

HMB - Historical Medieval Battle International Association

Battle of the Nations

Règles pour la catégorie Béhourd

I. Règles générales

1.1. Historical Medieval Battle (HMB) est un sport de combat full contact dont l'équipement de protection et les armes proviennent du Moyen Âge, et sont spécialement conçus pour ce sport. HMB se déroule dans une lice aux dimensions standardisées avec différents types d'armes historiques en fonction du type de combat.

Le concept d'HMB inclut tout type de combat full contact utilisant des éléments historiques du Moyen Âge. Cela regroupe les termes d'escrime médiévale, béhourd, mêlées, duels, batailles en petits groupes, batailles rangées, profight etc.

Le HMB se déroule toujours en full contact, mais est représenté par différentes catégories avec différentes techniques autorisées et interdites. De plus, les conditions de victoire, les règles de combat, l'organisation des tournois et d'autres paramètres peuvent différer.

1.2. Tout combat HMB se déroule sous le contrôle et la surveillance d'un groupe d'arbitres comprenant un Knight Marshall (l'arbitre principal), des arbitres de terrain, des arbitres de touche, des arbitres gérant l'arbitrage vidéo et un membre du comité d'authenticité. Le nombre de membres du groupe d'arbitres est défini pour chaque évènement et dépend du format et du contenu. La présence d'un Knight Marshall et d'arbitres de terrain est obligatoire pour tout type de combat. La présence d'un membre du comité d'authenticité est fortement recommandée.

1.2.1. Le Knight Marshall est désigné par l'organisateur de l'évènement. En cas de désaccord, la décision du Knight Marshall est définitive.

1.2.2. La feuille de score est tenue par le secrétariat.

1.3. Les différentes catégories de béhourd HMB ont leurs propres règles, notamment en ce qui concerne le nombre de combattants.

1.4. Les conditions de victoire peuvent également changer selon les catégories.

1.5. Le principal critère de victoire dans le béhourd HMB est la mise hors combat d'un adversaire ou de l'équipe adverse.

Un combattant est « hors de combat » lorsque :

1.5.1. Il est mis au sol, c'est-à-dire qu'il touche le sol de la lice avec un troisième point d'appui (corps, fesses, bras, genou, bouclier etc.). La règle s'applique si deux combattants tombent ensemble.

IMPORTANT !

Les deux points d'appui de base sont les pieds.

1.5.2. Ses jambes sortent de la zone de combat désignée, il chute ou il est projeté hors de la lice.

1.5.3. Un élément de son équipement de protection (protégeant les articulations, la tête, les mains, l'aine, le cou, ou qui protège une large zone) est cassé ou perdu.

1.5.4. Il touche un combattant au sol avec son buste ou ses fesses.

IMPORTANT !

Lorsque le combattant tombe sur son adversaire et ne touche avec un troisième point d'appui que cet adversaire qui est sous lui, le combattant n'est pas hors de combat (excepté si le troisième point d'appui est son buste ou ses fesses).

1.5.5. Il continue des actions offensives sans avoir une arme en main (le bouclier n'est pas une arme).

IMPORTANT !

Un combattant qui a perdu son arme a le droit :

- D'utiliser une arme de secours qu'il a sur lui ;
- De cesser le combat et se mettre au sol à genoux ;
- De récupérer une arme de secours auprès d'un remplaçant de son équipe qui se tient dans une zone précisée, en dehors de la lice. Le combattant a le droit de se protéger des attaques adverses sans pour autant faire d'action offensive ou de parade ;
- De prendre une arme de secours à un combattant de son équipe qui est engagé dans le combat et qui n'est pas hors combat

- il est strictement interdit de prendre une arme au sol, de prendre une arme d'un combattant mis hors de combat ou d'un combattant qui n'est pas remplaçant de son équipe se tenant à l'endroit prévu à cet effet.

IMPORTANT !

Les combattants utilisant des armes à deux mains doivent tenir fermement leur arme avec au moins une main (et non pas tenue par le coude ou l'aisselle). Si l'arme n'est pas tenue avec au moins une main durant un combat contre un adversaire, le combattant est considéré comme désarmé et doit cesser toute action offensive jusqu'à ce qu'il ait une arme dans sa main.

- 1.6.** Pour être autorisé à entrer en lice sous les règles HMB, un combattant doit :
 - 1.6.1.** Être majeur conformément aux lois dans son pays, mais aussi aux lois du pays hébergeant l'évènement ;
 - 1.6.2.** Signer une déclaration de participation volontaire à un combat médiéval full contact, précisant son acceptation des risques associés à la participation à ce genre de combat et déclarant qu'il comprend et accepte les règles dans leur totalité ;
 - 1.6.3.** Avoir un certificat médical d'une institution médicale officielle (privée ou publique) confirmant qu'il ne présente aucune restriction l'empêchant de participer aux compétitions ;
 - 1.6.4.** Être accrédité par les organisateurs de l'évènement ;
 - 1.6.5.** Avoir l'accord du comité d'authenticité pour ses armes et armures.

II. Équipement authentique.

- 2.1. Les armes et armures autorisées en HMB sont celles qui ont une existence historique confirmée par des recherches.
- 2.2. Un combattant doit émousser ses armes avant de participer à un évènement. Il doit se conformer totalement aux spécificités précisées dans ce document sans exception.

Émousser ses armes consiste à arrondir la pointe et les arêtes contondantes de toute arme blanche ou arme d'hast utilisée en compétition HMB. L'angle d'arrondi est de 10mm (note : il doit correspondre à la courbure d'une pièce de 20mm de diamètre).

- 2.2.1. Les arêtes des parties contondantes de toute arme doivent être émoussées et ne pas être inférieures à 2mm (impacts et entailles potentiels compris) ;
- 2.2.2. Les bords des boucliers doivent être recouverts avec du cuir épais (au moins 2-4mm) ou trois (ou plus) couches de tissu collé ;

IMPORTANT !

Tout bouclier en bois, en osier ou en cuir doit être conçu sur la base de sources historiques approuvées et doivent correspondre à la forme 3D des sources. Un bouclier peut être utilisé seulement avec une armure de la même époque et de la même région.

- 2.2.3. Les bords des boucliers en métal doivent être rebattus et ne doivent pas mesurer moins de 4mm d'épaisseur ;

IMPORTANT !

La forme des boucliers en métal autorisés doit être ronde, faite sur la base de sources historiques approuvées et doivent correspondre à la forme 3D des sources. Un bouclier peut être utilisé seulement avec une armure de la même époque et de la même région. Le poids de tout bouclier en métal ne doit pas dépasser 5kg.

- 2.2.4. Il est interdit de créer des images, slogans etc. clairement modernes sur le bouclier. Il est recommandé de réaliser des symboles héraldiques conformes aux formes et couleurs clairement historiques ;
- 2.3. Un combattant doit assumer exclusivement toute la responsabilité de son armure, notamment de la qualité, de la sécurité et de la résistance du matériel.
- 2.4. La liste des armes autorisées et de leurs spécificités techniques est donnée ci-après.

IMPORTANT !

Le poids maximal de toute arme prête au combat est indiqué dans les règles. La marge d'erreur autorisée est de +100gr pour une arme à une main, +200gr pour une arme longue et +300gr pour une arme à deux mains (ou arme d'hast).

2.5. Une protection adaptée pour les compétitions HMB consiste en une reproduction d'armure médiévale (elle doit avoir les mêmes dimensions et une apparence générale historique) et doit correspondre aux caractéristiques suivantes :

- Une origine historique datée du XIIIe au XVIIe siècle ;
- Des matériaux authentiques (métal, cuir, tissu, étoupe, ouate, feutre, etc.) ;
- Une configuration qui couvre complètement les organes vitaux et les articulations du combattant ;
- Bon état ;
- Les éléments d'armure doivent correspondre aux épaisseurs minimales requises (voir plus bas) ;
- Les tailles et proportions de tous les éléments protecteurs doivent satisfaire les exigences techniques ;
- Une apparence esthétique ;

2.6. Toutes les parties de l'équipement (y compris les armes et les boucliers) doivent satisfaire aux exigences techniques et esthétiques, et doivent représenter un ensemble complet d'une période temporelle ne dépassant pas 50 ans au sein d'une même région.

2.6.1. Les éléments d'armure interprétés sont autorisés dans certaines conditions :

- Ils doivent être approuvés par le comité d'authenticité HMBIA ;
- Ils doivent correspondre aux exigences du livre d'authenticité HMBIA ;
- Ils doivent servir uniquement à améliorer le caractère sécuritaire de l'armure du combattant ;
- En l'absence d'informations suffisantes sur une période ou région donnée.

IMPORTANT !

Dans de rares cas, en l'absence d'informations suffisantes sur une période ou région donnée, un combattant peut remplacer des éléments d'armure avec des éléments historiques d'une culture ou d'une période voisine, mais seulement si l'ensemble semble esthétiquement et proportionnellement correct.

- « Authentique » veut dire que le matériau ou l'objet correspond à une pièce originale historique trouvée durant des recherches. L'usage de matériaux et d'objets

authentiques se base sur des originaux approuvés par le comité d'authenticité HMBIA ;

- *Un élément « interprété » fait référence à un objet qui n'a pas d'équivalent historique mais qui est fait en accord avec le style général de l'armure, et est proportionnellement esthétique et opérationnel.*
- *Les originaux sont historiquement prouvés par des textes et des sources picturales (peintures, sculptures et toute autre source archéologique). Seule une source historique authentique peut déterminer si un élément est valablement utilisable en HMB ou non.*

- 2.6.2. La tête du combattant doit être protégée par un casque en métal dont la sécurité et les spécificités sont semblable à un casque fait en acier ST3 de 2mm d'épaisseur.
- 2.6.3. Le casque du combattant doit être équipé soit d'une cale bien rembourrée soit d'un système d'araignée en cuir complété d'une cale rembourrée. L'épaisseur de ces éléments ne doit pas être inférieure à 3mm pour le rembourrage et à 5mm pour leur forme condensée.
- 2.6.4. Le casque du combattant doit avoir une jugulaire qui assure sa stabilité et l'empêche de tomber ou de bouger durant le combat.
- 2.6.5. Le corps, les jambes et les bras du combattant doivent être couverts avec au moins une armure en plaque. La cotte de maille ne peut être utilisée qu'en tant que protection additionnelle ou pour lier différents éléments d'armure.
- 2.6.6. En complément de la protection du corps, le corps du combattant doit être protégé par un rembourrage porté sous l'armure qui doit couvrir l'intégralité du buste. La protection minimale doit être constituée de laine (tissu) et de lin cousus ensemble.
- 2.6.7. Le cou et la base du crâne doivent être protégés par un élément d'armure fait de plaques d'acier, ainsi qu'un élément rembourré, comme par exemple un colletin gamboisé. Un aventail de maille rivetée avec une plaque de protection et un rembourrage sont autorisés.

IMPORTANT !

Si le casque du combattant comporte un aventail de maille, il est possible d'utiliser une rondelle (toute autre forme de protection additionnelle devra être documentée par des sources historiques). Dans le cas contraire, il est possible d'utiliser un colletin supplémentaire avec des plaques d'acier mais ces plaques doivent être cachées dans ou sous le colletin.

- 2.6.8. La colonne vertébrale et le coccyx devraient être protégés par de la plaque en métal avec du rembourrage. L'épaisseur du rembourrage ne devra pas être inférieure à 3mm et 5mm pour sa forme condensée.
- 2.6.9. Les mains du combattant doivent être protégées par des gants ou des gantelets faits de plaques d'acier ou de maille rivetée. Si la protection des mains est

assurée uniquement par de la maille rivetée, il faut ajouter dessous un rembourrage dont l'épaisseur ne devra pas être inférieure à 5mm.

- 2.6.10. Les mains et les avant-bras d'un combattant utilisant un bouclier qui protège le coude peuvent être protégés avec une armure en acier. Si le combattant perd son bouclier, il sera autorisé à continuer le combat. Ils peuvent être protégés de façon minimaliste (uniquement avec le gambison et un gant en tissu) mais de façon à couvrir tous les angles d'attaque. Le minimum de protection correspond à des couches de laine et de lin cousues ensemble.
- 2.6.11. Les coudes et genoux d'un combattant doivent être protégés par des plaques d'acier. Si la protection ne correspond pas à l'armure du combattant, il doit cacher ces protections sous d'autres éléments authentiques. Le niveau minimal de protection correspond à un gambison rembourré d'au moins 10mm d'épaisseur.
- 2.6.12. Les tibias et cuisses du combattant devraient être protégées avec une armure en métal de chaque côté. Le niveau minimal de protection doit inclure des épaisseurs de laine et de lin cousues ensemble.
- 2.6.13. Les pieds du combattant devraient être protégés par des plaques d'armure en métal (sabotons ou solerets). Il est interdit de porter des chaussures modernes.

IMPORTANT !

Des semelles modernes en gomme plates sont autorisées sous les chaussures historiques. Aucune semelle de randonnée ou crantée n'est autorisée.

- 2.6.14. L'aine du combattant doit être protégée soit par l'armure soit par une protection additionnelle cachée (coquille).
- 2.6.15. L'ensemble de l'armure doit fournir une protection complète et fiable de la tête, du cou, de la colonne et des articulations peu importe la position.
- 2.6.16. Si le combattant utilise une armure d'une période où certaines parties du corps ne sont pas couvertes par des éléments de protection, ces zones doivent être couvertes par des protections cachées qui ne seraient pas visuellement valables (zone Eurasienne, XIIIe au XVIIe siècle).
- 2.6.17. Si le niveau de sécurité d'une armure de bras historique n'est pas suffisant, un combattant devra utiliser une protection additionnelle faite d'un autre type de matériau (portée uniquement sous l'armure historique et le gambison).

IMPORTANT !

Les protections modernes ayant leur propre système de fermeture ne peuvent être utilisées qu'en 3eme couche de protection.

- 2.6.18. Le combattant doit s'assurer que son armure satisfait aux standards de protection et doit vérifier son état avant les combats.
- 2.6.19. Le combattant est responsable des équipements offensifs et défensifs qu'il utilise au combat et doit vérifier que leur authenticité et leur esthétique sont conformes aux standards décrits dans ce document de règle.

IMPORTANT !

Les combattants ne peuvent utiliser que les armes autorisées par le comité d'authenticité.

2.6.20. Il est recommandé de réaliser des cottes d'armes historiques avec des matériaux et des couleurs historiquement plausibles, en accord avec la période historique visée. Il est interdit de créer des images, slogans, etc. clairement modernes sur les cottes d'armes. Il est recommandé de réaliser des symboles héraldiques conformes aux formes et couleurs clairement historiques.

III. Techniques autorisées

Un combat se déroulant en lice est régi par une liste des techniques autorisées en HMB, ce qui inclut :

3.1. Toute frappe, percussion, prise, avec les bras, mains, jambes, bouclier (plat ou tranche), tête, épaule, corps, dans la zone autorisée de l'adversaire.

IMPORTANT !

La zone autorisée exclut les pieds, l'arrière des genoux, l'aine, la nuque et la gorge ainsi que la partie non protégée du visage.

Toute action (frappe, prise etc.) avec la jambe visant l'articulation du genou (d'un côté comme de l'autre) est interdite.

Le combattant peut frapper avec une main libre seulement s'il a une arme dans son autre main.

3.2. Frapper son adversaire jusqu'à ce qu'il tombe au sol.

3.3. Tenir le manche de son arme ou de l'arme de son adversaire, ou le bouclier de son adversaire, avec sa main libre.

3.4. Attaquer un adversaire qui a perdu son arme (voir 1.5.5).

3.5. Les techniques de mise au sol.

IMPORTANT !

Prises douloureuses, étranglements, projections de catch etc. sont interdites.

IV. Techniques interdites

Toute frappe ou action interdite contre un adversaire constitue une violation grave des règles pouvant entraîner des sanctions, allant de l'avertissement verbal à la disqualification. Peu importe que les fautes aient été intentionnelles ou accidentelles, les sanctions s'appliqueront.

Tout combattant doit accepter de ne pas utiliser de technique interdite, ce qui inclut :

- 4.1. Toute action qui n'est pas mentionnée dans la partie III. Seules les actions listées dans les règles sont autorisées.
- 4.2. Tout estoc avec les armes.
- 4.3. Toute frappe réalisée avec les bras, les mains, les jambes, le bouclier (plat ou tranche), tête, épaule, torse, dans la zone interdite. Elle inclut les pieds, l'arrière du genou, l'aîne, la nuque et la gorge ainsi que la partie non protégée du visage
- 4.4. Toute torsion dans le sens contraire d'une articulation et toute prise douloureuse.
- 4.5. Prise et pressions sur les bords d'un casque avec la main, de même que la torsion du cou causée par ces actions.
- 4.6. Tentative délibérée de retirer un élément de l'armure de l'adversaire (excepté le bouclier).
- 4.7. Frappe avec la garde de l'arme ou le poing visant le visage d'un combattant si la distance entre la garde et le poing du combattant en armure est supérieur à 3cm.
- 4.8. Toute prise ou technique d'étranglement avec les mains ou les armes autour du cou.
- 4.9. Toute frappe sur un combattant au sol ou à genoux.
- 4.10. Blessure volontaire du combattant après qu'il a perdu une partie de sa protection.
- 4.11. Toute action non contrôlée avec une arme selon le jugement du Knight Marshall.
- 4.12. Toute action offensive à l'encontre d'un combattant qui a levé une main en signe d'abandon.

IMPORTANT !

Une main levée paume ouverte est un signe de mise hors combat volontaire. Dès que la main paume ouverte est levée et que le combattant met un genou à terre, il est mis hors de combat.

Le commandement « Stop » et « Combattez » sont à destination uniquement des combattants engagés au corps à corps. Après le commandement « Combattez » un combattant peut reprendre le combat contre son adversaire ou en attaquer un autre.

- 4.13. Un corps à corps inactif durant plus de 10 secondes. Dans ce cas, un arbitre de lice peut séparer les combattants engagés en donnant le commandement « Stop » et en plaçant son drapeau jaune devant les casques des combattants. Ils doivent alors cesser le combat immédiatement et se tenir à 2 pas l'un de l'autre. Le commandement « Combattez » de l'arbitre qui a fait cesser le combat sert à indiquer que le combat est encore en cours.
- 4.14. Tenir une hache à une main lorsque la partie métallique est à moins de 30cm de l'index.

IMPORTANT !

Si un combattant dans une position normale (notamment de la tête et du cou) peut être frappé au visage avec un poing fermé sans gantelet, son casque est considéré comme ouvert.

- 4.15. Toute frappe au visage si l'un des deux adversaires utilise un casque ouvert. Que le second en utilise un ou non n'a pas d'importance, les deux ne peuvent se frapper au visage.
- 4.16. Les combattants hors de combat (à cause d'une chute ou d'une décision arbitrale) qui restent en lice ne doivent surtout pas se tenir sur leurs deux pieds avant le commandement du Knight Marshall « Stoppez le combat ». Si un combattant est hors de combat à cause d'une chute, d'une perte d'équipement ou d'une décision arbitrale, il doit prendre une position confortable assise ou allongée dans la liste et attendre la fin du round sans interférer dans son déroulement. En prenant cette position confortable, il indique qu'il n'est pas blessé.

V. Gestion et contrôle des combats

La gestion et le contrôle des combats sont réalisés en suivant les pénalités suivantes, dépendant de la situation dans la lice, des actions des combattants et des décisions des arbitres.

- 5.1. L'avertissement est une sanction donnée à un combattant pour une infraction aux règles mineure qui doit attirer son attention sur ses actions. L'avertissement n'est pas comptabilisé.
- 5.2. Le carton jaune est donné à un combattant pour une violation des règles et doit être comptabilisé. Un carton jaune affecte le classement d'un combattant et de son équipe. Un carton jaune peut être donné par le Knight Marshall du tournoi et par l'Authenticity Master pour une violation des règles sur l'authenticité de l'équipement.
- 5.3. La disqualification, ou carton rouge, est une sanction donnée à un combattant pour une infraction aux règles sérieuse ou répétée (second carton jaune). Il doit être comptabilisé. Une fois disqualifié, le combattant est retiré de toute participation ultérieure dans la compétition et est remplacé par un combattant de réserve de son équipe. Un combattant peut être disqualifié uniquement par le Knight Marshall du tournoi.

L'application de chacune de ces sanctions est régie par les règles spécifiques à chaque catégorie.

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