



Escrime antique

Senocatoï

Objet

Le présent document fixe les règles pour la rencontre mixte masculin-féminin de combat antique, dit « **Senocatoï** ». Ainsi, le combattant cité ici signifie « combattant ou combattante ».

Article I : Accès à la rencontre

Pour pouvoir participer à **Senocatoï**, le combattant doit :

- Avoir 18 ans révolus à la date de rencontre ;
- Avoir fait parvenir sa fiche d'inscription Bebros ;
- Être licencié de la Fédération Française de Pentathlon Moderne (FFPM) pour le triathlon.
- Pour les non licenciés de la FFPM, fournir une attestation sur l'honneur de non contre-indication à la pratique des sports historiques (cf. : Code du sport : *Section 1 : Certificat médical (Articles L231-2 à L231-4)*)
- Avoir fait parvenir le montant de son inscription avant la date limite fixée à Bebros.

Chaque combattant inscrit répondant aux conditions d'accès au rencontre listées ci-dessus s'engage par son inscription à respecter les règles et le corps arbitral, sous peine d'exclusion définitive de la rencontre.

Article II : Les règles de la rencontre

Senocatoï est une rencontre courtoise et amicale. Aussi, le « fair-play », l'esprit sportif et la camaraderie passent avant toutes choses ; l'esprit de rencontre ne doit en rien altérer l'esprit de l'événement. Les combattants ne sont pas des adversaires mais des partenaires de combat.

A. L'espace de la rencontre

La rencontre de combat historique antique se déroule dans une zone aménagée avec un espace pour le public séparé de la surface de rencontre.

Seuls le combattant et ses entraîneurs ont accès à la surface de rencontre.

La surface de rencontre comprend l'ensemble des surfaces de combats et des surfaces de préparation ainsi que les zones d'attente.

L'aire de combat se compose :

- D'une surface de combat, rectangulaire réservée au combat

- D'une surface de sortie : une bande entourant la surface de combat et offrant une protection dans les déplacements des combattants en bordure de la zone autorisée et réglementée de combat.

La surface de préparation se trouve à l'écart des surfaces de combat, dans tous les cas suffisamment éloignée pour garantir la sécurité des rencontres et de la préparation.

La zone d'attente est un espace à proximité de la surface de combat dans lequel les combattants patientent avant leur appel. Cette « chambre d'appel » permet la concentration mais elle ne doit en aucun cas être utilisée pour l'échauffement des combattants.

Seuls l'arbitre, l'adjoint et les deux combattants peuvent se tenir dans la surface de combat.

Seuls les arbitres, les officiels, l'arbitre adjoint, les combattants et les entraîneurs peuvent circuler :

- Dans la zone d'attente.
- Dans la *surface de sortie* en prenant soin de ne pas déranger les *assauts* en cours.
- Dans les espaces libres de la surface de rencontre en prenant bien soin de ne pas déranger les assauts en cours.

B. Engagement et équipement des combattants

a) Engagement

L'engagement doit se faire sans excès de force, le corps à corps doit être maîtrisé et non dangereux.

Les combattants s'engagent à ne pas consommer d'alcool ou toute substance illicite avant ou pendant la rencontre, sous peine d'exclusion.

Les combattants se respectent mutuellement. Ils doivent se saluer au début et à la fin de chaque combat et saluer de la même manière l'arbitre et son adjoint.

Les combattants s'engagent :

- À signer l'attestation sur l'honneur (pour les non licenciés) et le présent règlement ;
- À suivre les règles de sécurité de façon scrupuleuse ;
- À ne pas intervenir pendant le passage des autres concurrents ;
- À ne pas contredire les choix des arbitres et des chronométreurs ;
- À porter des vêtements sportifs et validés par le corps arbitral ;
- À porter les protections obligatoires.

b) Matériel de protection obligatoire

- Masque d'escrime obligatoire en application avec le règlement national de la FFPM en cours, paragraphe Règlement sportif- Escrime, Tenue et sécurité.
- Couvre-nuque obligatoire
- Gants obligatoires
- Coquille pour les hommes
- Plastron rigide pour les femmes.
- Chaussures de sport et vêtements de sport (pantalons de survêtement long et manches longues, baskets ou tennis...)

Les combattants s'arment, s'habillent et s'équipent sous leur propre responsabilité. Le comité d'organisation ne peut être tenu pour responsable de la sécurité des combattants. Le comité d'organisation décline toute responsabilité en cas de blessures.

c) Matériel de protection vivement conseillé

- Masque d'escrime ou d'AMHE 1600 N
- Veste matelassée AMHE
- Paire de gants rigides
- Pantalon d'AMHE
- Protège-tibias et protège-genoux

Il est vivement conseillé de protéger toutes les zones du corps qui sont susceptibles de recevoir une touche (voir paragraphe « Surface autorisée et réglementée »).

Les protections modernes peuvent être cachées sous des protections antiques.

d) Protections antiques possibles

- Linothorax
- Cotte de cuir
- Cotte de maille, avec tenue matelassée en dessous (Lorica Hamata)
- Lorica segmentata, musculata, Lorica squamata (cotte en écailles métalliques), etc... ;
- Cardio-phylax (plastron en métal cuivreux) ;
- Cnémides ou ocræe (protège-tibia en cuir, métal cuivreux...)

Les combattants participant à **Senocatoï** sont vivement incités à porter une tenue antique par-dessus les protections modernes, en cohérence à leur armement/ bouclier.

Leur tenue et l'armement seront vérifiés préalablement par le comité d'organisation :

- Sécurité : bouclier et arme sécurisée (bluntée), aux bords nets, non tranchants, ni abimés, etc...
- Cohérence historique entre l'arme et le bouclier, et le cas échéant, meilleure cohérence possible avec les protections antiques.

Une tenue ou un armement qui ne remplirait pas les conditions de sécurité ou de cohérence entre l'arme et le bouclier ne pourrait être utilisée. Le comité d'organisation pourra soit trouver une solution de prêt de matériel, soit prononcer une disqualification du combattant.

L'organisateur ne peut être tenu responsable en cas de perte ou de vol de matériel de combat ou personnel. Tout combattant s'engage à prêter une attention particulière à la surveillance de son matériel personnel, au matériel commun et au matériel qu'il a emprunté.

e) Les armes offensives et défensives

L'arme offensive est un simulateur d'épée antique à une main. La lame doit être synthétique et doit être flexible lors de l'estoc. L'empreinte de la pointe ne peut être inférieure à une pièce de 20 centimes. Les tranchants sont lisses. Les armes doivent être validées par le corps arbitral. Elles sont de 3 types :

- Celte
- Romain
- Grec

Les autres armes ne sont pas admises (lance, pique, couteau, javeline, fronde, etc.)

L'équipement défensif est composé d'un bouclier antique, en cohérence avec l'arme. Les bords doivent être nets, sans aspérité.

C. Règles spécifiques du combat

a) Lexique

- *Assaut* : combat entre deux athlètes et durant au maximum 3 min effectives.
- *Coup autorisé et réglementé* : Il peut s'agir d'un coup de taille armé, d'un estoc bras court, d'une entaille sciée, suivi d'un déplacement suffisant.
- *Enchaînement* : échange de coups avec l'adversaire se terminant par la séparation des deux adversaires à l'aide d'un déplacement suffisant.
- *Manipule* : poignée des boucliers
- *Déplacement suffisant* : fait de s'éloigner de deux pas de l'adversaire.
- *Surface autorisée et réglementée* : surface du corps adverse à atteindre avec l'arme.
- *Umbo* : partie métallique et demi-sphérique du bouclier.
- *Touche* : un *coup autorisé et réglementé* donné sur une *surface autorisée et réglementée* et suivi d'un *déplacement suffisant autorisé et réglementé*.
- *Surface de combat* : terrain où se déroule l'assaut et délimité par une ligne
- *Surface de sortie* : terrain entourant la *surface de combat* délimité par une ligne

b) Comment emporter l'assaut ?

Le combattant gagnant de l'assaut est celui qui a été le 1^{er} à obtenir cinq touches avec une touche d'écart ou celui qui a le plus de touches à la fin du temps imparti, soit 3 minutes. En cas de d'égalité à la fin du temps une touche à la mort subite sera jouée.

c) Comment emporter la touche ?

Afin de remporter une *touche*, il faut utiliser un *coup autorisé et réglementé* et atteindre une *surface de touche autorisée et réglementée*, suivi d'un *déplacement autorisé et réglementé* sans être touché à son tour par un *coup autorisé et réglementé*.

Une *touche* peut être remportée par le fait d'exécuter un *déplacement suffisant* immédiatement après avoir donné un *coup autorisé et réglementé* ou *désarmé* l'adversaire, ou à la fin d'un *enchaînement* comprenant au moins un *coup autorisé et réglementé*.

Une *touche* est automatiquement annulée si le combattant exécutant un *déplacement suffisant autorisé et réglementé* a été touché durant l'*enchaînement* ou son *déplacement suffisant* par un *coup autorisé et réglementé* sur une *surface autorisée et réglementée*.

d) Actions de combat pour le duel

(1) Les coups autorisés et réglementés

Tous les *coups autorisés et réglementés* doivent être francs et sans débat : les touchettes et les effleurements ne comptent pas.

Les *coups autorisés et réglementés* sont de trois types : les tailles, les estocs et les entailles. Leur bonne exécution est à l'appréciation de l'arbitre.

Tous les *coups de taille autorisés et réglementés* doivent être armés, ils peuvent être donnés avec le taillant ou le plat de l'arme. Les *coups de taille* sont autorisés uniquement avec le simulateur de type Celte et de type Grec.

Tous les *coups d'estoc autorisés et réglementés* doivent se terminer avec le bras court. Les *coups d'estoc* sont autorisés avec tous les simulateurs : de type Celte, de type Romain et de type Grec.

Tous les *coups d'entaille autorisés et réglementés* doivent se réaliser avec la partie symbolisant le tranchant de lame et non pas le plat de la lame du simulateur. Ce coup doit être accompagné d'un mouvement scié vers l'avant ou vers l'arrière. Les *coups d'entaille* sont autorisés uniquement avec le simulateur de type Romain.

(2) Les coups non autorisés et réglementés

Les coups non autorisés et réglementés n'amènent pas de pénalités pour le combattant. Ils peuvent être réalisés mais ne rentrent pas dans la possibilité de marquer une touche.

(3) Techniques et coups 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

(4) Les techniques autorisées

- 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.

(5) Surface autorisée et réglementée

La *surface de frappe autorisée et réglementée* est la surface à atteindre avec un *coup autorisé et réglementé*. Il s'agit du corps entier, exception faite des pieds.

(6) Le désarmement

Un combattant est considéré comme désarmé s'il ne possède plus d'arme lui permettant de donner un *coup autorisé et réglementé*. Il perd alors un point.

Quand un adversaire perd son arme, l'arbitre dit « Halte ! » pour arrêter l'assaut et le combattant désarmé reprend son arme, se remet en garde. L'assaut peut reprendre sur ordre de l'arbitre.

(7) Déplacement suffisant autorisé et réglementé

Un *déplacement suffisant autorisé et réglementé* est le fait d'exécuter un déplacement d'un ou deux pas (en croisant ou non les jambes) afin de marquer l'intention de s'éloigner de l'adversaire dans n'importe quelle direction et sans intention de reprise offensive, suivi d'une remise en garde immédiate.

Il doit impérativement se terminer avec les deux pieds sur la *surface de combat*.

Si l'un des combattants a les deux pieds dans la surface de sortie, il est considéré comme sorti. Si cette sortie est volontaire, il encourt une sanction.

Un déplacement autorisé *et réglementé permet* à chaque joueur de soumettre à n'importe quel moment son action à l'arbitre afin de remporter une *touche*. Par cette action de déplacement et de remise en garde, le combattant montre qu'il est en pleine lucidité de son action et la place à l'approbation de l'arbitre.

(8) La garde

La garde est la position de début d'assaut et de fin d'un déplacement suffisant autorisé et réglementé du combattant. Elle se caractérise par le pied gauche en avant, le bouclier à main gauche devant le corps du combattant, en protection verticale et la main droite armée placée derrière le plan du bouclier.

Article III : Les règles de sécurité

Les règles de sécurité sont établies par le comité d'organisation en accord avec le règlement national de la FFPM. Le comité d'organisation est responsable de l'information et de l'application de ces règles. La sécurité des participants et des spectateurs requiert une autodiscipline et une attention particulière avec la manipulation des armes du combat antique dans l'aire de rencontre.

Il est de la responsabilité des combattants, et le cas échéant de leur encadrement de club, de s'assurer que l'ensemble des équipements de combat est utilisé de façon sécurisée.

Le comité d'organisation peut à tout moment stopper l'échauffement ou la rencontre dans un intérêt de sécurité.

Au commandement « Halte », les armes, quelles qu'elles soient, doivent cesser d'être utilisées, les combattants arrêtent leur geste, **immédiatement**.

La manipulation des armes de combat historique ne peut se faire que sur ordre de l'arbitre.

Les combattants et/ou entraîneurs doivent à tout moment informer Le comité d'organisation ou les arbitres de toutes situations qui leur semblent dangereuses et qui pourraient provoquer un accident.

Article IV : L'arbitrage

A. Corps arbitral

a) Généralités

Pour l'ensemble des épreuves de combat, le corps arbitral est dirigé par :

- Un directeur général

- Un directeur du corps arbitral

Leur rôle est de superviser l'ensemble des épreuves de combat.

Le *Directeur général* de la rencontre a pour fonction de veiller au respect des règles et du fonctionnement sur l'ensemble de la rencontre. Il est l'autorité supérieure qui règlera toute forme de conflit sur l'ensemble de la rencontre. Il peut décider de l'expulsion de la rencontre de quiconque enfreint les règles ou perturbe de façon ostentatoire le bon déroulement des épreuves. Il peut être appelé à trancher tout type de conflit.

Le *Directeur du corps arbitral* forme et encadre l'ensemble du corps arbitral. Il est le garant du respect de la convention et de toutes les règles. Si un problème survient durant un assaut, il peut être appelé par l'arbitre principal pour prendre une décision définitive qui ne peut pas être remise en cause. Il possède le « dernier mot » sur les règles et la victoire, ou la défaite.

b) L'arbitrage pour chaque zone de combat est composé de :

- Un arbitre principal
- Un arbitre adjoint
- Un chronométrateur

L'arbitre principal, son adjoint ainsi que le chronométrateur à la table de marque auront été formés par le directeur arbitral afin que la mise en œuvre du présent règlement soit identique dans toutes les zones de combat. Il est possible que l'arbitre adjoint et le chronométrateur à la table de marque soient également combattants dans d'autres groupes pour les phases qualificatives. Les arbitres principaux ne peuvent pas cumuler ces rôles.

- Pendant les combats, l'arbitre principal :
 - Est co-responsable avec son adjoint de la sécurité du combat, du respect des règles générales et annonce les points. C'est le seul cas où l'arbitre adjoint peut dire « Halte ! »
 - Encadre l'assaut en utilisant le vocabulaire arbitral.
 - À chaque « Halte », l'arbitre principal analyse le dénouement de l'*enchaînement* final et vérifie la réalisation de la *touche* auprès de son adjoint.
 - A la fin du combat, l'arbitre annonce : « messieurs/mesdames merci » les combattants ressortent.
 - Avant chaque *assaut*, il contrôle les armes, l'équipement et le matériel des deux combattants.
 - Doit, durant l'*assaut* se déplacer afin d'avoir une vue d'ensemble sur les deux combattants.
 - Parle d'une voix haute et intelligible.
 - Sanctionne les fautes.
 - Maintient l'ordre sur le terrain et en-dehors du terrain. Il est interdit aux deux combattants de frapper au-dessus ou en-dessous de son bâton d'arbitrage.
 - Annonce les *touches* et pénalités qui sont retranscrites par le chronométrateur.
 - Proclame le vainqueur.
 - Ses décisions sont incontestables. On considère que s'il ne voit pas clairement une action (qu'il s'agisse d'un coup, d'un déplacement suffisant, etc.) c'est que celle-ci était mal réalisée, obscure et sujette à débat, et dans ce cas, non prise en compte.
- L'arbitre adjoint
 - Doit se déplacer durant l'*assaut* afin d'avoir une vue d'ensemble sur les deux combattants et se situer en face de l'arbitre principal.

- Quand il voit une *touche* autorisée et réglementée, il lève le bras correspondant au joueur.
 - Peut être consulté à tout moment de vive voix par l'arbitre principal.
 - Son avis n'est que consultatif, il sert d'aide visuelle à l'arbitre principal.
- Le chronométrateur
 - Surveille le temps durant l'*assaut*. Celui-ci dure 3 minutes effectives. Le temps est stoppé quand l'arbitre dit « Halte ! » et reprend quand l'arbitre dit « Allez ! ».
 - Quand les 3 minutes sont écoulées, il le signale en disant « Temps ! » et en levant un bras. L'*assaut* prend fin immédiatement.
 - Note le score sur la feuille de scores et aide au bon déroulement de la rencontre.
 - Annonce le score de chaque combattant à chaque touche annoncée par l'arbitre principal.

B. Le langage arbitral et procédures

- « A vos lignes ! » : Les deux combattants se placent à l'opposé l'un de l'autre.
- « Saluez ! » : Les deux combattants se saluent mutuellement et saluent les arbitres, sans masques.
- « Temps ? » : L'arbitre regarde en direction du chronométrateur et attend son acquiescement.
- « En Garde ! » : Les deux combattants se mettent en garde (voir paragraphe « La garde »). L'arbitre intercale son bâton d'arbitrage entre les deux combattants.
- « Êtes-vous prêts ? » ou « Prêts ? » : L'arbitre regarde en direction des deux combattants. En l'absence d'une réponse négative ou sur une réponse affirmative, il donne le signal du début du combat : « Allez ! ».
- « Allez ! » : l'arbitre pointe son bâton d'arbitrage en l'air, les deux combattants commencent ou reprennent l'*assaut*.
- « Continuez ! » : Les deux combattants continuent l'*assaut*.
- « Halte ! » : l'arbitre intercale son bâton d'arbitrage entre les deux combattants. Ces derniers arrêtent immédiatement et momentanément l'*assaut*. Cas les plus fréquents d'usage du « Halte ! » :
 - En cas d'entrée en lutte durant plus de trois secondes ou de chute.
 - En cas d'action dangereuse.
 - En cas de sortie de la *surface de combat* de l'un des deux combattants.
- Coup autorisé et réglementé : « Touche »
- L'arbitre tient son bâton d'arbitrage, posé devant lui avec une main. Avec l'autre main, il désigne le joueur qui vient de remporter la *touche*.
- Coup autorisé et réglementé, mais surface non autorisée et réglementée : Pas de touche »
- L'arbitre pointe son bâton en direction du combattant ayant tenté la *touche*.
- « Fin de l'*assaut* ! », les deux combattants se saluent mutuellement et saluent les arbitres sans masque.
- « Victoire pour X, Y *touche(s)* à Z » ou « Défaite, X *touche(s)* à Y » : De cette manière, l'arbitre principal déclare la victoire ou la défaite des combattants à l'issue de l'*assaut*.
- « Mesdames/Messieurs, Merci. » les deux combattants ressortent de la surface de combat

C. Équipement arbitral

Pour chaque surface de rencontre, l'équipement arbitral est composé de :

- Une table de marques avec un chronomètre,
- Un tableau d'affichage des touches,
- Les bordereaux de marques de la poule en cours.
- Un exemplaire écrit des règles de la rencontre.
- Un bâton d'arbitrage de 1,8m de long minimum et de 2m50 maximum
- Un jeu de cartons de couleur : jaune, rouge, noire.
- Chaque combattant recevra un brassard de couleur verte ou bleue en entrant dans la zone.

D. Avertissements et sanctions

Un avertissement peut être prononcé à titre informatif par l'arbitre pour tout comportement irrespectueux, dangereux, ou pour non-respect des consignes.

Les sanctions sont prononcées par l'arbitre qui dispose de trois types de cartons : jaune, rouge et noir :

- Le jaune : pour un comportement irrespectueux, dangereux, ou pour non-respect des consignes après un avertissement.
- Le rouge : pour récurrence d'un comportement irrespectueux, dangereux, ou pour non-respect des consignes. Il entraîne automatiquement une *touche* au crédit de l'adversaire.
- Le noir : pour récurrence d'un comportement irrespectueux, dangereux, ou pour non-respect des consignes ayant conduit au carton rouge ou pour un comportement volontairement dangereux. Celui-ci entraîne automatiquement la victoire de l'adversaire pour cette manche. Le comité d'organisation de la rencontre tient alors conseil afin de décider ou non de l'exclusion définitive du joueur pour cette rencontre.

Les arbitres et l'organisation ont toute latitude pour exclure un spectateur, ou un entraîneur jugé violent, faisant preuve d'un comportement injurieux, ou perturbant le bon déroulé de la rencontre, après avertissements. Toute insulte ou geste déplacé sera assimilé à un comportement violent.

Article V : Organisation des phases de la rencontre

La rencontre se déroule en deux phases. Les éliminatoires se feront par poules, dans lesquelles les combattants s'affronteront tous les uns les autres. Les deux premiers de chaque poule seront qualifiés pour s'affronter dans les phases finales qui auront lieu dans un second temps.

Les combats se déroulent en public. Les combattants sont réunis en groupe de 4 à 8 combattants

a) Les phases qualificatives

Les combattants doivent être présents 1h avant le début de la rencontre pour vérification du matériel, rappel des règles et échauffement (présence obligatoire, sous peine de disqualification).

b) Après-midi : Phases finales

Les 2 meilleurs combattants de chaque groupe (tel que défini ci-après), soit 8 combattants dans le cas où il y a 4 groupes, participeront à des rencontres à élimination directe de type, quart, demi-finale, petite finale et finale.

Les 2 meilleurs combattants de chaque groupe sont ceux qui ont obtenu le plus de points dans leur groupe. En cas d'égalité de points, le résultat des combats ayant opposé les combattants arrivés en fin de phase à égalité permet de définir le ou les combattants qualifiés.

Les 8 combattants sélectionnés seront classés par ordre de points gagnés le matin. Celui qui a accumulé le plus de points rencontrera celui qui en a le moins, puis celui le 2^{ème} qui a le plus de points, rencontrera l'avant-dernier, etc. En cas d'égalité de points, le combattant le plus âgé sera considéré comme celui qui a le plus de points.

Conclusion

Que tout le monde s'amuse et que le meilleur gagne !