



Noble science France Tournoi 2019

Edition 2019

Selon Léon VILLE



FFAMHE
Fédération Française des Arts Martiaux Historiques Européens

Les règles :

- *Au moment de commencer un match les lutteurs devons faire le salut et se mettre en garde.*
- *A chaque reprise les lutteurs se mettent en garde et attendent le commandement de l'arbitre. (En cas de combat trop peu engagé l'arbitre peu exigé de commencer l'ier).*
- *Un match se gagne en 3 assauts vainqueurs ou dans une limite de temps de 3 minutes.*
- *Pour qu'un lutteur soit tombé (point comptabilisé) il faut que les deux épaules (omoplates) marquent un temps d'arrêt sur le sol.*
- *On ne doit porter les coups que de la tête à la ceinture. (On ne saisit ni ne se sert des jambes pour faire tomber)*
- *La lutte au sol est autorisée, mais les lutteurs tâcheront d'éviter de se traîner ou de se rouler longuement et inutilement par terre.*
- *"Il est défendu aux lutteurs de se saisir par les habits, cela étant contraire à toutes les règles admises".*
- *On ne doit jamais employer les ongles, ni porter aucun coup la main fermée.*
- *Les percussions au visage est strictement interdit.*
- *Le collier de force est sévèrement défendu.*
- *Les clés et soumissions sont interdites.*
- *Si les juges déterminent qu'un lutteur est trop vigoureux ou dangereux, le lutteur peut être exclu du tournoi.*
- *Ils auront la victoire modeste (dans le cas inverse, le lutteur se verra dégradé de 2 points).*
- *Si l'adversaire demande un temps de repos, pendant la lutte on a le droit de s'y opposer.*
- *La lutte française est une lutte d'opposition mais également de spectacle, ainsi tout comportement n'allant pas dans ce sens sera sanctionné. Donc à vous de faire en sorte que vos combats soient plaisants à vivre de l'intérieur comme dans le publique.*

Déroulement du tournoi :

Phase de poules :

2 lutteurs pratiquent, les 3 autres membres regardent attentivement en vue de la notation, (ils assisteront le juge référent)

2 poules se battent lorsque 2 débriefent

Phase de repêchage :

Les 3 meilleurs deuxièmes participeront à des matchs de barrage.

Le meilleur des 3 sera repêché et participera aux phases finales.

Phase finale :

Comme pour les phases de poules, les 5 lutteurs se rencontreront tous.

Les matchs de phase finale se dérouleront un par un, afin d'assurer leur visibilité auprès du public.

***Nouveauté 2019 :**

Une poule coup de cœur sera composée à l'appréciation des juges ce qui donnera lieu à une « petites finale », ses matchs se croiseront avec la poule finaliste.

Phase supplémentaire :

Des matchs supplémentaires pourront être effectués sous les yeux du public et des juges afin de participer au prix du meilleur duo.

Rôle de l'arbitre/animateur :

Le rôle de l'arbitre central est d'animer le combat, le faire vivre, donner des conseils aux deux lutteurs.

Nombre d'arbitres : 2 centraux face à face + 1 en retrait.

Evaluateurs des combats de la phase de poules :

- *2 lutteurs de la poule arbitrent au cœur du combat.*
- *1 juge officiel arbitre en retrait accompagné du lutteur restant.*

Evaluateurs des combats de la phase finale :

- *2 arbitres au cœur du combat,*
- *1 juge arbitre en retrait dans le public (surélevé dans des tribunes si possible).*

3 points de vue différents, sur 3 niveaux complémentaires. L'idée est de réduire les erreurs d'arbitrage, ainsi que le poids du jugement en utilisant plusieurs points de vue.

Attribution des points :

Les points sont attribués lors de la phase de débriefing, ils ne peuvent être contestés dès lors que le juge valide (sous peine de sanction), cependant l'attribution des points doit être argumentée.

Une appréciation doit être écrite sur la feuille de match. Il est obligatoire de développer des points positifs ainsi que des points négatifs (en vue de faire s'améliorer le lutteur).

Les feuilles de match personnelles seront remises aux combattants en fin de tournoi, ainsi chacun pourra tenter de s'améliorer grâce à celles-ci.

➤ Nombre d'assauts gagnés

- ✓ 1 point est donné par **assaut** gagné (3 maximum)

➤ Stabilité

- ✓ Un lutteur se doit d'avoir des appuis de qualité. Pour sa **stabilité**, le lutteur sera récompensé par **1 point**.

➤ Les combats devront tous se dérouler en sécurité :

- ✓ Si un combattant se met en danger physique, il sera prévenu par les juges et peut être noté **1/2 points**.
- ✓ Lorsqu'il y a un déséquilibre physique entre les deux lutteurs, le lutteur bénéficiant de l'avantage, qui utilisera excessivement sa force brute, sera noté **0/2 points**.
- ✓ Un combattant, jugé trop vigoureux sera prévenu par les juges et peut être noté jusqu'à **-1 point**.

Un combattant jugé dangereux entraînera l'interruption du combat pour un rappel à l'ordre ou une concertation des arbitres,

- ✓ S'il est jugé dangereux, le combattant sera noté **-2 points**.
- ✓ Si le combattant dangereux récidive, il sera exclu du tournoi mais également de la salle.

➤ Fair-play

- ✓ Un lutteur doit être doté d'un très bon esprit, le manque de **fair-play** sera noté **-1 point**.
- ✓ Un lutteur jugé plus fort que son adversaire utilisant trop souvent cet écart de force sera noté **0/1 point**

➤ Maîtrise technique

- ✓ La **maîtrise** du corpus de **techniques** de monsieur François Le Bordelais sera notée sur **2 points**.

➤ Non combativité, refus de combat, Antijeu

- ✓ La lutte est l'un des plus beaux spectacles. Pour notre tournoi, les combattants **refusant le combat**, faisant acte d'anti jeu, subiront (en plus de la bronca du public) un malus de points pouvant aller jusqu'à **-2 points**.

➤ La plus belle technique

- ✓ Parfois lors d'un combat, une **technique** vous éblouit... notre règlement vous permet de récompenser **le plus beau geste** du match par **2 points** (un seul des 2 combattants peut bénéficier de ces 2 points).
- ✓ Si les juges ne peuvent s'accorder, les 2 lutteurs seront valorisés de **1 point**.
- ✓ Si les lutteurs ne vous ont pas vraiment éblouit par un beau geste, il n'y aura pas de valorisation de point.

➤ Maitrise le combat

- ✓ Si l'un des deux combattants **maîtrise le combat**, il se verra récompensé par **1 point**. (Si les combattants se valent aucun ne marquera de point).

***Nouveauté 2019 :**

➤ Noble art

- ✓ La Lutte française est un spectacle, ainsi des points seront donner sur votre capacité à offrir à nos yeux un combat ouvert et fluide.
- ✓ Si les combattants offrent un beau combat ouvert et agréable à regarder **2 points**.
- ✓ Si un seul des 2 combattants tente d'ouvrir le match il reçoit **1 point**, son adversaire fermant le combat recevra lui **0 point**.
- ✓ En cas de combat peu ouvert sans coupable **1 point** sera donner à chacun.
- ✓ En cas de combat Fermé les 2 combattants recevrons **-1 point**.

Le but de ce tournoi :

La finalité de ce tournoi est, en ce qui concerne la forme, de reproduire un tournoi se rapprochant de ce qui se faisait à l'époque, et sur le fond de valoriser le bagage technique de chaque lutteur en lien avec l'atelier du matin et des sources mises à leur disposition.

Le côté ludique et amical de ce tournoi est mis en avant afin d'éviter les cas de violence et de dangerosité.

L'idée est de se mesurer les uns aux autres sans danger et en prenant du plaisir, peu importe le gabarit, le niveau ou le sexe des combattants.

Evaluation finale :

Plusieurs prix seront décernés à la fin du tournoi :

- Le prix Paul Pons :
Récompense le Lutteur ayant le mieux construit ses combats.
- Le prix des frères Marseille :
Récompense le plus beau duo de lutteurs.
- Le prix Léon Ville :
Récompense le combattant étant jugé le plus technique (d'après les livres de Léon Ville). (Jugé par les autres lutteurs)
- Le prix François le Bordelais :
Récompense le lutteur le plus Fair-play.
- Le prix Jean Embroyat :
Récompense le lutteur le plus prometteur (à l'appréciation des organisateurs).
- Le prix De l'anguille :
Récompense le lutteur le plus agile.
- Le prix Athéna :
Récompense la meilleure Lutteuse.
- Le prix **D.W.A.R.F** :
Récompense le lutteur Coup de cœur du jury.

Mot de l'organisation :

9 prix sont mis en jeux, certes c'est une récompense sympa mais cela n'est pas la priorité de ce tournoi, le fait de partagé un bon moment ensemble et ce positionné dans sa pratique de la lutte est l'objectif de ce tournoi.

Il est toujours possible de progresser, et parfois se mesurer à d'autre personne de niveau égale ou supérieur vous fera certes progresser, mais une personne d'un niveau inférieur vous fera également appréhender votre vision du combat autrement car votre partenaire de jeu doit non seulement apprendre et progresser mais elle doit surtout prendre du plaisir.

La règle de Noble science France : Apprendre, parfois dans la douleur (les courbatures du lendemains), mais vous devez toujours prendre du plaisir dans ce que vous faite.

Annexes :

Exigences physiques et matérielles :

- Les cheveux longs seront attachés et relevés à l'aide d'élastiques mous.
- Les ongles seront coupés court pour ne pas blesser.
- Pour les hommes, une coquille de protection est **obligatoire**.
- Le protège-dent est **obligatoire**.
- Des chaussures de lutte ou de boxe sont fortement recommandées.
- Ce type de lutte étant une lutte de préhension, les vêtements près du corps sont à favoriser.

Déroulé d'un combat :

1. Les lutteurs se mettent en place dès l'appel des juges.
2. Les lutteurs se serrent la main (ce qui scelle le contrat moral entre les deux lutteurs qui est : "nous lutterons dans le but de faire de belles choses, sans nous blesser et dans le plus grand respect")
3. Les lutteurs reculent d'un pas et se mettent en garde.
4. L'arbitre annonce le début du combat par un "Aller"
5. Lorsqu'un point est marqué, l'un des arbitres stoppe le combat par un "Halte » puis annonce "point (nom du lutteur)".
 - Les 2 autres arbitres valident par un "OUI" et lèvent la main, les lutteurs se relèvent, se remettent en garde et attendent le "Aller" de l'arbitre central pour reprendre le combat.
 - Les 2 autres arbitres disent "NON" pour invalider le point. Si deux arbitres ne sont pas d'accord le point n'est pas validé, les lutteurs se relèvent, se remettent en garde et attendent le "Aller" de l'arbitre central.
6. Si 3 points sont marqués par un lutteur, l'arbitre à la table de marque annonce "Fin du match, victoire (nom du lutteur)".
7. Si le temps est écoulé (3min), l'arbitre à la table de marque annonce "Fin du match, temps écoulé" (toute action commencée après cet ordre ne sera pas valable).
8. Les lutteurs se serrent la main et sortent accompagnés des arbitres afin de debriefer le combat.

Cas particuliers :

1. Dans le cas où un combattant se bat trop vigoureusement, il est prévenu une première fois par l'arbitre central sans stopper le combat.
 - Si son comportement martial ne change pas, l'arbitre stoppe le combat et demande une pénalité.
 - ✓ Les 2 autres arbitres valident par un "OUI" et lèvent la main, les lutteurs se relèvent, se remettent en garde et attendent le "Aller" de l'arbitre central pour reprendre le combat.
 - ✓ Les 2 autres arbitres disent "NON" pour invalider la pénalité. Si deux arbitres ne sont pas d'accord, les lutteurs se relèvent, se remettent en garde et attendent le "Aller" de l'arbitre central.
2. Dans le cas où un lutteur se blesse, l'arbitre stoppe le combat par un "Halte", l'autre lutteur s'écarte et laisse les encadrants s'occuper du

blessé. Une suspension et un report du combat peuvent être mis en place par les juges, si le blessé prend plus de 1min pour être remis sur pied.

3. *Si les arbitres jugent que le blessé a un comportement abusif ou simulateur il sera automatiquement considéré vaincu.*
4. *Le cas d'un blessé entraînera nécessairement une délibération des juges afin de trouver le responsable de la blessure, s'il y en a un, et ainsi prendre des sanctions.*
5. *Le fait de blesser volontairement son adversaire entraîne une expulsion du tournoi.*

Cas d'égalité :

➤ *Si des égalités arrivent lors des sorties de poules ou en repêchage : nous prendrons pour les départager :*

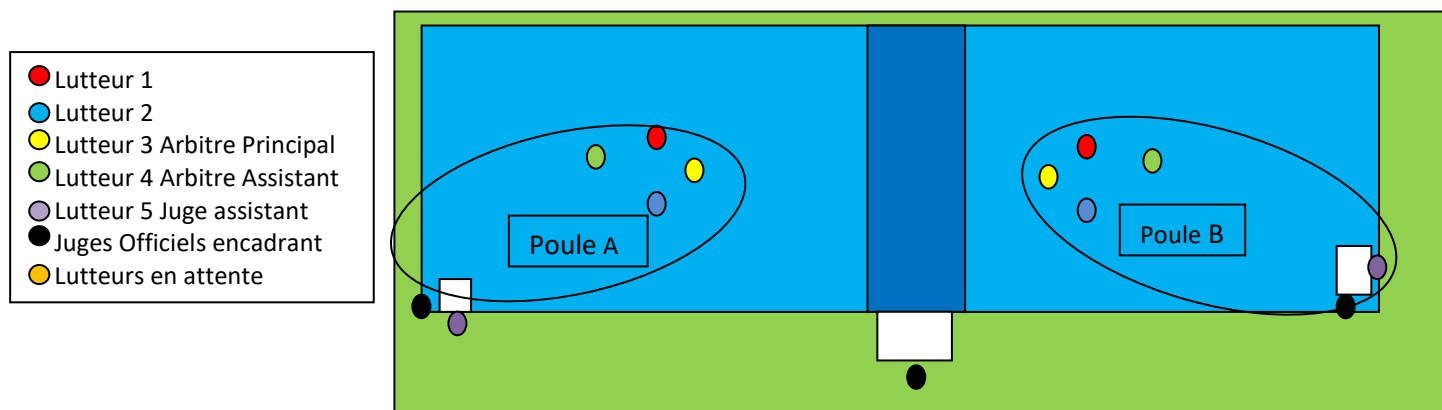
1. *La victoire en rencontre directe*
2. *Le nombre de points gagnés sur le critère Maîtrise technique.*
3. *Le nombre de points gagnés sur le critère La plus belle technique.*

En cas d'égalité parfaite un combat en mort subite sera organisé.

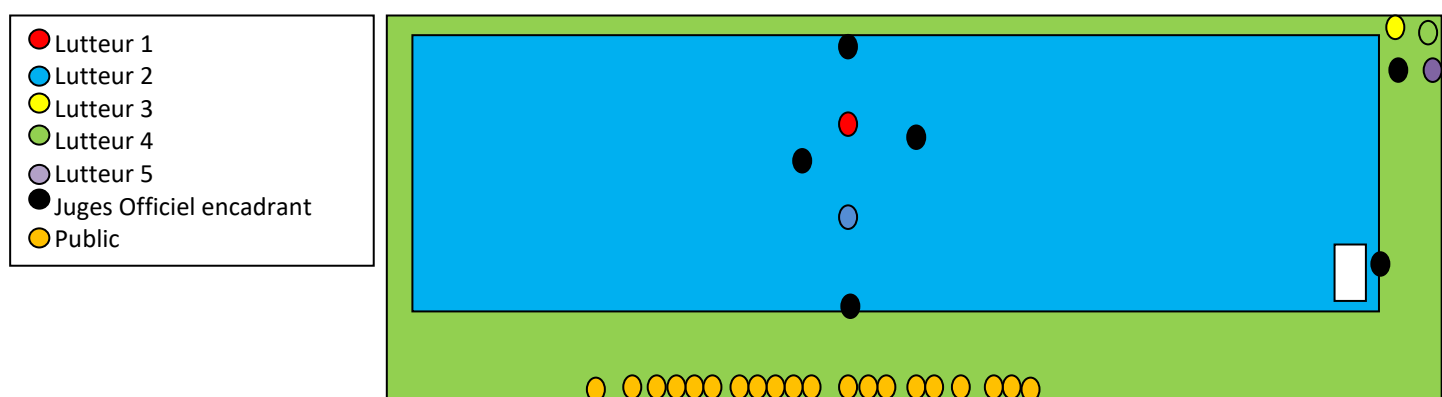
Zones de combat et de jugement :

Les lutteurs sortant de la zone de combat seront stoppés par un "Halte". Toute action commencée après le "Halte" ne sera pas valable. Toute action commencée ou finissant en dehors de la zone de combat ne sera pas valable.

➤ *Phase de poules :*



➤ *Phase de Final :*





Exemple de feuille de match

Combattant A :					Combattant B :						
Critères					Critères						
Nombre d'assauts gagnés : 1 point par assaut gagné	0	1	2	3	0	1	2	3	Nombre d'assauts gagnés : 1 point par assaut gagné		
Stabilité : 1 point.	0		1		0		1		Stabilité : 1 point.		
Sécurité : 2 points , (positif ou négatif)	-2	-1	0	1	2	-2	-1	0	1	2	Sécurité : 2 points , (positif ou négatif)
Fairplay : 1 point (positif ou négatif)	-1	0		1	-1	0		1	Fairplay : 1 point (positif ou négatif)		
Maîtrise technique : 2 points	0	1	2		0	1	2		Maîtrise technique : 2 points		
Non combativité, refus de combat, antijeu : 2 points négatifs.	-2	-1		0	-2	-1		0	Non combativité, refus de combat, antijeu : 2 points négatifs.		
La plus belle technique : 2 points	0	1	2		0	1	2		La plus belle technique : 2 points		
Maîtrise du combat : 1 point (0 en cas d'égalité)	0		1		0		1		Maîtrise du combat : 1 point (0 en cas d'égalité)		
Noble Art : (ouverture du combat)	-1	0	1	2	-1	0	1	2	Noble Art : (ouverture du combat)		
Total des points :									Total des points :		
<u>Appréciation :</u>					<u>Appréciation :</u>						
<u>Les points forts :</u>		<u>Les points faibles :</u>			<u>Les points forts :</u>		<u>Les points faibles :</u>				

