

HMB - Historical Medieval Battle International Association

Battle of the Nations

Règles pour la catégorie Béhourd

I. Règles générales

1.1. Il n'y a pas de catégories de poids dans la catégorie « combat de groupes »

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

1.2. L'équipe des arbitres doit être composée du Knight Marshal (arbitre en chef), des arbitres de lice (de 2 à 4 personnes), des arbitres de touche ou de marshals s'occupant de l'arbitrage vidéo, d'un secrétaire et d'un/de membre(s) du comité d'historicité.

1.3. Les « combats de groupes » se tiennent dans une lice aux mesures suivantes : longueur de minimum 15 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 1,20 mètre.

1.4. Un groupe de combattants pour la catégorie « combats de groupe » se compose de combattants principaux et de remplaçants, selon un certain nombre de participants.

IMPORTANT !

- Les remplaçants peuvent se substituer aux combattants principaux sans limite de fréquence ou sans limite de nombre entre les manches ou entre les combats.
- Les remplaçants ne peuvent pas participer aux combats comme membre d'une autre équipe.
- Le nombre de remplaçants correspond à 30 % des combattants principaux, arrondi au nombre supérieur, mais jamais moins de 3 remplaçants.
- Exception faite pour les « combats de groupe 21 contre 21 » : le nombre de combattants principaux est de 21, le nombre de remplaçants est de 29, le nombre maximal d'une équipe pour le combat à 21 est donc de 50 combattants (principaux et remplaçants).

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

1.5. Le combat dure jusqu'à ce qu'une équipe remporte deux rounds, et consiste en 2 ou 3 manches, ou plus si le round final s'achève sur une égalité. L'équipe qui défait tous les combattants adverses en premier remporte la victoire.

1.6. Chaque combat dure au maximum 10 minutes. A la fin du temps imparti, l'équipe ayant le plus de combattants encore debout emporte le round. Si le nombre de combattants est égal, les deux équipes doivent combattre de nouveau pour ce round.

1.7. Les points comptabilisés pour la victoire lors d'un round sont d'un point par combattant encore sur ses pieds.

IMPORTANT ! Quand le combat est arrêté et qu'il y a un 4 contre 1 ou un 5 contre 1, la victoire est accordée au score de 4-0 ou de 5-0, respectivement. Dans le cas où l'avantage est de 3 ou plus contre un, le combat peut être arrêté et la victoire accordée à l'équipe ayant l'avantage.

1.8. Remporter un combat est la principale source de points pour le score. Le nombre de victoires remportées ainsi que les scores durant les rounds sont des données additionnelles pour le score.

1.9. Le Knight Marshal invite les deux équipes à entrer en lice, puis demande à deux autres équipes de se préparer.

IMPORTANT ! Les deux équipes invitées à se préparer pour le prochain combat doivent venir se placer dans une zone désignée, proche de la lice, où ils doivent se soumettre à une inspection technique, esthétique et d'historicité des équipements, inspection qui précède le combat.

La fonction d'arbitres d'historicité de l'évènement est remplie par les membres officiels du comité d'authenticité.

1.10. Les équipes invitées à entrer en lice doivent s'y présenter dans un délai d'une minute.

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 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 remplaçants 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 les combattants entrent en lice plus de 3 minutes après avoir été appelés ou bien qu'ils viennent non préparés, les combattants de l'équipe adverse sont déclarés « vainqueurs par forfait ».

1.11. Le Knight Marshal demande aux arbitres de lice et aux arbitres de touche s'ils sont prêts.

1.12. Le Knight Marshal donne le signal de début du combat avec l'ordre « Combattez ! ».

1.13. Les arbitres de touche ou les marshals s'occupant de l'arbitrage vidéo observent le combat dans leur secteur de lice, tout en restant en dehors de la lice, signalent les fautes qu'ils voient, mais ils n'interviennent pas dans le déroulement du combat.

IMPORTANT ! Les arbitres de touche peuvent interférer avec le déroulement du combat uniquement après un ordre direct du Knight Marshal ou des arbitres de lice.

1.14. Les arbitres de lice observent le combat dans la lice, se déplaçant à l'intérieur, et vérifiant que tous se conforment aux règles. Un arbitre de lice peut relever un combattant mis au sol et le renvoyer au combat s'il a été mis au sol en violation des règles. De même, il peut séparer deux combattants luttant de manière inactive pendant plus de 10 secondes.

1.15. Le Knight Marshal observe le déroulement général des combats et évalue les interactions des combattants et des équipes dans la lice.

1.16. La manche se termine après l'ordre du Knight Marshal : « Cessez le combat ! ».

IMPORTANT ! Les **capitaines d'équipes** ont le droit de lever un « drapeau blanc », auquel cas le Knight Marshal interrompt le combat et accorde à l'adversaire une victoire par forfait sur ce round, sans prendre en compte le nombre de combattants encore présents de l'équipe dont le capitaine a levé le drapeau blanc.

1.17. Les combattants retournent à leurs positions d'origine dans la lice.

1.18. Les arbitres de lice vont voir le Knight Marshal et lui signalent les fautes observées. Sur la base des rapports des arbitres de lice (et, si nécessaire, avec les rapports des arbitres de touche et/ou des marshals s'occupant de l'arbitrage vidéo), ainsi qu'avec ses propres observations, le Knight Marshal décide des résultats de la manche. Ensuite, il examine les contestations (s'il y en a), annonce les résultats de la manche et/ou du

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

combat ; et distribue les avertissements oraux, des cartons jaunes ou rouges aux combattants ayant commis des fautes.

1.19. Le Secrétariat doit enregistrer les résultats pour le score.

Après une manche, le résultat de la manche ainsi que le score de la manche (le nombre de combattants de l'équipe victorieuse restants en combat à la fin de la manche) doivent être enregistrés.

Les cartons jaunes et/ou rouge doivent également être mentionnés dans les scores des combattants.

1.20. Le Knight Marshal annonce le deuxième round. Le deuxième et le troisième (en cas d'égalité) se déroulent de la même manière.

1.21. Après avoir remporté deux rounds, le vainqueur du combat est annoncé.

1.22. Le vainqueur remporte le point principal, au taux de 1 point pour avoir remporté le combat. Les autres points du score (pour avoir remporté les rounds, les points moyens pour les rounds, les pertes de points en raison de carton jaune...) sont pris en compte uniquement lorsque deux équipes ont un nombre égal de points, et fournissent une image plus précise des scores des combats.

II. Pénalités.

- 2.1.** Un blâme (avertissement verbal) est une sanction infligée à un combattant pour une violation mineure des règles, et dont le but est d'attirer l'attention du combattant sur ses actions. Il n'est pas nécessaire d'enregistrer les blâmes.

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 carton jaune ne peut être donné que par le Knight Marshal du tournoi ainsi que par le maître d'historicité pour violation des règles sur l'authenticité de l'équipement.

Un combattant reçoit un carton jaune pour les fautes suivantes :

- 2.1.1.** Pour toute action interdite telle que décrites dans les règles HMB pour la catégorie Béhourd, chapitre 4 « Techniques prohibées ».
- 2.1.2.** Pour toute action non listée dans les règles HMB pour la catégorie Béhourd, chapitre 3 « Techniques autorisées ».
- 2.1.3.** Pour se relever et être debout sur ses deux pieds après avoir été mis à terre avant le commandement « cessez le combat ! ».
- 2.1.4.** 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) ;
 - 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.
- 2.1.5.** Pour tout comportement anti sportif, pour harcèlement, langage grossier ou comportement agressif contre les arbitres, ses adversaires ou le public.
 - 2.1.6.** Pour avoir commencé le combat avant le commandement « Combattez ! ».
 - 2.1.7.** S'il continue d'attaquer après le commandement « Cessez le combat ! » et après qu'un drapeau jaune ait été placé devant son visage.
 - 2.1.8.** S'il ignore les ordres du Knight Marshal et/ou des arbitres de lice.
 - 2.1.9.** S'il poursuit le combat sans une importante pièce de son équipement et dans le cas où il ignore les ordres des arbitres.

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.

2.2. Si un combattant reçoit deux cartons jaunes, il est exclu de la compétition. Deux cartons jaunes équivalent à un carton rouge.

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 rencontre, ainsi qu'envers les autres participants du tournoi.

2.4. La disqualification d'un combattant affecte le classement de son équipe. Le combat où le combattant a reçu un carton rouge (ou un deuxième carton jaune) ainsi que le combat suivant lors de l'évènement doivent se poursuivre avec une équipe incomplète (soit un combattant de moins par rapport à l'équipe adverse).

IMPORTANT ! Le combat suivant celui où le combattant a reçu un carton rouge doit être mené avec une équipe incomplète, soit un combattant de moins par rapport à l'équipe adverse.

2.5. Au cas où deux combattants d'une même équipe sont disqualifiés (par deux cartons rouges), et qu'un autre combattant de l'équipe (en 5 vs 5 ou en 21 vs 21) reçoit un avertissement (carton jaune), le Knight Marshal du tournoi doit disqualifier l'équipe entière.

2.6. La disqualification d'équipe est une sanction appliquée à l'ensemble d'une équipe dans les cas suivants :

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

- 2.6.1.** L'équipe reçoit plus de deux cartons rouges lors de l'évènement + un avertissement contre un autre combattant ;
 - 2.6.2.** L'équipe (les 5 combattants en 5 vs 5 ou les 21 combattants en 21 vs 21) et son capitaine en viennent à se disputer avec les arbitres et contestent leurs décisions, insultent leurs adversaires ou se comportent irrespectueusement à leur encontre, de même qu'envers les autres participants au tournoi.
- 2.7.** Tous les cartons jaunes sont des avertissements individuels pour les combattants ; en cas de participation à plusieurs catégories (1 vs 1, 5 vs 5, 21 vs 21), les cartes jaunes d'un combattant se cumulent. Une équipe reçoit un carton jaune de disqualification même si le premier carton jaune avait été reçu dans une autre catégorie.
- 2.8.** En cas de disqualification d'une équipe en 5 vs 5 ou en 21 vs 21, les combattants restants (non disqualifiés) de l'équipe peuvent participer dans d'autres catégories, sur la base de la liste des combattants mentionnée précédemment.

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 poursuite d'une action par un combattant adverse après qu'il ait été mis hors-combat ;
 - 3.2.3.** Mise hors combat non-conforme d'un combattant par un arbitre de lice.
 - 3.2.4.** Lorsqu'une violation des règles par un combattant adverse n'est pas remarquée par les arbitres ;
 - 3.2.5.** Injure délibérée ;
 - 3.2.6.** L'usage d'une technique prohibée sur un combattant, ce qui entraîne un déséquilibre des forces dans le combat.
- 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 30 à 45 minutes, avant le début du prochain combat et en présence des autres membres.
- 3.4.** Issues possibles de la protestation :
- 3.4.1.** Le round entier est recommencé ;
 - 3.4.2.** Le round est recommencé uniquement pour certaines parties ;
 - 3.4.3.** Carton jaune ou rouge décerné à un combattant ;
 - 3.4.4.** Disqualification d'une équipe ;
 - 3.4.5.** Révision du score d'une manche ou du résultat d'un combat
- 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.

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