CLASH

COMBAT LEAGUE ARMORED SCORED HISTORICAL

RÈGLEMENT V.2022

SOMMAIRE

A **PRÉSENTATION** 3

1 **LE CLASH, QU'EST-CE QUE C'EST ?** 4

2 **COMMENT PARTICIPER ?** 5

B **LE DUEL & LE DUEL PAR ÉQUIPES** 6

3 **LES RÈGLES D'ENGAGEMENT** 7
- LE DUEL 7
- LE DUEL PAR ÉQUIPES 7
- LE BARÈME DE POINTS 8
- LA MISE AU SOL 8
- L'ABANDON 8
- LE DÉSARMEMENT 9
- LE RÂTELIER 9

4 **L'AIRE DE COMBAT OU LICE** 10

5 **LE STAFF** 11
- LE MAÎTRE DE LICE 11
- LES COMPTEURS DE TOUCHES 11
- LE GARDIEN DU TEMPS 11
- LE(S) JUGE(S) 11
- LES ASSISTANTS 11

6 **PÉNALITÉS** 12
- LE COMMENTAIRE 12
- L'AVERTISSEMENT 12
- LA DISQUALIFICATION 12

C **LA FOSSE AUX LIONS & LE RÉGICIDE** 13

7 **LA FOSSE AUX LIONS** 14
- LA MISE EN PLACE 14
- L'ÉLIMINATION 14
- LA CONDITION DE VICTOIRE 14

8 **LE RÉGICIDE** 15
- LA MISE EN PLACE 15
- L'ÉLIMINATION 15
- LES CONDITIONS DE VICTOIRE 15

9 **LES PRINCIPES FONDAMENTAUX** 16
- HORS JEU 16

10 **LA LICE** 17
- LA FOSSE AUX LIONS 17
- LE RÉGICIDE 17

11 **LE STAFF** 18
- LES CONTRÔLEURS 18
- LE(S) JUGE(S) 18
- LE MAÎTRE DES CLEFS 18
- LE GARDIEN DU TEMPS 18

D **TECHNIQUES DE COMBAT** 19

12 **ZONES DE TOUCHE** 20

13 **TECHNIQUES AUTORISÉES** 21

14 **TECHNIQUES INTERDITES** 22

E **L'ÉQUIPEMENT** 23

15 **LES ARMURES** 24
- LE REMBOURRAGE 25
- LE CASQUE 26
- LA NUQUE 26
- LES MITONS 27
- LE CORPS 28
- LES BRAS 28
- LES JAMBES 29
- LE RECOURS 29

16 **LES ARMES** 30
- LES ARMES À LAME 30
- LES HACHES & MASSES 31
- LES ARMES D'HAST 31
- LES BOCLES & BOUCLIERS 31

F **CONTACT** 32

17 **L'ÉQUIPE** 33

18 **RETROUVEZ-NOUS** 34

A - PRÉSENTATION

Le CLASH, qu’est-ce que c’est ?

N’avez-vous jamais eu envie de voir s’affronter des combattants de diverses époques ? Si les plus grands guerriers historiques s’étaient affrontés, qui l’aurait emporté ?

Le CLASH offre cette dimension « multi époques » qui permet de voir s’affronter divers combattants représentant la période de leur souhait, comprise entre le VIIème et le XVème siècle, le tout régi par des règles bien définies.

Pour l’emporter, le compétiteur devra utiliser une méthode de combat énergique où chacune de ses ressources sera sollicitée afin de sortir victorieux.

2 Comment participer ?

1 - Être âgé de **18 ans ou plus**, et **ne pas présenter de contre-indication médicale**.

2- Adhérez à la **Fédération Française de CLASH**.

3 - Posséder **un équipement complet**, historiquement cohérent, compris entre le VIIème et le XVème siècle et **approuvé par le comité de validation CLASH**.

SI VOUS N'AVEZ PAS D'ARMURE, NE RIEN ACHETER AVANT D'AVOIR FAIT VALIDER VOTRE PROJET EN APPORTANT DES JUSTIFICATIONS SOUS FORME DE SOURCES HISTORIQUES.

4 - Remplir la **« fiche combattant »** que vous trouverez en suivant ce lien :
www.federation-francaise-medievale.fr/clash
et la renvoyer à l'adresse mail : **federationfrancaiseclash@gmail.com**

Apprenez les coups qui sont interdits et ceux qui sont autorisés ainsi que les règles du déroulement des combats. Assurez-vous aussi que votre équipement respecte le règlement avant de participer.

AVANT CHAQUE COMBAT

Le combattant ne doit pas être sous l'emprise de drogues, et/ou d'alcool ainsi que de médicaments contre-indiqués à la pratique sportive.
Dans le cas contraire, il se verra interdit de lice.

B - LE DUEL ET LE DUEL PAR ÉQUIPES

3 Les règles d'engagement

Le duel est la première discipline créée pour le Clash. Il permet à 2 combattants de s'affronter lors d'un combat énergique qui va solliciter toute leur aptitude physique et mentale.
Les combattants doivent absolument maitriser les règles du duel avant de pouvoir s'essayer au multi.

LE DUEL

• Deux combattants, en armures complètes, s'affrontent en **un seul et unique round de 1 minute et 30 secondes**.
• Les combattants doivent porter des coups **nets et appuyés,** pour être comptabilisés**.**
• Un **Maître de lice** veille au bon déroulement du combat.

Condition de victoire :
Le combattant ayant **marqué le plus de points** remporte le duel.

LE DUEL PAR ÉQUIPES

• Les 2 équipes choisissent **un nombre de combattants égal**.
• Les 2 équipes tirent à la courte paille, l'équipe gagnante **choisit en première son combattant,** puis l'équipe adverse choisit le sien.
• Pour le duel suivant, **c'est au tour de l'équipe adverse de choisir en première son combattant** et ainsi de suite jusqu'à ce que **tous les participants aient combattu**.

Condition de victoire :
L'équipe qui **remporte le plus de duel individuel, gagne**.

LE BARÈME DE POINTS

+1 POINT

Coup net dans la zone de touche
avec l'arme et/ou la tranche du bouclier.

+3 POINTS

Pour **un désarmement**
ou **une mise au sol.**

Les coups de poing, pied, tête, genou, pommeau et manche sont autorisés **mais non comptabilisés.** Ceux-ci **permettent seulement de prendre un avantage psychologique, en déstabilisant l'adversaire**.

LA MISE AU SOL

Un combattant est considéré comme «mis au sol» lorsqu'il a **3 points d'appui minimum avec le sol** et que son adversaire le marque d'**une touche franche, mais non appuyée,** avec son arme ou son bouclier.

Si les deux combattants tombent au sol simultanément, le combat ne s'interrompt pas. Il faut qu'**un des 2 combattants se relève** et marque son adversaire d'une touche. Un combattant **au sol n'est pas considéré comme «mis au sol»** tant qu'il n'a pas **été touché par son adversaire** mais il lui **est interdit de commettre des actions offensives**.

Lorsque le coup est asséné, le combat s'arrête *(ainsi que le chronomètre)* et le Maître de lice replace les combattants avant de reprendre. Si un combattant au sol a perdu son arme, il se relève et **attend qu'un membre du staff lui remette**.

Au bout de **3 mises au sol, un combattant est considéré comme K.O.** et perd le combat.

L'ABANDON

Pour différentes raisons, **un combattant peut décider de mettre un terme au combat** avant la fin du temps imparti. Pour se faire, il lui suffit de **mettre un genou au sol et de lever la main en l'air**. Le Maître de lice pourra alors couper court au duel et déclarer l'adversaire vainqueur.

LE DÉSARMEMENT

Quand un combattant perd son arme ou la casse, **le combat s'arrête**.

2 options sont possibles :
• Si le combattant possède **une arme à sa ceinture**, il doit s'en saisir. **L'arme au sol ou cassée est mise «hors jeu».**
• S'il n'en possède pas sur lui, **il ramasse son arme ou la remplace et son adversaire gagne 3 points**.

Les combattants **arme/bouclier et arme à 2 mains/arme d'Hast peuvent porter une seule arme à la ceinture.**

Un combattant ayant **une arme dans chaque main, peut porter 2 armes à la ceinture**. Si il est désarmé, il peut prendre celle qu'il porte à la ceinture **jusqu'à épuisement des armes disponibles**.

Si un combattant possède **une arme d'hast et porte un bouclier** dans son dos *(le bouclier bloque automatiquement les coups)*, lorsqu'il est désarmé, **il peut saisir l'arme à sa ceinture mais pas le bouclier**.

Si un combattant arme/bouclier est protégé de manière minimaliste (pas d'avant bras en métal et miton de bouclier), et perd son bouclier, le combat sera interrompu et **la perte du bouclier comptera comme un désarmement.**

LE RÂTELIER

Un combattant doit se présenter au combat avec au moins **une arme valide sur le râtelier**. Si l'arme principale devenait inutilisable pour une quelconque raison (arme brisée, fer denté etc...), elle devra être remplacée. **Si le combattant se retrouve dans l'impossibilité de remplacer son arme, il sera disqualifié.**

Si le combattant se bat avec un bouclier, il est **fortement recommandé** de se présenter avec **un second bouclier** sur le râtelier. Comme pour l'arme, si le bouclier devenait inutilisable, il devra être remplacé. **Si le combattant se retrouve dans l'impossibilité de remplacer son bouclier, il sera disqualifié.**

Si une arme casse, le combat doit être arrêté.
• Le combattant concerné devra prendre une arme à sa ceinture ou au râtelier.
• Il est interdit de se battre avec une arme cassée ou détériorée.
• Une arme cassée n'est pas considérée comme un désarmement mais comme un défaut d'équipement. Si un combattant ne peut ni la réparer, ni la remplacer, il est disqualifié.

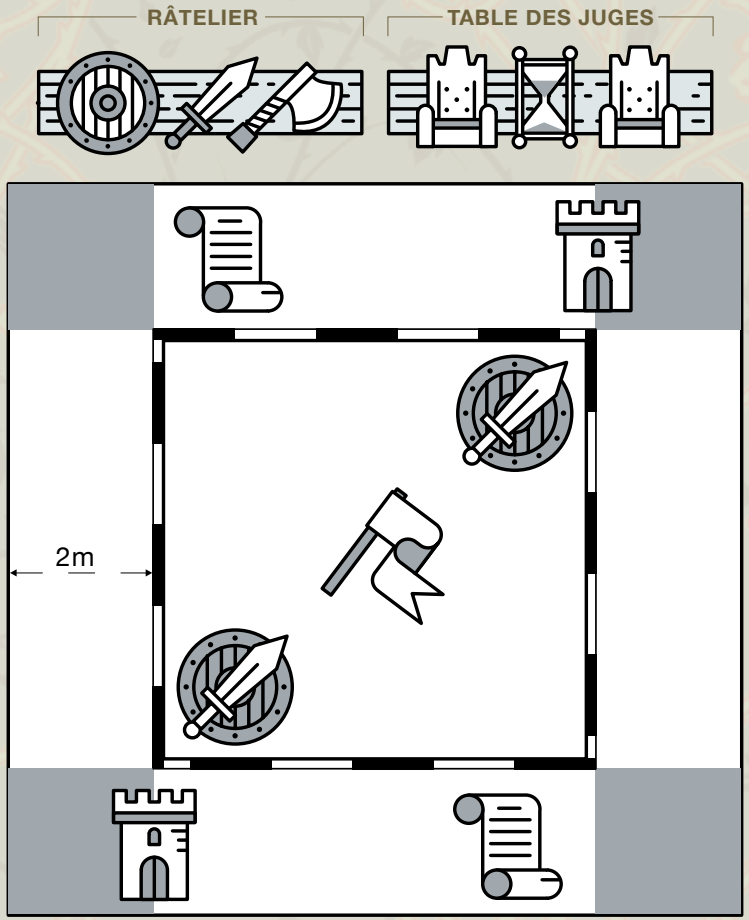
4 L'aire de combat ou lice

La lice est soumise à des règles bien spécifiques afin de pouvoir évoluer en toute sécurité que ce soit pour les combattants ou l'équipe technique… Mais aussi pour le public !

Il est **indispensable** de placer une deuxième lice autour de la première, séparées de 2 mètres entre elles, comme indiqué dans le schéma ci-contre.

Les limites de la lice extérieure peuvent être faites de cordes ou de barrières. La lice intérieure doit **obligatoirement être faite de matériaux solides et fixés entre eux** afin de ne pas être détruite lorsqu'un combattant est poussé contre la lice.

- Les combats se déroulent dans une lice **en bois** ou faite de **barrières de sécurité**.
- La lice extérieure est une délimitation, solide ou non, afin de préciser au public la limite **à ne pas franchir**.
- **2 mètres** de séparation sont nécessaires entre les deux lices.
- Seuls les compteurs de touches, le Maître de lice et les 2 assistants sont entre les 2 lices.
- Les dimensions de la lice de combat sont actuellement de **6x6 mètres** pour les duels.



x1 MAÎTRE DE LICE	x2-4 COMPTEURS	x2 COMBATTANTS
x1 GARDIEN DU TEMPS	x1-2 JUGE(S)	x2 ASSISTANTS

5 Le staff

Il est composé de plusieurs postes bien spécifiques :
1 Maître de lice, 2 à 4 compteurs de touches, 1 gardien du temps, 1 à 2 juges et 2 assistants.

LE MAÎTRE DE LICE

Situé dans la lice, il veille au bon déroulement du combat et fait respecter les règles. Il est muni d'un drapeau et d'un sifflet afin de signaler tout arrêt. **Il est le seul à prendre les décisions**, les autres membres ne sont là que pour l'épauler dans son rôle.

LES COMPTEURS DE TOUCHES

Situés entre les deux lices afin d'avoir **le meilleur champ de vision possible** tout en étant protégés, ils sont chargés de **compter les points** marqués durant le round. Pour être comptabilisés, les coups doivent être **nets et appuyés**. Les compteurs annoncent les scores à la fin du combat. Lorsqu'ils sont 2 par combattant, ils établissent **la moyenne au point supérieur**.

LE GARDIEN DU TEMPS

Situé en dehors de la lice, son rôle est de **déclencher et de surveiller le chronomètre**. Il doit marquer une pause lorsque le combat est arrêté par le Maître de lice et reprendre à son signal. C'est à lui de **signaler la fin du temps imparti**.

LE(S) JUGE(S)

Situé en dehors de la lice, près du râtelier, son rôle est d'assister le Maître de lice durant le combat **pour l'épauler dans son jugement**. Lors d'un tournoi, il s'occupe **de l'orchestration des combats et de l'organisation des poules** *(tirage aux sorts)*. Il est aussi présent pour **noter la/les pénalité*(s)*** appliquée(s) à un combattant.

LES ASSISTANTS

Chaque combattant dispose d'un assistant chargé de l'accompagner à la lice pour le combat. L'assistant doit être attentif au combat et **à l'intégrité de l'armure du combattant**. A la demande du Maître de lice, il devra être prêt **à remettre/réparer/remplacer** tout élément d'équipement qui le nécessite en **10 secondes maximum**. L'assistant doit bien veiller aux demandes du combattant, **lui ôter son casque, lui servir à boire et lui fournir son arme le cas échéant**.

Les pénalités

Pour sanctionner un combattant ne respectant pas les règles, le Maître de lice dispose de trois options : le commentaire, l'avertissement ou la disqualification.

LE COMMENTAIRE

Lorsqu'un combattant commet **une infraction malgré lui**, ou sans réelle intention de la commettre, le Maître peut lui faire **un rappel à l'ordre sous forme de commentaire**.

L'AVERTISSEMENT

Si un combattant commet **délibérément une violation** au règlement, **une pénalité est appliquée immédiatement**. À l'attribution d'une **deuxième pénalité, le combattant perd le combat**.

Une pénalité est appliquée au combattant pour :
- Toute **technique ou coup non autorisé**.
- S'être relevé et/ou avoir **engagé directement le combat**, sans autorisation préalable du Maître de lice.
- **Comportement anti-sport, non courtois, élever la voix** envers un membre du Staff ou un adversaire.
- **Continuer de combattre** malgré une demande d'arrêt du combat.
- **Ignorer les commandements du Maître de lice**.

LA DISQUALIFICATION

Si un combattant **cumule 2 pénalités, il est disqualifié** et perd le combat. **Le Maître de lice peut aussi disqualifier directement** un combattant pour le combat, voire pour l'événement.

Une disqualification est appliquée pour :
- **Des violations systématiques** du règlement.
- **Une blessure occasionnée** à un adversaire via **une technique ou un coup interdit**.
- Pour **contestation systématique, non argumentée ou impolie**.

LA FOSSE AUX LIONS & LE RÉGICIDE

La fosse aux lions

C’est le mode survie du CLASH : à la fin, il ne doit en rester qu’un !
Plusieurs participants s’affrontent dans la lice, sans limite de temps. Chacun doit se surpasser afin d’être le dernier combattant debout.

LA MISE EN PLACE

• Les deux premiers combattants entrent en lice et débutent les hostilités puis, au bout de **10 secondes**, un nouveau combattant fait son entrée, et ainsi de suite jusqu’à ce que **tous les participants soient dans la lice**.

• **Maximum 10 combattants** et 2 participants d’une même équipe.
• L’ordre de passage est déterminé par **tirage au sort.**
• Les 2 premiers candidats sélectionnés commencent **au centre de la lice**.
• Les combattants peuvent **faire des alliances de circonstances et les briser** à leur guise.

L’ÉLIMINATION

• Un combattant est **éliminé avec la règle de la «mise au sol»** *(mis au sol et touché une fois par le combattant adverse)*, ou s’il se retrouve **en dehors de la lice**. Il doit **rester au sol jusqu’à la fin des hostilités**.

LA CONDITION DE VICTOIRE

Le dernier combattant debout l’emporte.

Le régicide

C’est le mode coopératif du CLASH. Deux équipes s’affrontent dans la lice, avec à leur tête un roi. La première équipe, qui parvient à éliminer le roi adverse, l’emporte.

LA MISE EN PLACE

• Deux équipes s’affrontent dans la lice **sans limite de temps.**

• **Chaque équipe désigne un roi**, qui portera une écharpe de couleur afin de pouvoir être identifié durant le round.
• Les membres d’au moins une des deux équipes **doivent porter des cottes d’armes** pour se différencier durant toute la durée de la rencontre.
• Les combattants sont au nombre de **5 minimum** et **7 maximum** par équipe. Chaque équipe a le même nombre de combattants.

L’ÉLIMINATION

• Un combattant est **éliminé avec la règle de la «mise au sol»**, *(mis au sol et touché une fois par le combattant adverse)*. Il doit **rester au sol jusqu’à la fin du round**.

LES CONDITIONS DE VICTOIRE

• Une équipe remporte un round lorsque **le roi adverse est mis au sol et touché une fois**.
• La première équipe qui **remporte deux rounds, gagne**.

9 Les principes fondamentaux

Les modes multi-combattants sont régis par des principes qui diffèrent du duel. En effet, le nombre de personnes dans la lice ne permet pas, pour la sécurité de tous, la même gestion de l'affrontement.

LE HORS JEU

Un combattant est déclaré «hors jeu» lorsqu'il **n'est plus en capacité de combattre** ou qu'il commet **une infraction au règlement**.

Un combattant est **hors jeu** lorsque :
• Le combattant est **desarmé ou son arme est cassée** et il n'a pas d'arme à la ceinture.
• Le combattant **casse son bouclier et ne peut pas l'abandonner.** (exemple : bouclier de punch attaché à l'avant-bras.)
• **Une pièce d'armure ne remplit plus son rôle de protection.** (détachée ou cassée)
• Le combattant **pratique une technique interdite.**
• Le combattant **frappe une zone de touche sanctionnée ou interdite.**
• Le combattant décide de lui-même de **mettre fin au combat.** (abandon)

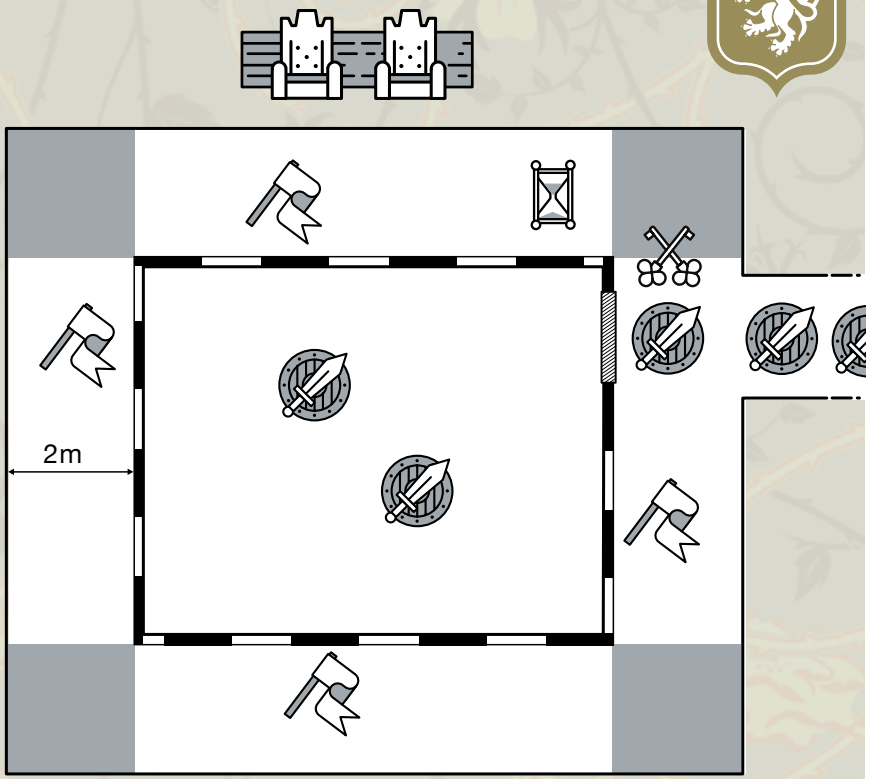
Lorsqu'un combattant est déclaré hors jeu, **il doit se mettre au sol** et ce, **jusqu'à l'arrêt total des affrontements.**

Si un combattant pratique une infraction au règlement, il est mis hors jeu, sera sanctionné après le round et prend le risque d'être interdit de lice jusqu'à la fin de l'événement.

10 La lice

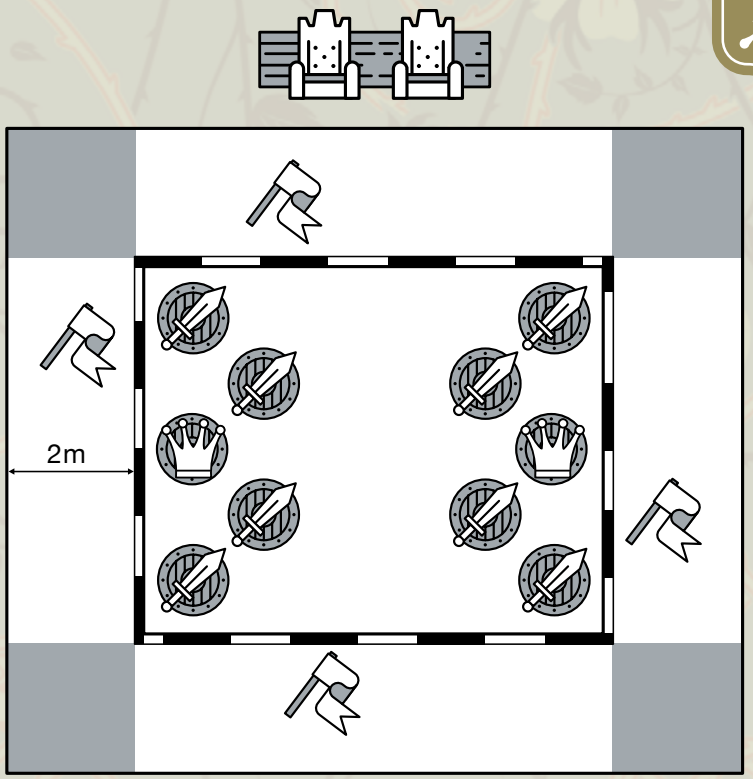
La taille de la lice doit être au minimum de 8x10m. Elle se compose d'une partie intérieure solide, en bois ou constituée de barrières de sécurité, ainsi que d'une partie extérieure, située à 2 mètres de distance, indiquant au public la limite à ne pas franchir.

LA FOSSE AUX LIONS



CONTRÔLEURS | JUGES | GARDIEN DU TEMPS | MAÎTRE DES CLEFS | COMBATTANTS

LE RÉGICIDE



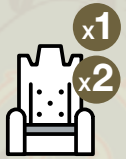
CONTRÔLEURS | JUGES | COMBATTANTS | ROIS

Le staff

Il est composé de 4 contrôleurs et 1 à 2 juges pour le régicide.
Pour la fosse aux lions, viennent s'ajouter 1 maître des clefs et un gardien du temps.

LES CONTRÔLEURS

Situés autour de la lice, et **munis d'un drapeau**, ils veillent au bon déroulement des hostilités et **font respecter les règles**. Ils peuvent à tout moment **déclarer un combattant hors jeu** et lui indiquer avec leur drapeau de se mettre au sol.



LE(S) JUGE(S)

Situé en dehors de la lice, son rôle est d'assister les contrôleurs durant le combat et de leur apporter son regard extérieur. Lors d'un tournoi, il s'occupe **de l'orchestration des combats : tirage au sort de l'ordre de passage** *(fosse aux lions)* **et comptabiliser les rounds gagnés** *(régicide)*. Il est aussi présent pour **noter la/les pénalité*(s)*** appliquée(s) à un combattant lors d'un événement.

LE MAÎTRE DES CLEFS

Il a pour mission d'**ouvrir l'accès à la lice** pour faire rentrer les différents combattants. Il veille à ce que la lice soit bien **fermée le reste du temps**. Il est muni d'**un drapeau** pour empêcher les combattants de stagner devant l'entrée de la lice.

LE GARDIEN DU TEMPS

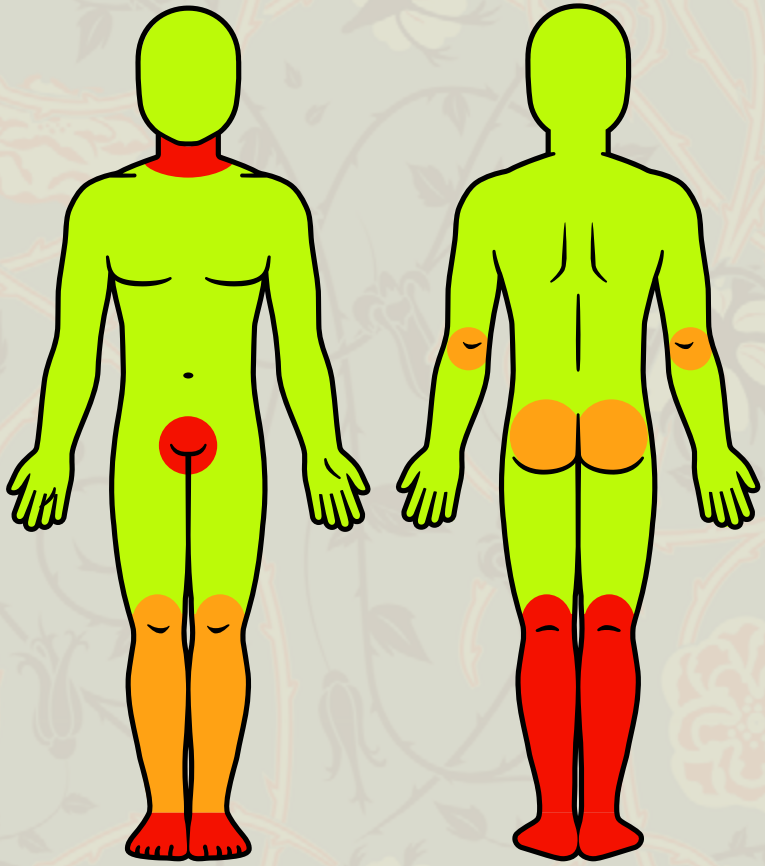
Situé à proximité de l'entrée de la lice, son rôle est de **surveiller le chronomètre** et d'**indiquer au maître des clefs quand faire entrer un nouveau combattant**.

TECHNIQUES DE COMBAT

12 Les zones de touche

Le Clash est un sport de combat énergique où les coups sont portés à pleine puissance. C'est pourquoi il est indispensable que les combattants connaissent les zones de touche ainsi que les techniques autorisées et celles qui sont interdites. Il en va de la sécurité de tous.

Un combattant ne respectant pas ces règles, que cela soit en duel ou en multi, s'expose à des sanctions et peut se voir interdit de lice pendant toute la durée d'un événement.



Zone de frappes comptabilisées :
Torse, bras complets, tête, cuisses.

Zone de frappes sanctionnées *(après plusieurs frappes successives volontaires dans cette zone)* :
Genoux, tibias, fesses et coudes.

Zone de frappes interdites *(disqualification directe en cas de frappe volontaire)* :
Parties génitales, pieds, gorge, mollets et arrières des genoux.

Pour les armes à deux mains, il est strictement interdit de frapper dans le dos de son adversaire.

Techniques autorisées

Ces techniques permettent de marquer un maximum de points, mais aussi de déstabiliser l'adversaire.

• Sont autorisés **dans les zones de touche** les coups de tranche, de pommeau, de bouclier, de tête, de poing, de pied et de genou.

• Il est autorisé **de bloquer le bras** de l'adversaire et de l'attaquer.

• De **pousser et percuter** avec la tête, les épaules, le buste.

• De **crocheter l'arme ou le bouclier** avec une hache, un bouclier ou le pommeau de son épée.

• D'**utiliser une main/bras libre pour frapper**, attraper, serrer, écraser.

• D'utiliser ses bras ou ses mains **pour repousser ou bloquer l'adversaire** en cas de distance de frappe réduite ou de « clinch » *(corps à corps)*.

• D'**appuyer sur la main/bras**, l'arme ou l'armure d'un adversaire avec ses mains ou ses bras.

• Les **coups de pieds sont autorisés**, sauf sur l'avant ou l'arrière du genou car ils pourraient provoquer une fracture.

• **Les coups de genoux sont autorisés**, sauf sur les jointures des genoux et dans les parties génitales.

• Sont autorisés **les coups de coude, de talon, les projections, les prises de corps à corps et les balayages** exceptés les clés douloureuses et dangereuses, les étranglements, les suffocations et le combat au sol.

• **Les prises avec la lame ou le manche d'une arme**, exceptés les étranglements ou pressions sur la nuque.

• **De frapper, bloquer, percuter, renverser** avec un bouclier.

14 Techniques interdites

Les techniques suivantes sont considérées comme dangereuses et feront l'objet d'un rappel à l'ordre, d'une pénalité ou d'une exclusion.

• **Coups hors des zones de touche** *(coups aux pieds, aux tibias et mollets, aux parties génitales, à la gorge et derrière les genoux)*.

• **Coups d'estoc**.

• **Coups verticaux à la colonne vertébrale**.

• **Clefs et rotations de membre dans une direction contraire à l'articulation** risquant d'entraîner une fracture.

• **Étranglement de la gorge** avec une main/bras ou une arme **entraînant la suffocation**.

• D'effectuer avec les bras ou une arme **une forte pression sur la nuque**.

• **Tirer ou pousser le bord d'un casque** pour l'enlever.

• **Crocheter un casque, un ventail de mailles, le bras, la jambe, la nuque de l'adversaire** avec une arme.

• **Tentative d'arracher volontairement** une pièce d'armure de l'adversaire.

• **De blesser volontairement** un adversaire ou de mettre des coups irréfléchis ou incontrôlés avec l'arme.

• **Attaquer un combattant au sol au-delà d'une seule frappe**, agenouillé ou qui lève une main paume ouverte.

• **De rester en « clinch »** *(corps à corps)* **plus de 5 secondes**. Le Maître de lice doit séparer les deux combattants qui reculent alors de 2 mètres avant de reprendre le combat.

• **De combattre sans arme ou avec une arme cassée.**

• De frapper avec la garde de son épée, **si celle-ci est supérieure à la largeur de son gantelet**.

• **De tenir la lame d'une arme**, que ce soit pour une action offensive ou défensive.

• **Il est interdit de se cramponner aux barrières.**

• De tenir une arme à manche **au niveau du fer,** comme un poing américain.

• **Pour les haches à 2 mains/armes d'hast,** Il est interdit **de joindre les deux mains** ainsi que de prendre l'arme en bout de manche afin d'asséner un coup.

• **Pour les armes à deux mains, il est interdit de frapper dans le dos de son adversaire.**

L'ÉQUIPEMENT

5 Les armures

Un bon équipement est nécessaire afin de pouvoir combattre dans la lice.

Tous les équipements visibles doivent correspondre à des sources historiques. Les périodes autorisées vont du VIIème au XVème siècle.

Ils doivent être faits de matériaux historiques *(sauf le titane qui est toléré)*, tout en offrant une protection adéquate et une apparence esthétique.

Une armure noircie doit avoir l'ensemble de ses pièces noircies, de même, une armure polie doit avoir l'ensemble de ses pièces polies.

Si une pièce d'armure ne correspond pas à son ensemble majoritaire mais qu'elle reste discrète à l'oeil, celle-ci pourra être tolérée.

AVANT DE COMMENCER

1 • Ne rien acheter et se rapprocher d'un club.
2 • Définir son projet d'armure et le faire valider par le Comité de validation CLASH.
3 • Acheter ensuite un gambison et des chausses gamboisées.
4 • Puis un casque et des mitons.
5 • Et enfin, le reste de l'armure.

Les éléments d'armures doivent fournir **une couverture optimale dans n'importe quelle position**.

L'écart d'ouverture d'une pièce d'armure doit être **inférieur à 3 cm**.

Si le niveau de sécurité d'une armure ne correspond pas aux exigences du règlement, le combattant devra ajouter des protections supplémentaires, plus tardives, **à condition d'être dissimulées**.

Le combattant est responsable de son armure et de ses armes :
• Il s'assure de leur **authenticité et de leur compatibilité historique** et doit avoir l'accord préalable du comité de validation CLASH.
• il **doit s'assurer de la sécurité** de son armure avant chaque combat.

Il est impératif de protéger la tête, le torse, les bras complets ainsi que les cuisses, qui sont les zones de touche du CLASH, mais aussi les genoux et les tibias.

Tous les éléments de protection doivent satisfaire les exigences techniques suivantes :

LE REMBOURRAGE

Le corps doit être protégé avec un rembourrage obligatoire en première couche sous l'armure pour des raisons évidentes de sécurité. Il doit **couvrir intégralement le torse, les bras ainsi que les cuisses**. Il est aussi conseillé de protéger **les tibias** *(les chausses gamboisées sont donc obligatoires).*

Une couche de lin et de tissu cousus ensembles **sont le minimum acceptable**. Les **tuniques gamboisées, kaftans de combat** sont recommandés pour la période Viking.

Si votre personnage correspond à une période sans source de gambison, il faut prévoir de **le dissimuler** sous un vêtement ou vous assurer que l'armure le cache.

Il est **obligatoire** de protéger les parties génitales **avec une coquille pour les hommes** et il est également **fortement conseillé de le faire pour les femmes**.

ARMA FORA

MEDIEVAL EXTREME

LE CASQUE

Le casque doit offrir **une sécurité optimale de l'intégralité de la tête, du cou ainsi que de la nuque**. L'épaisseur doit être de **2-2,5 mm en acier trempé ou de 2,5-3 mm en acier doux**, le titane est interdit.

Le casque doit être pourvu d'**une protection complète protégeant le visage**. Si le casque ne répond pas à cette contrainte, il doit avoir **obligatoirement une grille/plaque en acier, recouverte de maille ou en lamellaire**.

Si les ouvertures au niveau des yeux sont trop grandes, il est possible d'avoir **des barres en métal noircies** mais **les grilles sont proscrites**.

Le casque doit être muni d'une **sangle/jugulaire** empêchant celui-ci d'être retiré durant le combat. **Une mentonnière et une sangle à l'arrière du casque** sont recommandées afin de prévenir tout choc frontal *(coup de bouclier)* et d'éviter de perdre son casque pendant les saisies.

Le casque du combattant doit absolument être doté d'**un rembourrage intégré ou d'une suspension en cuir** *(type araignée)* **additionnée à une cale rembourrée**. L'épaisseur du rembourrage ne doit pas être inférieure à 1 cm.

Le port d'**un protège-dents** est fortement **recommandé**.

LA NUQUE

La nuque et la gorge doivent être protégées par une protection rembourrée et une partie solide *(acier, maille)*. **Les protections de nuque sont obligatoires.** Elles peuvent être cousues sur le housson, le gambison, ou rivetées sur le casque.

Les houssons doivent obligatoirement **être recouverts de maille** *(fixée au casque préalablement et cousue au housson)* ou bien **d'un colletin de tissu avec motifs**.

Des plaques autour du housson **sont recommandées** mais doivent être cachées car elles ne sont pas historiques.

SHARUKHAN MARKET

MEDIEVAL EXTREME

MASTER ULEY

BUHURT TECHNOLOGIES

SHARUKHAN MARKET

MASTER ULEY

BLACK ARMOURY - AMHE

LE COMPTOIR DES LÉGENDES

MEDIEVAL EXTREME

MASTER ULEY

LES MITONS

C'est une partie du corps où l'on **autorise un « décalage d'historicité » jusqu'à une certaine limite**. Très peu de sources ont été retrouvées permettant de protéger correctement les mains avant le XIIIème siècle. Cependant, si le miton est en acier, il doit impérativement être recouvert de tissu, de cuir ou de maille afin de réduire au maximum le décalage historique.

Les mains doivent obligatoirement être protégées par des mitons faits d'acier.

Un gant doit être **recouvert de tissu ou de cuir** si la période représentée par le combattant est **antérieure au Xème siècle**. Il est possible **de le recouvrir de maille** s'il incarne un personnage **postérieur au Xème siècle**.

Les gants d'AMHE et les gants type « fist » sont interdits.

Les gants uniquement en cuir ou/et en maille sont interdits.

Les gantelets avec doigts articulés sont autorisés en duel mais déconseillés en multi.

Les mitons d'écailles *(source européenne)* sont utilisables pour tout kit **XIIIème siècle Rus' ou mongols**, et sont un bon compromis entre historicité et sécurité.

Pour un combattant utilisant un bouclier, **il est possible d'utiliser un miton** *(shield mitten)* moins lourd pour la main qui tient le bouclier.

Si un combattant protège de manière minimaliste son avant-bras sous son bouclier *(pas d'avant-bras en métal et miton de bouclier)*, et perd son bouclier, le combat sera interrompu et la perte du bouclier comptera comme un désarmement.

LE CORPS

Il existe une multitude de protections pour le corps **entre le VIIème et le XVème siècle** *(Lamellaire, Hatanga, Brigandine, Cuirasse etc...)*.

La protection peut être en acier doux, trempé ou en titane. **L'épaisseur minimum en acier doux est de 1,5 mm et elle est de 0,8 mm en acier trempé ou en titane.**

Un combattant peut sécuriser sa colonne vertébrale en portant **une protection dorsale moderne** sous son rembourrage. Ce n'est pas obligatoire en duel mais **recommandé pour le multi**.

Si le participant utilise de la **maille comme protection principale, il est obligatoire de porter des protections modernes ou plus tardives en dessous** afin de sécuriser l'ensemble *(sur approbation du comité de validation CLASH)*.

Il est possible de **dissimuler une brigandine** avec **un vêtement historique** adéquat ou **une cotte d'armes**.

La maille peut donc être utilisée pour cacher des protections plus tardives, modernes ou comme lien entre différentes parties d'armure.

LES BRAS

Les épaules, les bras, les coudes ainsi que les avant-bras **doivent obligatoirement être protégés par de l'acier** *(spalières, canons d'arrière-bras, canons d'avant-bras et cubitières)*.

Le port de cubitières en acier est obligatoire, une exception est tolérée pour les bazubands.

Si il n'existe pas de sources, **les cubitières doivent être dissimulées**. Il est possible de les recouvrir de cuir, de tissu, ou de les noircir, ou bien les cacher sous un vêtement historiquement cohérent.

Les protections type AMHE seules sont interdites. Elles peuvent cependant être utilisées sous des protections en métal.

FAY ARMOURY

ARMA MOSKOVIA

MASTER ULEY

ARMOURS PRO

MARDINUS

MEDIEVAL EXTREME

BUHURT TECHNOLOGIES

MEDIEVAL EXTREME

MEDIEVAL EXTREME

LES JAMBES

Les hanches, les cuisses, les genoux ainsi que les tibias **doivent obligatoirement être protégés par de l'acier.**

Les protections non historiques doivent être dissimulées sous un pantalon historiquement cohérent avec le personnage reconstitué.

Des genouillères avec rondelles sont fortement recommandées.

Les tassettes courtes ne remplacent pas les jambes d'armure. Si elles vont jusqu'aux genoux, **il est autorisé de ne pas porter de cuissots en acier dessous mais les genoullières sont obligatoires**.

Une sangle au milieu *(dans la hauteur)* des tassettes peut s'avérer utile. **En cas de tassettes sans sangles, il est conseillé de porter des cuissots**.

Si la distance entre l'armure du torse et les cuissots est supérieure à 3 cm, **il est obligatoire de porter une protection supplémentaire pour protéger le bassin**.

Les protections d'AMHE sont autorisées mais **les articulations doivent être en acier**.

Le combattant peut porter des solerets, s'ils correspondent à sa période historique.

COMMENT FAIRE RECOURS ?

En cas de non conformité avec le règlement, si le matériel historique n'est pas approuvé par le comité de validation CLASH, 2 options s'offrent au combattant :
1- Présenter un document attestant de l'historicité de la pièce ou de l'élément.
2- Présenter au comité les changements qui seront apportés à l'armure. Même si le projet initial est refusé, le comité assurera un suivi et pourra le valider ultérieurement.

16 Les armes

Les armes ne rentrant pas dans la tranche de période autorisée (VIIème et XVème siècles) sont interdites. Les armes doivent être cohérentes avec la période historique ainsi que la zone géographique du combattant.

Sont aussi interdites les armes jugées non adaptées à la discipline, telles que les armes d'estoc, les fléaux, les marteaux et les armes de jets.

Les organisateurs, juges ou arbitres se réservent le droit d'imposer davantage de restrictions sur l'autorisation des armes afin de renforcer la sécurité des combats.

Toutes les armes seront vérifiées avant chaque tournoi et doivent recevoir l'approbation des arbitres pour pouvoir être utilisées en combat.

BUHURT TECHNOLOGIES

Les angles de percussion des armes doivent être bluntés à l'arrondi d'une pièce de 1 euro.

Les lames doivent être épaisses d'au moins 1.5 mm.

Un combattant peut porter une arme à la ceinture, voire deux s'il combat avec une arme dans chaque main.

LES ARMES À LAME

- **Épée à une main/sabre/fauchon :** Maximum 1 500 g
- **Epée bâtarde :** Maximum 1 800 g
- **Épée à 2 mains/dao/fauchon à 2 mains :** Maximum 2 400 g
- **Le poids minimum d'une arme à lame est de 900 g**

- La longueur minimale d'une épée à une main est de **50 cm**.
- La longueur minimale d'une épée à deux mains est de **120 cm**.

LES HACHES & MASSES

• **Masse à une main :** Maximum 1 000 g
• **Hache à une main :** Maximum 1 000 g

• **Le fil de la hache** doit être au **minimum de 7 cm**.
• **La longueur minimale** d'une arme à une main est de **50 cm**.
• Toutes les armes à manche doivent être **en bois uniquement**.
• Les masses à ailettes/pointes doivent **être bluntées**.
• **Les haches avec un côté en bec de corbin ou en marteau sont interdites.**
• **Il est interdit de tenir une arme à manche au niveau du fer.**

LES ARMES D'HAST

• **Armes d'hast :** Maximum 2 400 g

• **Le fil d'une arme d'hast** doit être au **minimum de 14 cm**.
• **La longueur minimale** d'une arme d'hast est de **150 cm**.
• La longueur d'une **dane axe** dépend du combattant qui l'utilise : sa taille doit être **juste en-dessous du menton**.
• **Les armes d'hast avec un côté en bec de corbin ou en marteau et/ou une extrémité en pointe sont interdites**.
• Les manches doivent être **en bois uniquement**.
• La distance entre vos deux mains **doit être égale au minimum à la largeur de votre bassin.** Il est donc **interdit de joindre les deux mains ou de tenir l'arme au niveau du fer**.

LES BOCLES & BOUCLIERS

• Les bords des boucliers doivent être recouverts d'une couche de cuir d'**au moins 2 mm** d'épaisseur, ou d'au moins **3 couches de tissu**.
• Les boucliers ont une **taille minimale de 50 cm et une taille maximale de 90 cm** *(pour les boucliers n'étant pas « ronds », il faut pouvoir tracer une ligne droite de 50 cm minimum dans le bouclier)*.
• Les bocles ont une taille comprise entre **27 et 35 cm.** Ils peuvent être **entièrement en métal**.
• **Les boucliers type «punch» sont autorisés** si leur forme correspond à la période du combattant.
• **Le motif** sur le bouclier est obligatoirement **historique ou arborant les couleurs d'un club.**

BUHURT TECHNOLOGIES

BUHURT TECHNOLOGIES

BUHURT TECHNOLOGIES

BUHURT TECHNOLOGIES

MEDIEVAL EXTREME

MEDIEVAL EXTREME

CONTACT

L'équipe

Ces trois passionnés sont le cœur du Clash. Ils font bénéficier à tous leurs différentes expertises et n'ont de cesse de faire progresser cette discipline.

Nathan Paré

Nathan entre très tôt dans le monde médiéval et rejoint **les Vegvisir**. Rapidement, il prend une arme en main et s'essaye au combat.
Cependant, frustré par le manque d'intensité, il réflechit à un nouveau type de combat :
Le Holmgang.
Il décide alors de rejoindre **le Rempart des rois**, ces guerriers représentant la garde varangienne au XIème siècle. Possédant des armures beaucoup plus robustes, ils peuvent s'adonner à un style de combat plus énergique. Nathan s'attache alors à remplir le fossé existant entre le eastern, le weastern et le béhourd et **crée en 2017 le Clash**, proposant ainsi à des combattants du VIIème et XIIème, un nouveau style de combat.
Nathan est le **président du Clash**, son créateur et apporte sa vision à la discipline. Il est aussi et avant tout un combattant ainsi que le moteur de cette belle aventure.

Roland Poulain

Détenteur d'un **master en histoire**, Roland s'est très vite pris de passion pour la reconstitution et rejoint rapidement **les Vegvisir** qui s'attachent à représenter le mode de vie des scandinaves au Xème siècle.
C'est à ce moment qu'il rencontre Nathan et que ce dernier lui partage son projet.
Ancien Lutteur et footballeur americain, titulaire d'un **Ca1 et Ca2 défense coaching** et d'une **licence d'arbitre de football américain**, Il apporte très vite son expertise et sa rigueur sur l'encadrement de la discipline.
Au sein du Clash, Roland s'occupe avant tout de la **formation et de la gestion du staff** mais se soucie également de **la sécurité du public et des combattants**, ainsi que **du respect du règlement**.

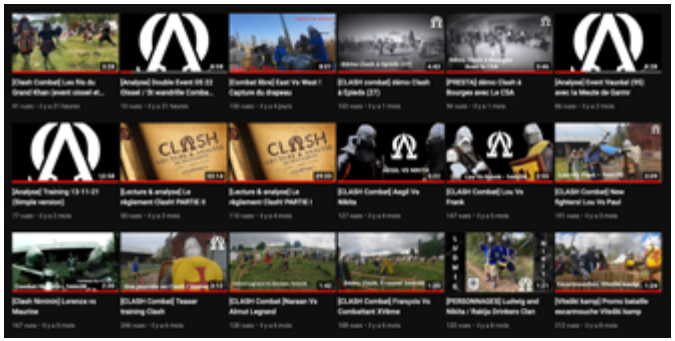
Ludwig Zagozda

Ludwig est lui aussi historien avec une **licence en histoire**, passionné par les défis sportifs et la reconstitution. C'est tout naturellement que ce combattant aguerri fait partie des premiers Français à se lancer dans le Béhourd, et rejoint les **Armagnacs** en 2014.
Quand il découvre le Clash, Il voit une occasion unique de liéer sa passion des combats intensifs et sa période historique préférée, les **Rus' et Mongols au XIIIème siècle**. Il rejoint donc l'équipe en 2018 et apporte toute son expertise sur **l'équipement des combattants pour garantir une protection maximale**.
Que ce soit pour l'**optimisation d'une armure** ou **les adresses des meilleurs forgerons**, il est toujours de bons conseils et poste de nombreux tutos sur le groupe facebook.
C'est lui aussi qui **organise les entrainements officiels du Clash**.

18 Retrouvez-nous

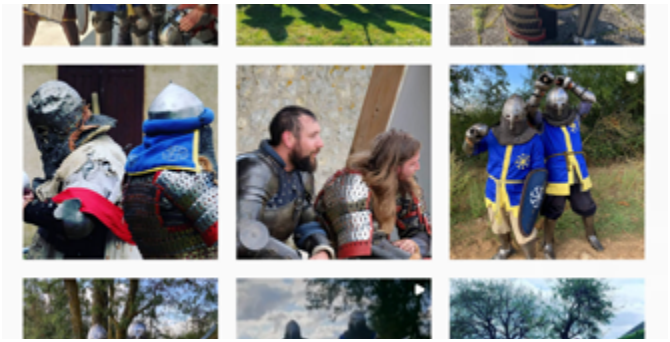
sur les réseaux sociaux pour suivre nos actualités ou nous contacter.

Pour voir nos prestations, nos entrainements et des interviews afin de découvrir un peu plus la discipline.



Pour commenter, partager voire liker, toute notre actualité sur notre page : Combat CLASH.

Pour découvrir les coulisses du CLASH, retrouvez notre staff et nos combattants sous leur plus beau profil... ou pas.



ILLUSTRATIONS : ILYA STALLONE©

“L’homme forge l’acier,
l’acier forge la guerre.”