



Escrime antique – Senocatoï

Synthèse des règles d'opposition

Définition de la garde : pied gauche en avant, bouclier à main gauche devant le corps du combattant, en protection verticale et main droite armée placée derrière le plan du bouclier.

Zone de touche : tout le corps, sauf les pieds

Combat en 5 touches, en 3 minutes maximum, avec une touche d'écart. Si égalité ou temps écoulé, touche à la mort subite

Validation d'une touche quand l'attaquant a pu revenir en garde sans avoir reçu une touche à son tour.

Si double touche avant le retour en garde, aucune touche n'est comptée.

Protections : chaussures et vêtements de sport / Masques 1600N / couvre-masque / gants / veste et pantalon d'AMHE / coquille / plastron (prêt de matériel possible)

Techniques

- Les poussées avec le corps, les mains ou les bras sur la totalité du corps adverse.
- Les saisies de l'arme adverse, à l'exception de la lame
- L'enroulement de la main armée adverse avec le bras.
- Les parades avec l'arme et le bouclier.
- Les percussions du bouclier sur le bouclier adverse

Interdits

- Les techniques de demi-épée (une main posée sur la fusée et l'autre sur la lame).
- Les percussions avec le pommeau, les quillons ou toutes autres parties du simulateur que la lame, les coups de pied, de genou, de tête, de main ou de coude.
- Les poussées avec le pied, le genou ou les quillons de l'arme.
- Les clefs articulaires et les étranglements.
- Toute forme de saisie et d'enveloppement (hormis s'il s'agit de l'arme ou de la main adverse).
- Lâcher volontairement son arme principale ou ne plus avoir de main sur la fusée ou le pommeau.
- Barrages et crocs-en-jambe, ainsi que les poussées avec les jambes.
- Faire chuter volontairement l'adversaire.
- Les coups dangereux ou trop violents.
- Frapper volontairement et violemment.
- Lancer l'épée en direction de l'adversaire.
- Percuter délibérément le corps de l'adversaire avec le bouclier ou une partie du bouclier