

Rules for Triathlon Duel Category

I. Règlements généraux

1.1. La catégorie de duel triathlon est représentée par les combats où le nombre de coups puissants (clairement portés) portés avec la partie offensive des armes dans les zones acceptées d'un adversaire est pris en compte.

Important !

Les zones acceptées excluent les zones du visage découvertes, l'aîne, les pieds, la partie arrière du coup (la nuque), et l'arrière des genoux.

Important !

En cas de désaccord, la décision finale revient au Knight Marshall.

1.2. Il n'y a pas de catégories de poids dans la catégorie de duel triathlon.

1.3. Le corps arbitral comprend le Knight Marshall (arbitre en chef), les arbitres de lice (arbitres), le secrétaire et le Maître ou l'officier d'authenticité.

1.4. La catégorie de duel triathlon se pratique dans des lices en dur, faisant de 7 à 40m de long, et de 7 à 20m de large. La hauteur des côtés doit être entre 0,9 et 1,2m.

1.5. Le combat consiste en trois rounds ; différentes armes sont utilisées pour chacun des rounds :

- Le 1^{er} round – « Epée longue ». Il dure 1 minute 30. Le vainqueur est celui qui a porté le plus de coups puissants (clairement portés) à l'adversaire durant l'ensemble du round. Pour chaque coup porté à l'adversaire :
 - A la tête ou au torse, le combattant ayant frappé obtient 2 points si les deux bras étaient en action lors du coup.
 - Les autres zones acceptées – en dehors de la tête et du torse -, le combattant obtient 1 point si les deux bras étaient en action lors du coup.
 - Pour l'ensemble des zones acceptées, le combattant obtient 1 point si un seul de ses bras était en action lors du coup.
- Le 2^e round – « Epée + bocle ». Il consiste en trois assauts, et chaque assaut s'achève lorsque 5 coups puissants ont été portés par l'un des combattants. L'assaut ne doit pas dépasser 1 minute. Le vainqueur est celui qui a remporté la majorité des assauts

durant le round. Pour chaque coup porté dans les zones acceptées, le combattant l'ayant porté reçoit un point.

- Le 3^e round – « Épée bouclier ». Il dure 1 minute 30. Le vainqueur est celui qui a porté le plus de coups puissants à l'adversaire durant le round. Pour chaque coup porté dans les zones acceptées, le combattant l'ayant porté reçoit un point.
- 1.6. Un coup est valide lorsqu'il est délibéré, clairement porté et n'a pas été bloqué par une action défensive de l'adversaire avec son bouclier ou son épée.
 - 1.7. Les coups sont comptés durant le round. Le combattant qui obtient le plus de points ou qui, suivant les conditions de combat du 2^e round, atteint le premier un certain nombre de points, remporte le round.
 - 1.8. Le combattant qui remporte 2 ou 3 rounds remporte le combat. Si le score des rounds est une égalité, le round disputé continue jusqu'à ce que l'un des combattants remporte 3 points.
 - 1.9. Une « victoire technique » avec un score de 3-0 est accordée à l'un des combattants dans les cas suivants :
 - 1.9.1. Si un combattant refuse le combat avant le début du duel, ne se présente pas en lice à l'appel du Knight Marshall, ou bien échoue à préparer son équipement durant le temps imparti par le Knight Marshall.
Ne pas venir en combat entraîne un avertissement (1 carton jaune) pour le fautif. Si ledit combattant ne peut plus poursuivre le combat (en raison d'une blessure ou d'une disqualification), la « victoire technique » est aussi accordée à son adversaire.
 - 1.9.2. Si l'adversaire ne peut plus poursuivre le combat en raison d'une « blessure accidentelle ».
Important !
Si un combattant ne peut poursuivre le combat en raison d'une blessure causée par une violation des règles par son adversaire, ce dernier reçoit un double avertissement (2 cartons jaunes) et est éliminé du tournoi. La « victoire technique » est accordée au combattant blessé.
 - 1.9.3. Si un adversaire reçoit deux avertissements durant le combat (2 cartons jaunes).
 - 1.9.4. Si une raison advient qui, selon le Knight Marshall, empêche le combattant de poursuivre : au cas où son armure ou son arme se brise (y compris épée et bouclier). Si cela ne peut être remplacé ou réparé durant le temps imparti (soit moins d'une minute).

II. Equipement authentique.

- 2.1. Seules les armes et les armures soutenues par une recherche historique sur une période spécifique sont autorisées en HMB.

2.2. Chaque combattant doit, avant sa participation à un tournoi, mettre aux normes ses armes afin qu'elles remplissent les spécifications exprimées dans ce document.

La mise aux normes implique d'arrondir les bords pointus et contondants de toute arme à lame ou d'hast utilisée en compétition HMB. L'arrondi doit correspondre à l'arrondi d'une pièce de 10 cents (10mm en rayon d'arrondi).

2.2.1. Les bords de tous les côtés pouvant frapper doivent être arrondies comme un biseau et doivent mesurer au minimum 2 mm d'épaisseur (y compris les copeaux et encoches).

2.2.2. Les bords des boucliers doivent être recouverts de cuir épais (pas moins de 2 à 4mm) ou de 3 (ou plus) couches de tissu attachées avec de la glue.

Important!

Les boucliers en bois et assimilés doivent être faits sur la base de sources historiques fiables et correspondre à la forme de ces sources dans les 3 dimensions. Un bouclier doit être utilisé avec un ensemble arme et armure de la même époque et de la même région

2.2.3. Les bords des boucliers en acier doivent être soigneusement repliés et faire plus de 4mm d'épaisseur.

Important !

Les boucliers en métal doivent être ronds et faits sur la base de sources historiques fiables et correspondre à la forme de ces sources dans les 3 dimensions. Un bouclier doit être utilisé avec un ensemble arme et armure de la même époque et de la même région. Le poids des boucliers en métal ne peut dépasser 5kg.

2.2.4. Il est interdit de créer sur les boucliers des images, des slogans ou autres qui soient clairement modernes.

2.3. Les combattants sont seuls responsables de la qualité, sécurité et fiabilité de leurs équipements de protection.

2.4. Les éléments de protection approuvés pour les compétitions HMB doivent correspondre à une armure médiévale (avoir les mêmes dimensions et apparence générale selon des sources historiques) et correspondre aux caractéristiques suivantes :

- Conformité avec des sources dont l'historicité est prouvée et datant d'entre les XIIIe et XVIIe siècles ;
- User de matériaux authentiques (métal, cuir, tissu, ficelle, rembourrage...) ;
- Couvrir tous les organes vitaux et articulations du combattant ;
- Être en bon état ;
- Avoir une épaisseur conforme (voir ci-dessous) ;
- Être conforme en termes de taille et de proportions

- Esthétique

2.5. Toutes les pièces d'armure doivent respecter les règles techniques et esthétiques, et représenter un ensemble cohérent sur une période historique de moins de 50 ans.

2.5.1. Les éléments d'armure stylisés sont autorisés dans les cas suivants :

- Ils doivent être approuvés par le Comité d'Authenticité HMBIA (maîtres/officiers) ;
- Etre en conformité avec les standards du « HMB Authenticity Book » ;
- Servir uniquement à améliorer les caractéristiques de sécurité de l'équipement du combattant afin de pratiquer les activités HMB ;
- Au cas où il y aurait un manque d'informations concernant l'usage de certains matériaux dans certaines régions et à certaines époques.

Important !

Seulement en de rares cas, lorsque l'ensemble reconstitué est d'une région ou période ne permettant pas de protéger historiquement certaines parties du corps, une stylisation est autorisée. C'est-à-dire qu'il est exceptionnellement permis d'utiliser un élément d'une région ou période suffisamment proche, ayant une apparence esthétique satisfaisante pour correspondre au reste de l'ensemble.

Concepts nécessitant des interprétations et des explications supplémentaires :

- « Authentique » signifie que les matériaux ou les objets qui correspondent à une certaine origine historique, trouvé après des recherches. L'usage de matériaux authentique, similaires aux originaux, est approuvé par le Comité d'Authenticité HMBIA.
- Un « objet stylisé » se réfère à une partie d'armure n'ayant pas de sources historiques spécifiques mais qui a été réalisé en conformité avec le style général de l'armure concernant ses proportions, son esthétique et ses caractéristiques opérationnelles.
- Les origines historiques sont confirmées via des textes et/ou des matériaux visuels (images, sculptures ou toute autre source archéologique documentée, ou une combinaison de toutes celles-ci), sur la base desquels l'appartenance d'une pièce au groupe des pièces authentiques est déterminée. Une source historique est nécessaire dans le cas où le reconstituteur souhaite utiliser quelque chose de considérablement différent, ou qui est mal connu par la communauté HRMA. Seule une source historique authentique peut aider à déterminer si une pièce peut être validée pour un usage possible lors d'activités HMB.

2.5.2. La tête doit être protégée par un casque en métal garantissant la même protection qu'un casque en acier ST3 de 2mm d'épaisseur.

- 2.5.3. Le casque doit être équipé d'une cale ou cagoule gambisonnée épaisse ou d'un système de suspension avec une cale ou cagoule gambisonnée. L'épaisseur de ces éléments doit être d'au moins 3mm dans leur forme matelassé et 5mm dans leur forme rembourrée condensée.
- 2.5.4. Le casque doit être muni d'une jugulaire qui assure sa stabilité, empêchant le casque de tomber ou bouger pendant le combat.
- 2.5.5. Le corps, les jambes et les bras doivent être couverts de plaques d'acier. La maille ne peut servir que de protection complémentaire ou comme élément de liaison entre des pièces de plaques.
- 2.5.6. En complément de l'armure, le combattant doit porter une sous-protection rembourrée (gambison) qui couvre tout le torse. Le minimum requis est un assemblage de tissu de lin et de laine.
- 2.5.7. Le cou et la base du crane doivent être protégés par des plaques d'acier complétées de sous-protections rembourrées, par exemple le bas de la cagoule ou un colletin spécifique. Ces protections peuvent être dissimulées sous un élément de maille rivetée.

Important !

Si le casque du combattant dispose d'éléments de protection en maille, il est possible d'ajouter une rondelle additionnelle (toute autre forme pour cette protection additionnelle doit être documentée avec des sources historiques). Sinon, il est possible d'utiliser un cagoule rembourré supplémentaire avec des plaques d'acier, mais ces plaques doivent être cachées sous ou dans la cagoule rembourrée.

- 2.5.8. La colonne vertébrale et le coccyx doivent être protégés par des plaques d'acier et une protection rembourrée.
- 2.5.9. Les mains doivent être protégées par des gants faits de plaques d'acier ou de maille. Dans le cas de la maille, une sous-couche rembourrée de 5mm d'épaisseur dans sa forme condensée est requise.

Important !

Les gantelets fermés – et uniquement ceux autorisés par le comité d'authenticité - ne sont autorisés que pour la catégorie « duel à l'épée longue ». Ils doivent copier la forme des gantelets standards.

Par « gantelet fermé », on entend toute protection des mains disposant d'un mécanisme qui bloque (verrouille) la fermeture des gants et évite la perte de l'arme.

- 2.5.10. La main et l'avant-bras d'un combattant utilisant un bouclier peuvent être protégés par des plaques d'acier. En cas de perte du bouclier, il peut ainsi continuer le combat. Ils peuvent être protégés a minima (uniquement avec du rembourrage et des gants de tissu) mais sur toutes les surfaces susceptibles de subir des coups. Le minimum requis est un assemblage de tissu de lin et de laine.

- 2.5.11. Les genoux et les coudes doivent être protégés par des plaques d'acier. Si ce type de protection ne correspond pas historiquement à l'ensemble, cela devra être caché sous un équipement authentique. Le minimum requis comporte également une protection rembourrée de plus de 10mm d'épaisseur.
- 2.5.12. Il est recommandé de protéger les hanches et tibias à l'aide de plaques de métal de chaque côté. Le minimum de sous-protection comprend un rembourrage de laine et de tissu.
- 2.5.13. Il est recommandé de se protéger les pieds avec des éléments d'armure en métal, comme des « sabatons ». Le port de chaussures modernes est interdit.

Important !

Les semelles en caoutchouc plates simples sont autorisées sur les chaussures historiques. Aucune semelle en caoutchouc épaisse n'est autorisée.

- 2.5.14. L'aine doit être protégée par des éléments d'armure ou une protection cachée (coquille de sport de combat par exemple).
- 2.5.15. L'ensemble doit assurer une protection totale et fiable de la tête, du cou, de la colonne vertébrale et des articulations dans toutes les positions possibles du corps.
- 2.5.16. Si le combattant a choisi une zone géographique et une période où certaines parties du corps n'étaient pas protégées, elles devront être correctement protégées par des éléments cachés (ex Eurasie XIII au XVIIe siècle).
- 2.5.17. Si le niveau de protection des éléments historiques est insuffisant par rapport au règlement, le combattant devra porter des protections supplémentaires faites d'autres matériaux (portées uniquement sous l'armure et la sous-protection rembourrée et en plus de ces dernières).

Important!

Les protections modernes disposant de leur propre système de fixation ne peuvent être utilisées qu'en tant que 3e couche de protection.

- 2.5.18. Le combattant doit s'assurer que son armure est conforme et doit vérifier l'état et le niveau de sécurité de son équipement avant chaque combat.
- 2.5.19. Le combattant est responsable des armes et armures qu'il utilise en mêlée, de leur historicité, esthétique et en conformité avec ce règlement.

Important !

Les combattants ne peuvent utiliser en combat que les armes dument autorisées par le comité d'historicité.

- 2.5.20. Il est recommandé de réaliser le « tabard » avec des matériaux et couleurs historiquement plausibles, toujours selon la période reproduite.
Il est interdit de reproduire des images, slogans ou autres clairement modernes sur le tabard. Il est recommandé de réaliser des symboles héraldiques en conformité avec la pertinence historique.

- 2.6. Caractéristiques des armes : Cf « Technical requirement for HMB Weapons ».

III. Techniques de combat autorisées

3.1. « Epée bouclier » et « épée bocle »

- Les coups de taille délivrés dans les zones acceptées de l'adversaire avec le bord tranchant de l'arme ;
- Bloquer le coup de l'adversaire avec la lame de son épée ou son bouclier ;
- Pousser ou appuyer sur l'adversaire avec son bouclier ou l'épaule ;
- Frapper avec le plan du bouclier
- Une répulsion d'une lame ou d'un bouclier, ou des bras ou des mains de l'adversaire à l'aide du plan ou du bord de son bouclier ;
- Accrocher le bouclier de l'adversaire avec son bouclier
- Une percussion/répulsion avec le bord du bouclier en visant la main ou une partie du corps en armure (au-dessus de la taille et en dessous du coup) de l'adversaire
- Chevaucher le bouclier de l'adversaire avec son bouclier.

3.2. « Epée longue »

- Les coups de taille délivrés dans les zones acceptées de l'adversaire avec le bord tranchant de l'arme ;
- Bloquer le coup de l'adversaire avec la lame de son épée ;
- Pousser ou appuyer sur l'adversaire avec la lame de son épée ;
- Repousser les bras de votre adversaire avec vos bras.

IV. Techniques de combat prohibées

4.1. « Epée bouclier » et « épée bocle »

- Coup d'estoc avec la lame de son épée (n'importe quel coup) ;
- Les coups visant les zones non autorisées de l'adversaire ;
- Les coups contre un adversaire au sol ou en train de se relever ;
- Les coups contre un adversaire désarmé ;
- Frapper avec le bord de son bouclier en dessous de la ceinture et à la tête et au cou ;
- Les coups de tête ;
- Frapper du pied ou du genou son adversaire ;
- back heels, wrestling throws et toute prise de corps à corps;

- Donner des coups de poing ou de coude ;
- Les coups délivrés avec la garde ou le pommeau de son épée ;
- Attraper le corps, la tête ou les membres de son adversaire en utilisant ses mains ou son bouclier, de même qu'attraper son équipement (y compris l'épée et le bouclier) avec ses mains.

4.2. « Epée longue »

- Coup d'estoc avec la lame de son épée (n'importe quel coup) ;
- Les coups visant les zones non autorisées de l'adversaire ;
- Les coups contre un adversaire au sol ou en train de se relever ;
- Les coups contre un adversaire désarmé ;
- Les coups de tête ;
- Frapper du pied ou du genou son adversaire ;
- back heels, wrestling throws et toute prise de corps à corps;
- Donner des coups de poing ou de coude ;
- Les coups délivrés avec la garde ou le pommeau de son épée ;
- Attraper le corps, la tête ou les membres de son adversaire en utilisant ses mains ou son bouclier, de même qu'attraper son équipement (y compris l'épée et le bouclier) avec ses mains.

V. Gestion et surveillance des combats

La gestion et la surveillance des combats se fait en utilisant les pénalités suivantes, suivant de la situation dans la lice, des actions des combattants et des décisions des arbitres.

5.1. Une réprimande est une sanction qui s'applique à un combattant en combat si :

5.1.1. Il tombe au sol en raison d'une attaque active de l'adversaire, à condition que celle-ci soit conforme aux règles ;

5.1.2. Une pièce d'équipement se brise ou tombe, ce qui, du point de vue de l'arbitre, l'empêche de poursuivre le combat. Si la faute peut être réparée durant le temps imparti décidé par l'arbitre, le combat continu ;

Important !

Si l'arme du combattant se brise, la sanction ne sera pas appliquée.

5.1.3. Le combattant perd son arme durant le combat ;

5.1.4. Le combattant reste passif durant le combat ;

Important !

La passivité consiste à n'entreprendre aucune action offensive durant une longue période de temps (pas moins de 30 secondes).

5.1.5. Sortir ou être projeté hors de la lice ;

Important !

- Appliquer une réprimande à l'un des combattants entraîne l'attribution de 3 points supplémentaires à son adversaire.
- Les combattants qui récoltent trois réprimandes lors d'un combat perdent automatiquement. Leurs adversaires obtiennent une « victoire claire ».
- Les réprimandes ne sont pas enregistrées dans l'enregistrement du tournoi ni sur la carte du combattant.

5.2. Un avertissement (carton jaune) est une sanction imposée à un combattant pour violation des règles. Ce doit être enregistré dans l'enregistrement de la compétition et cela affecte le classement du combattant et de son équipe. Un combattant peut se voir imposer au maximum deux avertissements (cartons jaunes) durant un tournoi.

Un avertissement (carton jaune) est donné dans les cas suivants :

5.2.1. Pour usage d'une technique de combat prohibée décrite dans la section IV ;

5.2.2. Pour l'usage d'une action non décrite dans la section III, « Techniques de combat autorisées » ;

5.2.3. Pour comportement non-sportif, grossièreté, mauvais langage, cris contre les arbitres, les adversaires ou le public ;

5.2.4. Pour débiter le combat avant le commandement « Combattez ! » ;

5.2.5. Pour poursuivre une attaque après le commandement « Cessez le combat » ;

5.2.6. Pour ignorer les ordres du Knight Marshall.

Important !

Pour toutes les violations mentionnées ci-après, le combattant peut recevoir un ou deux avertissements, suivant la gravité de la violation et selon le point de vue de l'arbitre.

5.2.7. Pour un équipement de qualité médiocre, sale, rusty, bosselé ou non authentique, le combattant reçoit un avertissement par le maître d'authenticité. Si le combattant entre en lice dans la même armure, il reçoit un second avertissement. Mais plus particulièrement pour :

- Des chaussures modernes ou des chausses avec des semelles visibles en caoutchouc ou similaires (avec un profil épais) ;

- 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.

5.3. Une disqualification (un carton rouge) est la sanction 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

- 5.3.1. Pour violation systématique des règles, lorsqu'un combattant reçoit deux cartons jaunes lors de l'évènement ;
- 5.3.2. Pour avoir blessé un adversaire en utilisant une technique prohibée, et au cas où le combattant adverse ne peut plus continuer à se battre ;
- 5.3.3. 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 !

Chaque carton rouge qui est imposé au combattant devient automatiquement le carton rouge de l'équipe.