

# CLASH

(COMBAT LEAGUE ARMORED SCORED HISTORICAL)

## 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 son souhait, comprise entre le VII<sup>ème</sup> et le XIII<sup>ème</sup> siècle, le tout régi par des règles bien précises. Pour l'emporter, le compétiteur devra utiliser une méthode de combat énergique où chacune de ses ressources sera sollicitée afin de sortir victorieux.

*Qui sera le guerrier ultime ?*



## LE CLASH C'EST :

- Deux combattants qui s'affrontent en un seul round d'1 minute 30.
- Une lice de combat avec un râtelier à proximité.
- Une équipe spécialisée afin de superviser le combat, composée d'un maître de lice, deux contrôleurs, deux assistants et d'un ou plusieurs juges.

## COMMENT PARTICIPER ?

- ✓ Etre âgé de 18ans ou plus, ne pas présenter de risques de santé.
- ✓ Ne pas être sous l'emprise de drogue ou d'alcool.
- ✓ Etre adhérent à la FFC (Fédération Française de CLASH)
- ✓ Posséder un équipement complet historique, compris entre le 7ème et le 13ème siècle (Vendel, Viking, carolingien, Normand, Byzantin, Rus, Mongol, Khazar, Slave, Saxon, croisé etc...)
- ✓ Remplir la « fiche combattant » qui se trouve à la fin de ce document et l'envoyer à l'adresse mail [hredaleague.clash@gmail.com](mailto:hredaleague.clash@gmail.com)

## I- L'AIRE DE COMBAT

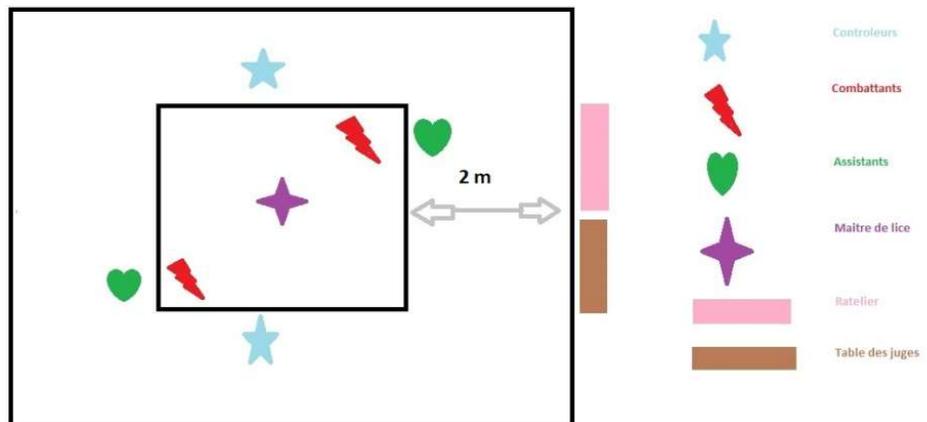
Doit être soumise à des règles bien spécifiques afin de pouvoir évoluer en toute sécurité ; pour les combattants et l'équipe technique... Mais aussi pour le public !



Comme vous pouvez le voir ci-contre, le public est au niveau du cordage de lice, une vue imprenable pour admirer le combat... mais peut-être un peu trop !

Il est **indispensable** de placer une deuxième lice autour de la première, séparée de 2 mètres entre elles, comme indiquée dans le schéma ci-dessous :

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 type CLASH 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 entre les deux lices.
- Seuls les contrôleurs, 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.

## II- L'ÉQUIPEMENT

Un bon équipement est nécessaire afin de pouvoir combattre dans la lice, voici quelques exemples d'équipements valides pour le CLASH :



Sur ces images, trois équipements différents, avec des périodes différentes. Il est impératif de protéger la tête, le torse, les bras complets ainsi que les cuisses, qui sont les zones de touches du CLASH.

Trois casques de conception différentes mais cependant valides sont représentés:

Le 1<sup>er</sup> et le 2<sup>ème</sup> sont des casques où des grilles/plaques en acier protègent la face, le cou ainsi que la nuque du combattant, recouvertes par de la maille. Le 3<sup>ème</sup> est un casque totalement fermé.

Dans le cas où la période représentée ne comporterait pas d'éléments de protection nécessaires pour participer au CLASH, des protections plus tardives peuvent être ajoutées, tant qu'elles sont dissimulées (non visibles à l'œil nu).

**IMPORTANT : VOIR DONNEES TECHNIQUES ARMES ET ARMURES PAGE 7 - 8 - 9**

### III- COMMENT COMBATTRE ?

#### III- A) BAREME DE POINTS

Coup dans la zone de touche avec l'arme et/ou la tranche du bouclier -----> 1 points  
Mise au sol -----> 3 points  
Désarmement-----> 3points

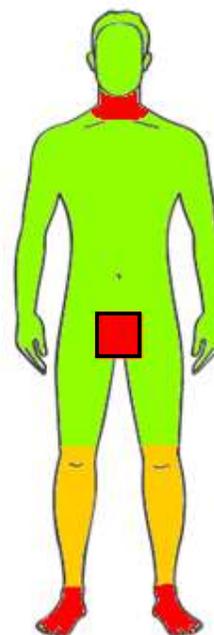
NB : Les coups de poings, pieds, têtes, genoux, pommeau et bâton (manche) sont autorisés mais non comptabilisés. Ceux-ci permettent seulement de donner un avantage lors du combat, de repousser/dominer/désorienter son adversaire.

#### III - B) ZONES DE TOUCHES

**Zone de frappe comptabilisée** : Torse, bras complet, tête, cuisses.

**Zone de frappe interdites** (disqualification directe en cas de frappe volontaire): Parties génitales, pieds, gorge.

**Zone de frappe sanctionnée** (après plusieurs frappes successives volontaires dans cette zone): Genoux, tibias, fesses



### III - C) MISE AU SOL

Un combattant est considéré comme au sol lorsqu'il touche le sol avec ses deux genoux, OU son torse/dos, OU son séant, OU une main/bras et un genou. Si les deux combattants tombent au sol ensemble, le combat ne s'interrompt pas tant qu'un combattant n'est pas en position dominante. Il se voit alors attribuer les 3 points.

Un combattant est en position dominante s'il est au-dessus de son adversaire et en mesure de lui asséner un coup. Un combattant mis au sol n'est pas compté comme tel tant qu'il n'a pas reçu un coup de son adversaire confirmant la mise au sol.

Si un seul combattant tombe au sol, celui étant encore debout doit impérativement lui asséner un coup afin de pouvoir comptabiliser la mise au sol. Dans l'impossibilité de le faire, la mise au sol n'est pas effective. Lorsque le coup est asséné, le combat s'arrête (ainsi que le chronomètre) et le Maître de lice replace les combattants avant de reprendre le round.

### *CONDITIONS DE VICTOIRE :*

**Le CLASH opère en 1 seul round durant 1 minute et 30 secondes. Le vainqueur remporte le combat s'il comptabilise plus de points que son adversaire.**



# V- ARBITRAGE

## ORGANISATION DE L'ARBITRAGE :

### 2 à 4 contrôleurs, Un maître de lice, un à plusieurs juges, 2 assistants.

◆ **Les Contrôleurs** : 1 à 2 contrôleurs par compétiteur. Chargés de compter les points mis durant le round. Situés entre les deux lices afin d'avoir le meilleur champ de vision possible tout en étant protégé. Les contrôleurs n'ont pas à intervenir dans l'arbitrage. Leur fonction unique est de compter les points. Ils peuvent néanmoins servir d'avis/de points de vue/de témoin sur demande de l'arbitre. Les contrôleurs donnent les scores après chaque round.

◆ **Le Maître de lice** : Situé dans la lice. Doit porter impérativement un casque, un bouclier et des gants de protections. Celui-ci est muni d'un bâton avec un drapeau au bout afin de signaler tout arrêt du combat pour une raison ou une autre.

Pour être comptabilisés, les coups doivent être nets et appuyés. Le maître de lice veille au bon déroulement du combat. C'est lui seul qui prend les décisions, les autres membres ne sont là que pour l'aider dans son rôle.

◆ **Le/les juges** : situés en dehors de la lice, près du râtelier, son rôle est de déclencher et surveiller le chronomètre. C'est à lui de démarrer le chronomètre lorsque le Maître de lice donne le départ, et c'est au juge de signaler la fin du temps imparti. Il assiste également le Maître de lice durant le combat pour l'appuyer dans son jugement et note les scores à chaque fin de round.

◆ **Les assistants** : chaque combattant dispose d'un assistant chargé de l'accompagner à la lice avant le combat, l'assister lors de la préparation/mise en place de l'équipement et lors des pauses. L'assistant doit être attentif au combat et à l'intégrité de l'armure du combattant. A la demande d'un Maître de lice, il devra être prêt à remettre/réparer/remplacer tout élément d'équipement qui le nécessite. L'assistant doit bien veiller aux demandes du combattant, telle que lui placer un tabouret dans la lice pour s'asseoir lors des pauses, lui servir à boire, lui ôter son casque si besoin et lui fournir l'armement.



## VI- ARMEMENT/ DESARMEMENT

### VI- A) RÂTELIER



Certains points sont à préciser concernant 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, celui-ci 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, celui-ci sera disqualifié.

\*Un combattant équipé d'une arme à une main et d'un bouclier ou d'une arme à deux mains peut porter **une seule arme** à sa ceinture.

\*Un combattant équipé d'une arme dans chaque main peut en porter **deux au maximum**.

### VI- B) DESARMEMENT

**Si un combattant perd son arme principale :**

Le combat s'arrête. S'il possède 1 arme sur lui, il doit s'en saisir et ne **PEUT PLUS** se saisir de son arme au sol jusqu'à la fin du round (et son adversaire ne prend pas 3 pts). S'il n'en possède pas sur lui, il ramasse son arme et son adversaire gagne 3pts.

• Concernant les combattants en ambidextrie (une arme dans chaque main) : s'il perd une de ses armes, il peut prendre celles qu'il porte à la ceinture jusqu'à épuisement des armes disponibles sur lui. Rappel : il peut porter jusqu'à 2 armes sur lui, contrairement à 1 seule pour les porteurs de bouclier.

• Pour les combattants possédant une arme à deux mains : Il peut porter 1 arme sur lui. Il est interdit de se saisir d'un bouclier qui est dans le dos pendant un combat.

NB : 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. Sans possibilité de réparer/remplacer dans la minute qui suit, le combattant se verra alors disqualifié.**

# VII- DONNEES TECHNIQUES

## VII- A) ARMES

### Armes à lame :

- Épée à une main/sabre/fauchon : Maximum 1400 grammes
- Epée bâtarde : Maximum 1800g

### Haches / masses :

- Hache à une main : Maximum 900 grammes
- Hache à deux mains/Dane axe/Dao/ Fauchon Maciejowski : Maximum 2kg
- Masse à une main : Maximum 700 grammes

Le fil de la hache doit être au minimum de 7cm.

Il est interdit de tenir une arme à manche au niveau du fer (comme un poing américain).

**Il est OBLIGATOIRE de respecter la règle suivante concernant les armes à manche s'utilisant à deux mains** : 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 ainsi que de prendre l'arme en bout de manche afin d'asséner un coup.

La longueur d'une Dane axe dépend du combattant qui l'utilise : Sa taille doit être juste en dessous du menton.

La longueur totale d'une hache à deux mains doit être égale à la hauteur du combattant.

Toutes les armes à manche doivent être en bois uniquement. Les masses à ailettes/pointes doivent être blutées.

Les armes ne rentrant pas dans la tranche de période autorisée sont interdites, ainsi que les armes jugées non adaptées à la discipline, telles que les armes en estoc, les fléaux, fauchards, les marteaux et les armes de jets.

VII-1 Les angles de percussion des armes doivent être blutés à l'arrondi d'une pièce d'1 euro. Les armes seront vérifiées avant chaque tournoi.

VII-2 Les lames doivent être épaisses d'au moins 1.5 mm.

VII-3 La longueur minimale d'une arme est de 50 cm.

VII-4 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.

VII-5 Toute arme doit recevoir l'approbation des arbitres pour pouvoir être utilisée en combat.

VII-6 Les bords des boucliers doivent être recouverts d'une couche de cuir d'au moins 2mm d'épaisseur, ou d'au moins 3 couches de tissu.

VII-7 Boucliers ronds/normands/etc : taille minimum 50 cm / taille maximal 90 cm (pour les boucliers n'étant pas « ronds », il faut pouvoir tracer une ligne droite de 50cm minimum dans le bouclier).



## VII- B) ARMURES

Tous les équipements visibles doivent correspondre à des sources historiques.

Les périodes autorisées sont du 7<sup>ème</sup> au 13<sup>ème</sup> siècle. Ils doivent être faits de matériaux historiques, tout en offrant une protection adéquate et une apparence esthétique : De ce fait, une tolérance est accordée pour certaines pièces d'armure ayant des couleurs différentes. **Une armure noircie doit avoir l'ensemble de ses pièces noircies / Une armure polie doit avoir l'ensemble de ses pièces polies.** Si une pièce d'armure ne correspond à son ensemble majoritaire mais qu'elle reste discrète à l'œil, celle-ci pourra être tolérée.

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

VII-8 La tête du combattant doit être protégée par un casque en acier, proposant une sécurité optimale pour l'intégralité de la tête ainsi que du cou ; dont l'épaisseur est au minimum de 2mm et muni d'une sangle/jugulaire empêchant celui-ci d'être retiré en combat. Une sangle à l'arrière du casque est recommandée afin de prévenir de tout choc frontal (coup de bouclier)

VII-9 Le casque du combattant doit 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 centimètre.

VII-10 Le torse, les bras complets et les cuisses doivent être protégés par de l'acier ou du cuir épais (minimum 5mm d'épaisseur pour le cuir). La maille peut être utilisée de plusieurs manières :

- comme protection supplémentaire à de la plaque (ou comme lien entre différentes parties).
- Si le participant utilise de la maille comme protection principale, il est fortement recommandé que son gambison soit adapté et donc plus épais en ouate/laine. Il est autorisé à porter des protections modernes ou plus tardives en dessous afin de renforcer l'ensemble (sur approbation du comité de validation).

VII-11 En plus de l'armure, le corps doit être protégé par une protection rembourrée qui couvre intégralement le torse, les bras ainsi que les cuisses. Une couche de lin et de tissu cousus ensemble sont le minimum acceptable.

VII-12 La nuque et la gorge doivent être non visibles et protégées par une protection rembourrée et une partie solide (acier, cuir, maille). **Il est obligatoire de porter une protection solide en acier cousue sur le gambison (ou à défaut sur le housson) au niveau de la nuque, et fortement recommandé sur les épaules.**

VII-13 L'écart de l'ouverture d'une armure doit être inférieur à 3cm.

VII-14 Les mains doivent être protégées par des mitons faits d'acier ou de maille rivetée. Si la protection des mains est faite de maille uniquement, un rembourrage d'au moins 5 mm est obligatoire. 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 durant la tranche de période autorisée. Cependant, si le miton est en acier, il doit impérativement être recouvert de tissu ou de cuir ou de maille afin de réduire au maximum le décalage historique. Un gant doit être recouvert de tissu ou de cuir si la période représentée par le combattant est antérieure au 10<sup>ème</sup> siècle. Il est possible de le recouvrir de maille s'il incarne un personnage ultérieur au 10<sup>ème</sup> siècle. Les gants type « fist » sont interdits.

Une exception est faite pour un seul type de miton concernant les combattants du 13<sup>ème</sup> siècle



Les mitons d'écailles sont désormais utilisables pour tout kit XIIIème siècle, ils sont un bon compromis entre historicité et sécurité.

VII-16 Les mains ainsi que les avant-bras d'un combattant utilisant un bouclier peuvent être protégés par de l'acier ou du cuir (minimum 5mm d'épaisseur). Ainsi, si le combattant perd son bouclier, il restera apte à se battre. Ils peuvent également être protégés de manière minimaliste (avec uniquement du rembourrage, mais couvrant intégralement ces derniers), auquel cas le combat sera interrompu en cas de perte du bouclier, **comptant comme un désarmement**. Le minimum autorisé pour ces sous-protections consiste en une couche de laine et de lin cousus ensemble.

VII-17 **Les coudes et les genoux doivent être recouverts par une protection en acier.** S'ils ne correspondent pas au style d'armure, ils peuvent être dissimulés sous un élément authentique correspondant à la période.

VII-19 Les parties génitales doivent être protégées par un élément d'armure ou par une protection moderne cachée (coquille).

VII-20 Les éléments d'armures doivent fournir une couverture optimale dans n'importe quelle position (sur approbation du comité de validation Clash)

VII-21 Dans le cas où la période représentée ne comporterait pas d'éléments de protection nécessaires, des protections plus tardives peuvent être utilisées à condition d'être dissimulées.

VII-22 Si le niveau de sécurité d'une armure ne correspond pas aux exigences du règlement, le combattant devra ajouter des protections supplémentaires faites de n'importe quels matériaux attestés (lesquelles devront être dissimulées).

VII-23 Le combattant doit s'assurer de la sécurité de son armure avant chaque combat.

VII-24 Le combattant est responsable de son armure et de son arme. Il s'assure de leur authenticité et de leur compatibilité historique comme exigée dans ce document.

Important : Le combattant n'utilisera que des armes autorisées par le présent règlement.



## VIII- TECHNIQUES AUTORISEES

VIII-1 Sont autorisés dans la zone de touche les coups de tranche, de pommeau, de boucliers, de tête, de poings, de pieds et de genoux,

VIII-2 Il est autorisé de bloquer le bras de l'adversaire et de l'attaquer.

VIII-3 De pousser et percuter avec la tête, les épaules, le corps.

VIII-5 De crocheter l'arme, le bouclier avec une hache, un bouclier ou le pommeau.

VIII-6 D'utiliser une main/bras libre pour frapper, attraper, serrer, écraser...

VIII-7 D'utiliser ses bras ou ses mains pour repousser ou bloquer l'adversaire en cas de distance de frappe réduite ou de « clinch ».

VIII-8 D'appuyer sur la main/bras, l'arme ou l'armure d'un adversaire avec ses mains ou ses bras.

VIII-9 Les coups de pieds sont autorisés, sauf les chassés et chassés frontaux (frontkicks) pouvant provoquer une fracture (genou) – les coups de pieds sur l'avant ou l'arrière du genou sont interdits.

VIII-10 Les coups de genoux sont autorisés, sauf sur les jointures des genoux et dans les parties génitales.

VIII-11 Sont autorisés les coups de coude, de talon, les projections, les prises de corps à corps, excepté les clés douloureuses/dangereuses, les étranglements, les suffocations et le combat au sol.

VIII-12 Les prises avec la lame ou le manche d'une arme, exceptés les étranglements ou pressions sur la nuque.

VIII-13 De frapper, bloquer, percuter, renverser avec un bouclier.



## IX- TECHNIQUES INTERDITES

IX-1 Coups hors de la zone de touche.

IX-2 Coups aux pieds, aux parties génitales et à la gorge.

IX-3 Coups d'estoc.

IX-4 Coups verticaux à la colonne vertébrale.

IX-6 Clés et rotations de membre dans une direction contraire à l'articulation risquant d'entraîner une fracture.

IX-7 Tirer ou pousser le bord d'un casque pour l'enlever.

IX-8 Crocheter un casque ou un ventail de mailles.

IX-9 Clés ou étranglement sur la gorge ou la nuque avec une main/bras ou une arme entraînant la suffocation ou une forte pression sur la nuque.

IX-10 Tentative d'arracher volontairement une pièce d'armure de l'adversaire.

IX-11 Blessier volontairement un adversaire.

IX-12 Coups irréfléchis ou incontrôlés avec l'arme.

IX-13 Attaquer un combattant au sol au-delà d'une seule frappe, agenouillé ou qui lève une main paume ouverte.

IX-14 De rester en « clinch » (corps à corps bloqué) plus de 5 secondes. Un arbitre doit alors séparer les deux combattants qui reculent alors de 2 mètres et reprennent part au combat.

IX-15 De combattre sans arme.

IX-16 De crocheter le bras, la jambe, la nuque de l'adversaire avec une arme.

IX-17 De frapper avec la garde de son épée si celle-ci est supérieure à la largeur de son gantelet.

IX-18 De tenir la lame d'une arme, que ce soit pour une action offensive ou défensive

IX-19 De tenir une arme à manche au niveau du fer (comme un poing américain).



## X- PENALITES

Un Maître de lice dispose de deux options :

X-1 **Le commentaire** : est appliqué au combattant venant de commettre une infraction. Le combattant fautif peut-être mis hors combat par le Maître de lice.

X-2 **L'avertissement** : 1 pénalité est appliquée au combattant qui vient de commettre une violation des règles et l'avertissement est noté immédiatement. A l'attribution d'une deuxième pénalité, le combattant perd le round ainsi que le match. Le Maître de lice est en droit de le disqualifier pour l'évènement complet.

Un combattant reçoit 1 point de pénalité dans les cas suivants :

X-2.1 Pour toute technique ou coup non autorisé.

X-2.2 S'être relevé et engager le combat sans autorisation du Maître de lice.

X-2.3 Pour comportement anti-sport, non courtois, élever la voix sur un membre du Staff ou un adversaire.

X-2.4 Commencer le combat avant le commandement des arbitres.

X-2.5 Continuer de combattre après le commandement de fin du combat.

X-2.6 Ignorer les ordres du Maître de lice.

NB : Le Maître de lice se réserve le droit d'infliger 2 points de pénalité pour une seule de ces violations. 2 points de pénalité = sortie immédiate = adversaire victorieux.

**2 points de pénalité immédiats sont appliqués dans les cas suivants :**

X-3.1 Pour des violations systématiques, lorsque le combattant a cumulé les 2 points de pénalité.

X-3.2 Blessure occasionnée à un adversaire avec une technique ou un coup interdit.

X-3.3 Pour contestation systématique, non argumentée ou impolie des décisions des arbitres.



# XI- RECOURS

## **Recours en cas de non conformité avec le règlement :**

Si le matériel historique n'est pas validé par le comité de validation Clash, 2 options s'ouvrent au combattant :

- 1- Présenter un document attestant la véracité 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 aura un suivi et pourra le valider au prochain tournoi.



Version à jour  
En date du 04/06/21