REGLEMENT HREDA

REGLES ET SYSTEME DE COMBAT

Ce document a pour but d'offrir une base commune de règlement pour tout événement regroupant des membres de la FFM, pour assurer les conditions d'assurance du contrat, veiller à la sécurité de tous avec une pratique codifiée et développer une branche compétition sportive.

L'idée est donc de proposer un compromis entre la reconstitution historique et les arts martiaux historiques européens (AMHE) dans un cadre réglementé. Le but premier reste donc d'élargir cette discipline au plus grand nombre, nous réunir et nous fédérer. Il faut donc garder l'esprit ouvert, nous n'affirmons à aucun moment détenir la vérité et appelons à travailler tous ensemble afin d'améliorer notre pratique commune.

Nous nous sommes basés sur le règlement de « The Vikings », organisateur depuis de nombreuses années de la bataille d'Hastings, ainsi que sur nos expériences, ce pourquoi certains aspects sont susceptibles d'évoluer au gré de nos expérimentations.

OBLIGATIONS et RESTRICTIONS

✔ Etre adhérent de la FFM afin de pourvoir à toutes les assurances pour tous les participants
✔ Un combattant mineur de plus de 16 doit fournir une autorisation parentale pour participer
✖ Il est interdit de combattre sous l'emprise de l'alcool, de stupéfiants et/oude médicaments de niveau 2 et plus.

1/ MATÉRIEL et SÉCURITÉ

1.1 Ces règles s'appliquent à tout événement de la « FFM » et s'appliquent à tous les combattants à tout moment.

1.2 Sécurité

En premier lieu chacun doit veiller à la sécurité de tous. Plus vous aurez d'expérience et plus cette mission gagnera en importance.

- Les équipements de combat ne devront jamais être utilisés sur du public.
- Tous les équipements devront être vérifiés à chaque demande des organisateurs.
- Le matériel de combat devra être utilisé uniquement dans des zones sécurisées.

1.3 Aire de Combat

Le combat devra toujours se dérouler dans une zone spécifique et délimitée afin de protéger le public et les non-participants.

L'utilisation d'une lice de combat est obligatoire. Celle-ci peut être constituée de bois ou de cordes par exemple; les barrières de ville sont à éviter dans un souci de cohérence.

Nous vous invitons même à faire une double lice (en cordage notamment) : une pour délimiter la zone de combat, et l'autre (1m minimum) pour en éloigner le public et éviter tout éclat ou projection consécutifs aux échanges.

Zones de danger : le public est trop près de la zone de combat. Un deuxième niveau de lice permettrait de tenir les spectateurs à l'écart du danger en cas de projection ou de « lame perdue ».

1.4 Equipement

L'équipement devra toujours être sécurisé et devra répondre à la plus grande véracité historique possible selon la période et la zone géographique reconstituées par le combattant. Nous autorisons les protections modernes à conditions qu'elles ne soient jamais visibles.

Le combattant doit veiller en permanence à ce que son matériel ne comporte pas d'éclat de bois ou de métal, de la rouille ou tout autre chose qui puisse représenter un danger direct ou indirect au combat. Il devra également enlever tout bijou, ornement ou système d'attache pointu ou coupant (broche, scramasaxe aiguisé etc…)

a) Protection de tête

Pour tout combat la protection de tête est obligatoire. Le combattant devra toujours porter un casque de métal ou de cuir, sauf pour les duels au scramasaxe, qui seront soumis à l'appréciation des organisateurs. Selon les modèles, il faudra rendre les parties pointues non dangereuses (couper, ou placer une pièce sécurisante sur la pointe).

b) Gants

Les gants sont obligatoires sur tous types de combat, ils devront être en cuir sauf traces historiques selon la région et la période. Les gants pour manipuler les armes devront obligatoirement avoir un renfort en cuir d'un minimum de 5mm d'épaisseur, ou en acier a la condition que l'acier soit recouvert par du cuir. Pour la main qui tiendra le bouclier le gant est obligatoire mais sans épaisseur minimale exigée.

c) Torse

La protection sur le torse est fortement conseillée.

d) Autres zones

Malgré le silence archéologique possible à ce sujet, le port de canons d'avant-bras, les coudières, jambières peuvent être portées si la région et l'époque le permette. Nous autorisons les protections modernes pour les articulations coudes et genoux ainsi que coquille et protège-dents uniquement si elles restent invisibles : dans le cas contraire des sanctions devront être prises.

1.5 Données technique des armes

Le scramasaxe : sa taille devra être comprise entre 25cm et 40. Le tranchant ne devra pas être inférieur à 1,6mm avec la pointe semi circulaire.

Le bouclier rond : La structure du bouclier devra être en bois et ne devra pas avoir une épaisseur inférieure à 8mm. Le diamètre maximal du bouclier sera de 95cm (source : Birka et Grimstrup).
Si le matériau du bouclier est du contreplaqué il devra être recouvert d'une couche de lin ou de cuir afin de conserver un aspect historique. L'umbo devra être en métal, la manipule en bois.

Le bouclier Normand : Le bouclier en amande/goutte dit « Normand » devra être en bois et son épaisseur ne doit pas être inférieure à 8mm. Sa hauteur sera comprise entre 120 et 140cm, et sa largeur entre 45 et 60cm. Si le matériau du bouclier est du contreplaqué il devra être recouvert d'une couche de lin ou de cuir afin de conserver un aspect historique. S'il possède un umbo, il devra être en métal, et la manipule en bois.

Le longsax : Devra mesurer plus de 53 cm. Son tranchant devra être supérieur à 2mm avec la pointe semi circulaire.

Le sabre : Son tranchant devra être supérieur à 2mm avec la pointe semi circulaire. Le port de cette arme devra totalement correspondre à l'équipement du combattant.

L'épée : Son tranchant devra être supérieur à 2mm et sa pointe doit avoir un arc de cercle supérieur à 18mm.

La hache : La hache devra être complètement sécurisée et des tests devront être effectués pour vérifier la bonne attache de la tête métallique sur le bois. Son tranchant devra être supérieur à 2,5mm. Le diamètre des deux extrémités du tranchant du fer de hache ne doit pas être inférieur à 18,8mm (pièce de 2 centimes).La hache ne doit jamais servir à accrocher le corps de l'opposant.

Lance : La lance ne doit pas dépasser une longueur de 2m20 fer compris. Elle doit avoir une pointe ronde, et si elle en a, les ailettes devront être arrondies.

Danaxe : Sa taille est comprise entre 1m20 et 1m80, et son fer devra avoir un tranchant épais de plus de 2,5mm et long de 7cm, et les extrémités devront être arrondies.

L'utilisation d'armes à deux mains ou d'armes de jet est soumise à l'autorisation des organisateurs, et doit se soumettre aux mêmes règles de sécurité que les autres armes.

2/ Système de combat

2.1 Participation au combat

a) Général

Tous les membres de la « FFM » peuvent participer au combat.
Tous les participants sont responsables de leur état de santé général afin de participer au combat.
La participation au combat est interdite si :

- Fatigue
- Prise de médicament de niveau 2 ou plus
- Etre sous influence d'alcool
- Etre sous influence de stupéfiant
- Avoir une contre-indication à cette pratique physique

Tout contrevenant pourra être sanctionné.

b) Âge des participants

18+ : Participation totale
16-17 ans : Participation totale sous réserve de fournir une autorisation parentale et d'avoir un parrain sur le champ de bataille

2.2 Blesser&Tuer « Hits ans Kills[1] »

a) Touches valides

Une touche valide est une touche effectuée sur une zone du corps valide et uniquement avec le tranchant métallique de l'arme.

Lors de prestations type « spectacle » nous vous invitons à avoir une réaction adéquate selon la zone touchée (en imaginant par exemple que les armes sont réellement tranchantes).

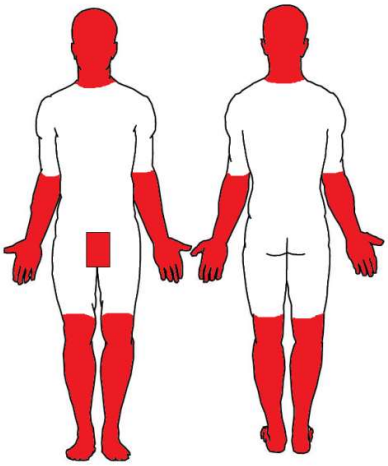
b) Principe de Toucher/Tuer

Toute première touche sur une partie valide du corps ouvre une fenêtre de 10 secondes pour réaliser une touche mortelle uniquement sur la zone T-shirt (torse, dos et épaules). Si au bout de 10 secondes cette deuxième touche n'est pas exécutée, il faudra une nouvelle fois produire ces deux touches.

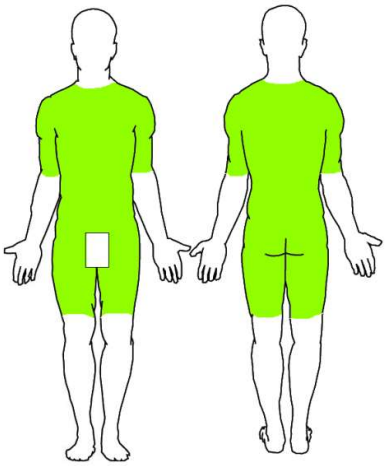
Pour valider une deuxième touche sur la même zone le combattant devra avoir un réarmement venant du coude ou de l'épaule, un coup provenant du poignet ne sera pas suffisant.

c) Zones de touches

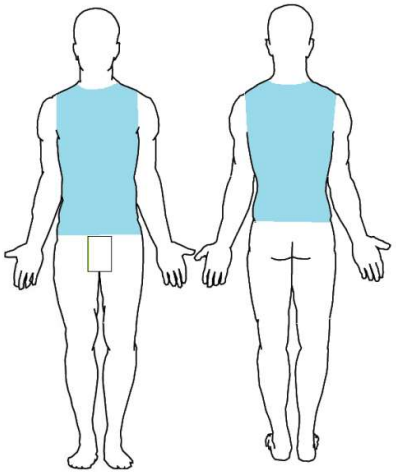
❌ Zones interdites : avant-bras, genoux, entre-jambe et tibias
☹ Zone sanctionnable : tête
✔ Zone de touche : Bras, épaules, dos, torse, cuisses
✔ Zone de touche mortelle : buste (dos, torse, trapèze)



Zones interdites ou sanctionnables



Zone de touche/blessure valide



Zone de touche mortelle

d) Tricherie

Le combat doit rester un endroit de confiance entre nous tous. Un combattant suspecté de tricherie sera averti verbalement, puis par écrit. Si son attitude ne s'améliore pas il pourra être banni des combats.

---

[1] Article 3.6 *Combat Training - Thegn's Handbook - Combat System and Rules* Edition 8-5 ©The Vikings
https://docs.vikingsonline.org.uk/departments/54/files

3/ Déroulement sportif « Hreda League »

3.1 Règlement spécifique au combat sportif

L'organisation d'un tournoi Hreda League devra être soumise à l'autorisation de la FFM. Ce tournoi devra se soumettre totalement au règlement de combat de la FFM.

3.2 Le duel

Le combat se déroulera sur une aire de combat définie (un octogone de 8 mètres sur 8). Le combat durera jusqu'à ce qu'un combattant gagne 2 ou 3 rounds selon le format de la compétition.
Pour gagner un round il faudra :

- ☑ Accomplir une mise à mort (Touche, puis coup mortel dans les 10sec)
- ☑ Avoir sorti son adversaire de la zone de combat (un pied, la ligne est dehors)
- ☑ Recevoir un coup à la tête (Le premier coup ne donnera lieu qu'à un avertissement si celui-ci est raisonné)
- ☑ Toucher son adversaire s'il est au sol (trois appuis)
- ☑ Que l'adversaire perde toutes ses armes.

3.3 Arbitrage

Tout combattant ne respectant pas l'arbitre se verra éliminé du tournoi, et futurs tournois si les organisateurs l'estiment nécessaire.
Au minimum 2 arbitres de champs seront missionnés pour le combat afin d'évaluer les touches reçues. Dès la première touche, les arbitres lèveront le bras afin de la signaler. Si une touche mortelle est effectuée sur un combattant considéré comme blessé dans un délai de dix secondes, ils le signaleront en arrêtant le combat. Tous les arbitres se concerteront. Si le moindre doute persiste le round reprendra. Si les arbitres sont d'accord, ils indiqueront le « Kill » ce qui donnera immédiatement la victoire du round au combattant ayant porté le coup fatal. En revanche, si aucune touche mortelle n'est effectuée dans le délai de dix secondes suivant la blessure, les arbitres baisseront le bras et les compteurs seront remis à zéro.

3.4 Blessures

Un combattant blessé lors d'un round par une action non adéquate de son assaillant se verra remporter le Round (Coup au visage, accrochage des membres par une hache etc…). La décision en reviendra aux responsables de l'arbitrage.
Le combattant reprendra aussitôt le combat, selon le ressenti des arbitres. Si le combattant n'est plus apte à poursuivre, son adversaire se verra qualifié pour le tour suivant, sauf si les arbitres jugent son actioncontraire à l'esprit sportif et décident de le disqualifier.

3.5 Actions interdites

Nous sommes dans une démarche de compétition, de ce fait nous excluons certaines attitudes afin de veiller à l'intégrité des participants et à l'équité. Les pratiques interdites sont :

- Le croc en jambe
- Bloqué ou parer l'arme avec son corps
- La non combativité
- L'estoc
- Les coups violents avec une arme

- Le jet d'équipement, arme ou autre

3.6 Equipement pour le combat

Chaque combattant doit se présenter aux abords de l'octogone avec tout son équipement pour le combat.
Il pourra changer d'armement entre chaque round.
Le combattant une fois dans l'octogone, ne pourra avoir sur lui qu'au maximum 3 armements offensifs et un seul bouclier.

3.7 Le Tournoi

a) Le tournoi se déroulera sur 4 poules si le nombre de combattants ne dépasse pas 32 participants. Il y aura 2 qualifiés par poule.

Ensuite un tableau final avec quart, demi, petite et grande finale.

Si le nombre de participants dépasse 33 participants le nombre de poules sera augmenté.

b) Les points :

Chaque participant marquera un point pour la participation à un tournoi. Pour chaque place gagnée le nombre de points augmentera.

3.8 Cas particulier

a) En cas de rupture d'une arme, le combattant devra immédiatement s'en séparer, sinon le combat sera arrêté et le round au combattant adverse.
De même si c'est la dernière arme que possède le combattant il perdra également le round

b) Si le bouclier ne pouvait plus offrir son rôle de protection en toute sécurité il devra être abandonné pendant le combat immédiatement. Si les arbitres doivent arrêter le combat le porteur du bouclier perdra le Round.
Les cas qui nécessite l'abandon du bouclier sont : Perte du Humbo, Hampe cassée, grande partie du bouclier cassé (Plus d'un tiers)

4/ Le TOURNOI

4.1 Tirage au sort des poules

Le tournoi se déroulera en 4 poules. Les deux premiers de chaque poule seront qualifiés.

Le principe de « chapeau » sera utilisé. Les combattants sont classés selon les résultats de l'année, le mieux classé tire sa poule en premier ensuite le second etc,.. de ce principe les 4 premiers du classement général ne peuvent se retrouver dans la même poule (Pour le premier tournoi de chaque année nous nous servirons des pourcentages de victoire des combattants depuis la création de la Hreda League).
Le tirage au sort sera toujours réalisé en public.

4.2 Classement pendant les poules

Tous les combattants de chaque poule s'affrontent, une victoire apporte un point, la défaite 0.
Si deux combattants se retrouve à ex-aequo le vainqueur de la confrontation direct sera le mieux classé.
Si plusieurs combattants se retrouvent ex-aequo nous les départagerons avec le différentiel de rounds pendant la poule, si un ou plusieurs combattants sont encore ex-aequo nous procéderons à un dernier round avec tirage au sort et élimination directe.

4.3 Gains de points pour le classement

- Poule : Le premier de poule marquera un point par combattant dans la poule (ou la plus grande), *ex : une poule de 5 combattants, le premier marque 5 points pour le classement.*
  Le second un point de moins etc… Tous les combattants marquent des points même le dernier
- ¼ de final : Le vainqueur marque 2 pts
- ½ final : Le vainqueur marque 3 pts
- Petite Finale : Le vainqueur marque 2 pts
- Grande Finale : Le vainqueur marque 4 pts