rounds (vainqueur et score).
- 1.14.** Les cartons jaunes et rouges doivent être enregistrés par le Secrétariat.
- 1.15.** Le vainqueur du combat :
- Dans la catégorie Triathlon doit être annoncé après la fin des trois rounds.
 - Dans la catégorie Epée longue doit être annoncé après la fin du round ou d'un round supplémentaire.
 - Dans la catégorie Epée-bocle doit être annoncé après la fin des trois rounds ou d'un round supplémentaire.
 - Dans la catégorie Epée-bouclier doit être annoncé après la fin du round ou d'un round supplémentaire.
 - Dans la catégorie Arme d'Hast doit être annoncé après la fin des trois rounds.
- 1.16.** Le vainqueur gagne 1 point pour avoir remporté le match. Tous les autres détails (perte de points en cas de carton jaune par exemple) sont pris en compte lorsque les combattants ont un nombre égal de points et si cela permet une meilleure restitution des combats.
- 1.17.** Dans des situations exceptionnelles, le temps pour changer les armes entre les rounds peut être diminué sous réserve d'en notifier par avant les combattants.

II. Pénalités.

2.1. Un blâme (avertissement verbal) est une sanction infligée à un combattant dans les cas suivants :

- 2.1.1.** Un combattant tombe sous l'effet d'une action légale de son adversaire.
- 2.1.2.** Un élément d'armure se casse ou ne remplit plus son rôle protecteur du point de vue du Knight Marshal. Si cette fonction peut être rétablie dans le temps imparti donné par le Knight Marshal, le combat peut continuer.

IMPORTANT ! Si le combattant casse son arme (épée, bouclier etc.), la sanction ne s'applique pas.

- 2.1.3.** Le combattant perd son arme durant le combat.
- 2.1.4.** Le combattant reste passif durant le combat.

IMPORTANT ! Un comportement passif se définit comme une absence d'action offensive à l'encontre de son adversaire durant au moins 30 secondes.

- 2.1.5.** Le combattant sort ou est mis hors de la lice.

IMPORTANT !

- Donner un blâme à un combattant donne à son adversaire 3 points.
- Le combattant qui obtient 3 blâmes perd automatiquement son combat.
- Les blâmes ne sont pas enregistrés.

2.2. Le carton jaune est un avertissement donné à un combattant pour violation des règles, et il faut l'enregistrer pour les scores. Un carton jaune influence le score du combattant et de son équipe. Un combattant peut recevoir un maximum de 2 cartons jaunes durant un événement.

Un combattant reçoit un carton jaune pour les fautes suivantes :

- 2.2.1.** Pour toute action interdite telle que décrites dans les règles HMB pour la catégorie concernée.
- 2.2.2.** Pour toute action non listée dans les règles HMB pour la catégorie concernée ».
- 2.2.3.** Pour tout comportement anti sportif, pour harcèlement, langage grossier ou comportement agressif contre les arbitres, ses adversaires ou le public.
- 2.2.4.** Pour avoir commencé le combat avant le commandement « Combattez ! ».
- 2.2.5.** S'il continue d'attaquer après le commandement « Cessez le combat ! » et après qu'un drapeau jaune ait été placé devant son visage.
- 2.2.6.** S'il ignore les ordres du Knight Marshal et/ou des arbitres de lice.
- 2.2.7.** Pour du matériel sale, rouillé, bosselé, de mauvaise qualité ou non-authentique. Si le combattant entre à nouveau en lice avec la même armure, il reçoit un deuxième carton jaune.

Mais spécialement pour :

- L'usage de chaussures modernes ou de chaussures avec des semelles en caoutchouc visibles (ou un équivalent) (avec un profil trop large) ;

Ces règles ont été développées par le HMBIA Marshals Committee en collaboration avec le HMBIA Authenticity Committee.

- L'utilisation de scotch, de liens en plastiques ou de tout autre outil moderne utilisé pour réparer l'équipement, si cela est trop visible ;
- L'utilisation d'images, de slogans, etc... clairement modernes sur les boucliers, les armes, les tabards, etc... ;
- L'utilisation de tout autre objet, outil ou décoration moderne sur l'ensemble de l'équipement et qui soit trop visible.

IMPORTANT !

Pour toutes ces fautes, un combattant peut recevoir un ou deux cartons jaunes pour une seule faute, suivant la gravité de la faute et sur décision du Knight Marshal.

2.3. Une disqualification (un carton rouge) pour une violation sérieuse ou répétée (deuxième carton jaune) des règles, et doit être enregistrée. Après que le combattant ait été disqualifié, il lui est interdit de continuer à participer au tournoi et il doit être remplacé par un combattant de réserve de l'équipe. Un combattant ne peut être disqualifié que par le Knight Marshal.

Motifs de disqualification :

- 2.3.1.** Pour violation systématique des règles, lorsqu'un combattant reçoit deux cartons jaunes lors de l'évènement ;
- 2.3.2.** Pour avoir blessé un adversaire en utilisant une technique prohibée, et au cas où le combattant adverse ne peut plus continuer à se battre ;
- 2.3.3.** Pour un comportement grossier et systématique avec les arbitres, pour avoir contesté sans fondement les décisions des arbitres, pour avoir insulté ses adversaires ou avoir eu un comportement irrespectueux à leur encontre, ainsi qu'envers les autres participants du tournoi.

IMPORTANT !

Si le combattant blessé peut continuer le combat après un certain laps de temps, son adversaire reçoit un carton jaune et peut continuer le combat.

Chaque carton rouge reçu par un combattant devient automatiquement un carton rouge de son équipe.

III. Dépôt d'un appel

- 3.1.** En cas de désaccord justifié avec la décision des arbitres et du Knight Marshal, le capitaine de l'équipe ou bien un assistant désigné officiellement (sous forme d'une mention écrite) représentant les combattants, peut déposer une protestation. La protestation doit être faite uniquement par écrit suivant un « formulaire d'Appel », celui-ci pouvant être donné au capitaine d'équipe par les organisateurs de l'évènement. Le nombre de formulaires apportés est décidé par les organisateurs de chaque évènement.
- 3.2.** La protestation doit être fondée et peut être faite pour les raisons suivantes :
- 3.2.1.** La mise hors-combat d'un combattant en violation des règles.
 - 3.2.2.** La non-comptabilisation de points dans la kill zone affectant sérieusement l'issue du combat.
 - 3.2.3.** La non-pénalisation d'infraction ayant eu lieu lors du combat.
 - 3.2.4.** La non-pénalisation d'infraction ayant eu lieu lors du combat donnant lieu à un carton jaune ou rouge.
- 3.3.** Les protestations doivent être déposées une fois le combat terminé, et l'on demande aux combattants s'ils ont des réclamations à faire. Le capitaine ou le représentant d'un combattant qui observait le combat fait personnellement une protestation raisonnée au Knight Marshal. La protestation doit être examinée dans un délai de 10 à 25 minutes, avant le début du prochain combat et en présence des autres membres de l'équipe.
- 3.4.** Issues possibles de la protestation :
- 3.4.1.** Le round entier est recommencé.
 - 3.4.2.** Le score du round est révisé.
 - 3.4.3.** Le score du match est révisé.
 - 3.4.4.** Sanction par carton jaune ou rouge.
- 3.5.** Le Knight Marshal (en cas de situation discutable) et les capitaines des équipes – s'ils ne sont pas raisonnablement satisfaits de la décision prise – peuvent s'adresser à la Commission d'Appel Suprême, constituée des organisateurs de l'évènement. Pour un appel réitéré, il faut de nouveau remplir un « formulaire d'Appel », le donner aux organisateurs de l'évènement et l'argumenter verbalement.

Un appel réitéré doit être examiné par la Commission d'Appel Suprême sous 3 heures, incluant le recours à l'arbitrage vidéo et en interrogeant l'ensemble des arbitres, après quoi la décision finale doit être prise.