

Règlement du tournoi 2020+3

Introduction

Fidèles à la philosophie [de la pratique des AMHE au Québec](#), les règles suivantes ont pour but de mettre l'emphasis sur la maîtrise technique des combattants avec l'arme historique de leur choix tout en se gardant de situations pouvant amener à des blessures. Le but de chaque combat est de reproduire un duel sans protection corporelle, où le geste technique et la gestion psychologique du combat sont plus importants que la force physique brute. En cela, le Montréal Sword Meisters ne se targue pas de vouloir être « réaliste » en cherchant à simuler un combat réel impliquant blessures, mutilations et morts violentes, mais bien de donner un terrain d'expression à un éventail de techniques martiales qui pourraient avoir leur place lors de l'utilisation de lames aiguisées, et ce, dans la lignée des anciennes guildes d'escrime. Les combattants se doivent de respecter les règles élémentaires de courtoisie et d'esprit sportif en conséquence.

Le tournoi est ouvert à toute personne de plus de **18 ans**, répondant aux exigences matérielles d'équipement et dans une forme physique et mentale suffisante pour participer. Veuillez vous référer aux conditions stipulées au lien ci-dessous pour plus de détails :

<https://montrealwordmeisters.wordpress.com/decharge-de-responsabilite-et-consentement-a-limage/>

Aucune distinction d'âge ou de genre ne sera faite au sein de chaque catégorie de la compétition.

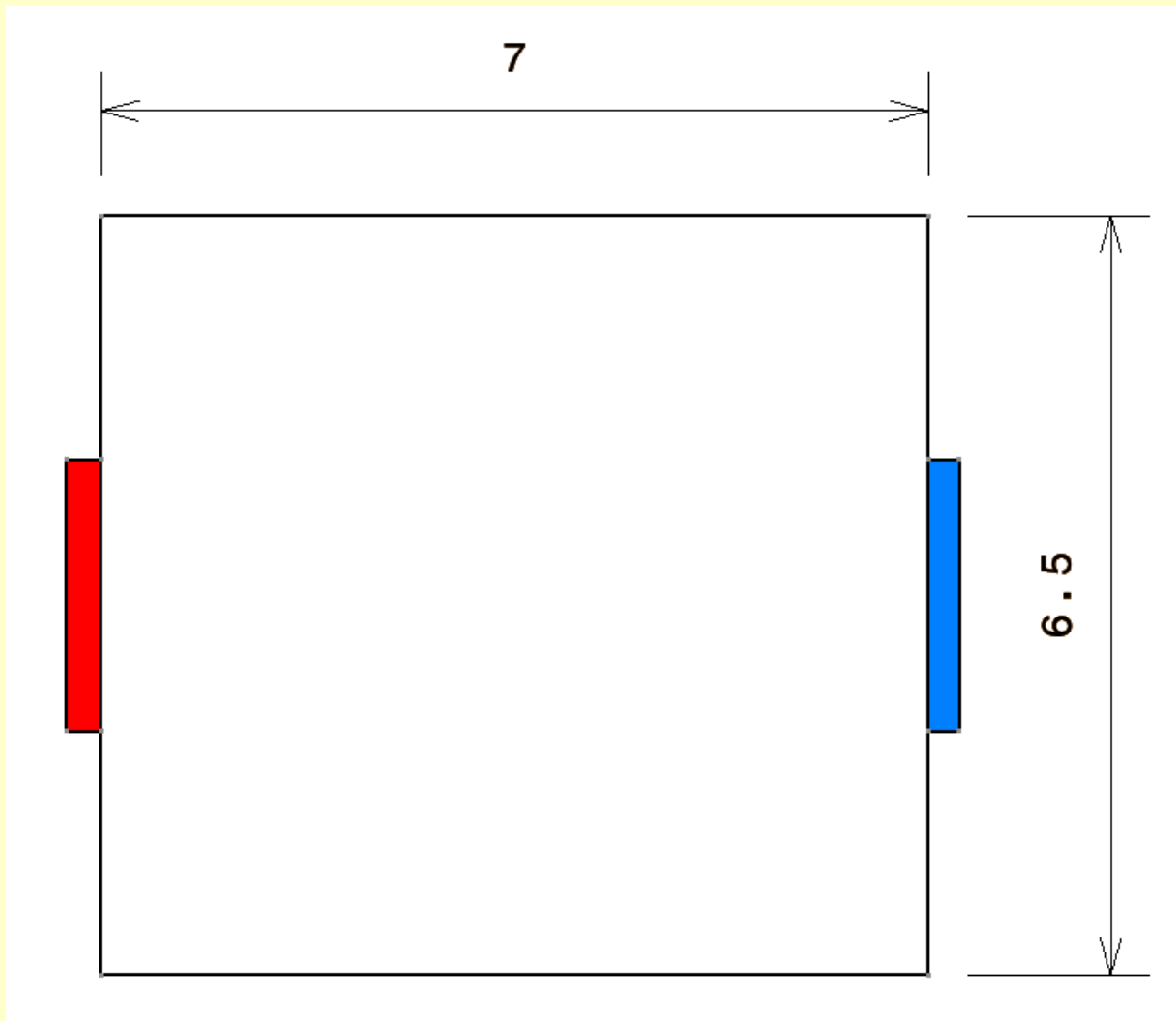
Pour des fins de simplification de rédaction de ce document, le genre masculin est utilisé pour décrire les règles.

Les changements majeurs par rapport aux règles de la dernière édition sont marqués en bleu.

Lice

La lice est délimitée par un carré d'environ 7m*6,5m (23 pi*21 pi). Les combattants commencent chaque échange en dehors de la lice, avec un pied dans leur aire de départ respective, rouge ou bleue.

Une sortie de lice n'est reconnue pendant le combat qu'à condition que les deux pieds du combattant soient à terre, entièrement en dehors des limites de la lice.



Personnes en lice

Pendant un combat, seules **les personnes suivantes** sont présentes sur la lice ou dans ses environs immédiats.

1 arbitre central : L'arbitre central est en charge du déroulement de l'ensemble du combat. Il démarre et arrête chaque échange, à l'issue duquel il décide de l'attribution des points. Il est responsable du respect du règlement, de la distribution de pénalités, et peut décider un temps-mort à n'importe quel moment.

2 ou 4 arbitres de touche : Les arbitres de touche se concentrent sur le marquage des points et la position des touches placées. Lorsqu'ils détectent une action valant un certain nombre de points, ils doivent immédiatement prévenir l'arbitre central en criant « POINT ! », en levant le bras. Ils doivent ensuite indiquer ce qu'ils ont vu à l'arbitre central en indiquant la zone touchée ou en signifiant l'action les ayant amenés à signaler un point. Chaque arbitre de touche surveille les deux combattants en lice en même temps. 2 arbitres de touche seront en lice pour les phases de qualification, 4 pour les phases d'élimination directe.

1 ou 2 arbitre(s) temps et pointage: La tâche de l'arbitre de temps et de pointage et de démarrer et arrêter le chronomètre en suivant les marques données verbalement par l'arbitre central. Il doit aussi avertir verbalement la lice quand il reste 30s de temps effectif. Il est aussi chargé d'enregistrer le pointage décidé par l'arbitre central. Cette tâche peut le cas échéant être séparée entre deux personnes, une pour le chronomètre, une pour le pointage.

2 combattants : Le rôle des deux combattants est de se battre en suivant les règles du tournoi. Un combattant peut lever la main pour s'adresser à l'arbitre central pour les raisons suivantes :

- Demande de temps mort pour raison spécifique (blessure, reprise de souffle après un choc, réajustement d'équipement...). Tout abus sera pénalisé.
- Signaler son abandon.
- Concéder une touche à l'adversaire ou refuser une touche pour lui-même

Entraîneurs : Les combattants sont autorisés à être épaulés par un entraîneur avec eux en bord de lice. Cependant, les discussions entre un combattant et son entraîneur ne doivent pas ralentir le déroulement du combat, et l'entraîneur n'est autorisé à parler seulement qu'à son combattant parmi les personnes en lice. Tout manquement de l'entraîneur, comme par exemple des interpellations, le dépassement de la ligne de limite de lice, ou une discussion retardant le départ de l'échange suivant, entraînera l'expulsion de l'entraîneur et la pénalisation du combattant.

Déroulement d'un combat

Les combattants sont tenus de se saluer mutuellement au début et à la fin de chaque combat.

Échanges

Chaque combat se subdivise en plusieurs échanges pendant lesquels les combattants s'affrontent dans la lice. Au début de chaque échange, les combattants sont chacun à l'extérieur de la lice, un pied dans leur zone de départ. À ce moment, l'arbitre central demande aux combattants s'ils sont prêts en demandant « prêt ? ». Si un des combattants n'est pas prêt, il doit lever la main en réponse.

L'échange commence lorsque l'arbitre central prononce le mot « combattez ! »

L'échange est arrêté au moment où l'arbitre central dit « halte ! », et ce, quelle que soit la raison. Les combattants doivent alors immédiatement arrêter toute action et retourner à leur zone de départ.

Décomptage des points

Pour être valide, une touche doit être nette, sans excès de violence et armée (environ 45 deg d'amplitude pour une frappe et une dizaine de centimètres avec flexion de la lame pour un estoc). **Les tailles sont valides lorsque leur mouvement démontre une pression suffisamment franche pour faire bouger l'adversaire.** Lorsqu'elles résultent en une immobilisation de l'opposant, elles comptent comme soumissions.

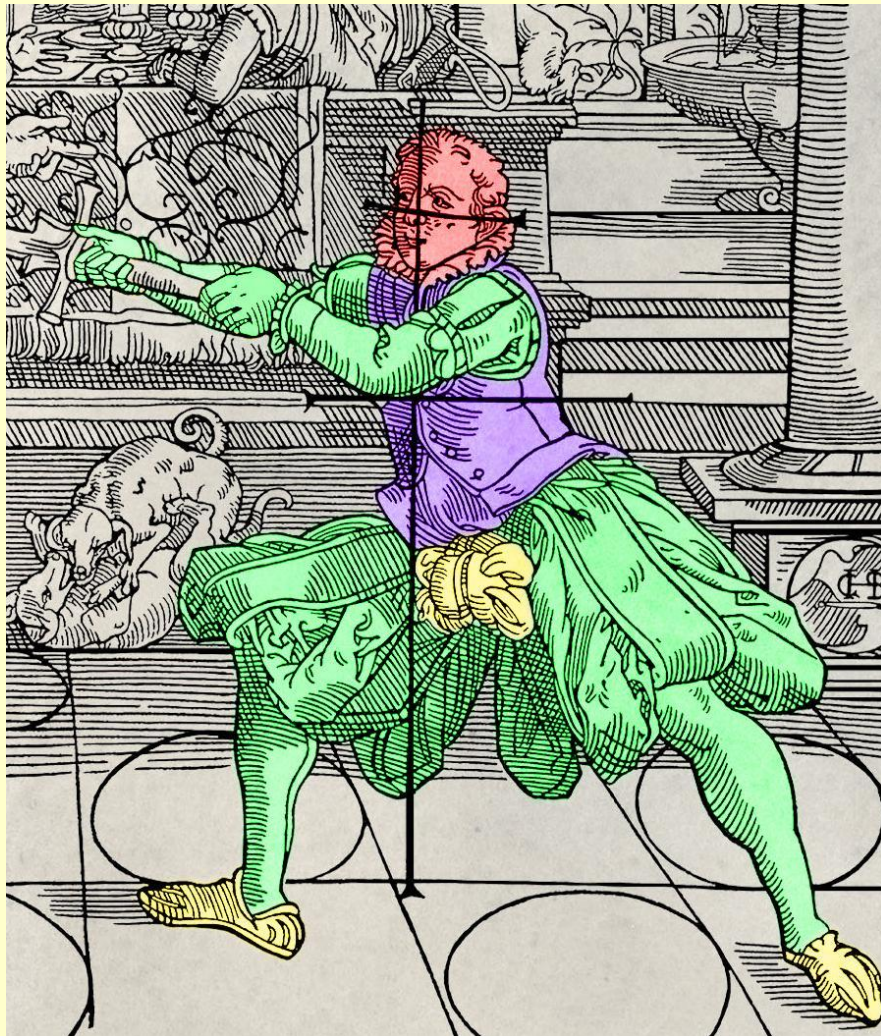
Toute partie représentant le tranchant de la lame est valable pour placer une touche. Les frappes avec le plat de la lame ou avec une partie représentant un bord non-tranchant ne comptent pas, ne doivent pas être relevées par les arbitres et donc ne doivent pas arrêter l'échange.

Les frappes avec les quillons ou la garde sont interdites. Les frappes avec le pommeau sont autorisées au masque de l'adversaire (face ou dessus seulement). Cependant tout excès de force percussive sera sévèrement pénalisé. Il est strictement interdit de frapper un adversaire à terre ou présentant son dos. L'arbitre central est autorisé à arrêter le combat sur une touche non valide jugée dangereuse **ou de ne pas accorder de point sur une touche normalement valide mais jugée dangereuse.**

Les soumissions, mises au sol et désarmements sont aussi des actions valides amenant la fin de l'échange et l'octroi de points. Cependant, les clés de bras, renversements de type placage en cathédrale, les étranglements et autres prises dangereuses sont strictement interdits et passibles de pénalité en raison de leur dangerosité. **Dans le même ordre d'idée, les coups de poing et de pied sont interdits, mais il est autorisé de pousser l'adversaire.**

Les points sont accordés suivant la nature de l'action ou l'endroit où la touche a été placée sur l'adversaire. Toutes les actions listées ci-après entraînent l'arrêt immédiat de l'assaut par l'arbitre central.

- **Tête et cou - rouge** -3 points
- **Tronc - violet** - 2 Points
- **Membres (incluant mains, épaules et hanches) - vert** - 1 Point
- **Pieds, fourche et arrière de la tête et du cou - jaune** - zone non valide. Aucun point. L'échange ne devrait pas être arrêté sauf si la touche est considérée dangereuse.
- **Sortie d'arène, soumission par lutte sans arme : 1 point**
- **Désarmement, soumission, immobilisation ou mise au sol maîtrisés avec libre contrôle de sa propre arme: 4 points**



Coup doubles

Lorsque deux combattants se touchent valablement et simultanément ou dans le même temps d'escrime (action « Indes » ou dans le même « tempo »), l'échange est arrêté par l'arbitre central qui déclare un coup double. Les répliques (communément appelées « afterblow »), déclenchées après le « halte » du juge central ou dans le temps d'escrime suivant le premier coup porté sont considérées comme non avenues. Comme mentionné plus haut, il est impératif d'arrêter toute action au moment où l'arbitre central dit « halte »

Dans ce cas, chaque combattant reçoit le nombre de points correspondant à la touche qu'il a portée. Par exemple, si Joachim frappe Hans à la tête pendant que Hans touche Joachim à la jambe, alors Joachim gagne 3 points et Hans en gagne 1.

Voici quelques exemples d'actions similaires menant pour une à un coup double et pour l'autre à une réplique:

Action 1a : Hans lance un estoc que Joachim dévie, mais mal, ce qui fait que l'estoc de Hans passe et touche pendant que Joachim essaye toujours de dévier le coup (temps 1). Joachim une fois touché réplique à une ouverture en frappe sur Hans (temps 2)

- ⇒ Ceci est une réplique, la touche de Joachim n'est pas comptée, car elle est initiée séquentiellement après la touche initiale.

Action 1d : Hans lance un estoc contre Joachim qui le dévie correctement ce qui fait que l'estoc de Hans manque la cible (temps 1). Après cette parade réussie, Joachim frappe Hans à la tête sans se préoccuper de Hans qui réaligne néanmoins son coup initial et touche Joachim (temps 2)

- ⇒ Ceci est un coup double. L'action initiale de Hans est arrêtée. C'est sa reprise d'attaque qui touche alors que Joachim est en train de riposter.

Action 2a : Joachim s'approche de Hans et arme son coup largement en passant en garde haute. Pendant cette action, Hans se précipite vers Joachim et le touche aux avant bras (temps 1). Joachim lance son attaque depuis sa garde haute et touche Hans (temps 2)

- Ceci est une réplique de Joachim. Hans a su prendre avantage de l'armement pour porter une touche.

Action 2d : Joachim s'approche de Hans et arme son coup largement en passant en garde haute (temps 1). Depuis cette garde haute, Joachim frappe Hans qui, sans se soucier de la lame devant lui, touche Joachim aux avant bras (temps 2).

- Ceci est un coup double. À la fin du temps 1, aucun des deux combattants n'a initié d'action menant à une touche. C'est bien pendant l'action de Joachim que Hans lance sa contre-attaque.

Un Meister doit savoir prévenir les coups qui lui sont portés et porter des coups en restant en sécurité. Un coup double traduit un manquement à ce principe des deux combattants n'ayant su se défendre et se sécuriser. En conséquence si 3 coups doubles sont déclarés durant le même combat, l'arbitre central déclare le combat terminé. Les points marqués pendant le coup double sont distribués, et le combattant avec le plus haut score est déclaré vainqueur. Cependant, en phase qualificative, un malus sera appliqué aux Meister Points des deux combattants.

Dans le cas où un coup double termine un combat (par points ou par 3^e coup double) et que le score des deux combattants est identique, alors le combattant qui gagne est celui qui a remporté le plus de points dans le coup double. Si les deux combattants ont frappé à un endroit valant un nombre de points similaire, le combat est déclaré comme égalité en phase qualificative. En phase d'élimination directe, le coup double est annulé et le combat remis.

Par exemple : Joachim mène 9-8 contre Hans. Au dernier échange, Joachim frappe Hans aux côtes et Hans frappe Joachim à la tête dans le même tempo. Le score est donc de 11-11 après le coup double. La limite de 10 étant atteinte, le combat est terminé. Hans ayant marqué plus de points dans le dernier échange que Joachim, Hans est déclaré vainqueur.

Fin du combat

Le combat est fini dès que l'une des conditions suivantes est atteinte :

- **Abandon d'un combattant** : suivant les conditions menant à l'abandon, l'arbitre central peut décider ou non d'octroyer la victoire au combattant restant en lice en gardant le score en l'état.
- **Blessure empêchant un combattant de continuer le combat** : Le score reste en l'état au moment de la blessure, cependant le vainqueur ne peut-être le combattant ayant infligé la blessure. Si c'est le cas, le match est déclaré comme nul. Des pénalités supplémentaires peuvent être octroyées au combattant ayant infligé la blessure suivant la gravité.
- **Exclusion d'un combattant** : Le combattant restant en lice est déclaré vainqueur. Des pénalités supplémentaires peuvent être données au combattant exclu suivant la raison de l'exclusion.
- **Total de 10 points atteints par un combattant** : le combattant ayant atteint les 10 points (ou plus) est déclaré vainqueur.
- **Temps de combat effectif de 1 min 30s atteint** : Le combattant ayant le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le combat est déclaré comme match-nul.
- **3 coups doubles sont enregistrés dans le combat** : Le vainqueur est le combattant avec le score le plus haut après décompte des points du 3^e coup double. En cas d'égalité, se référer au paragraphe sur les coups doubles.

Exception : Dans le cas d'un combat en élimination directe, l'issue du combat ne peut pas être match-nul.

Dans ce cas, l'échange est tout de même arrêté à 1 minutes 30 secondes de temps effectif ou après trois touches doubles. Les combattants sont informés de la situation et un nouvel échange commence, sans limite de temps, en mort subite (la première touche valide gagne le combat). À ce point, les coups doubles arrêtent l'échange mais ne sont pas comptés. Cependant, le prestige des combattants en lice se terni face à de tels doubles à un moment aussi critique.

Phases qualificatives

Chaque combattant se voit octroyer un nombre de Meister-Points suivant l'issue du combat :

- Vainqueur : +3 Meister-Points
- Match-nul à l'issue du temps imparti : +1 Meister-Point par combattant
- Perdant : 0 Meister-Points

De plus, des modificateurs sont appliqués à cette attribution de base selon les critères suivants :

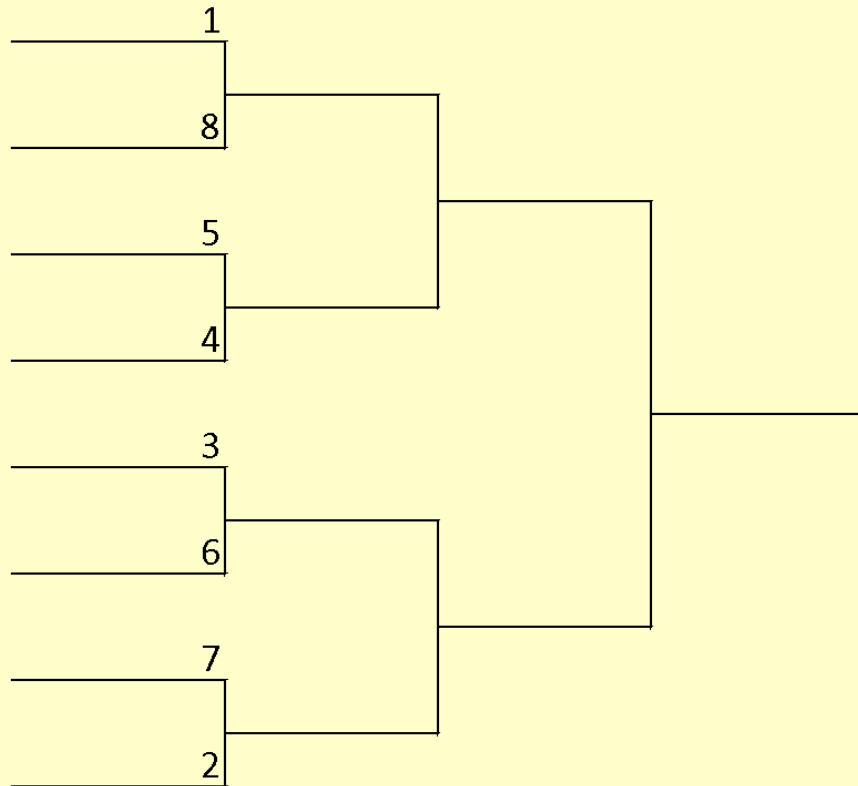
- Le combat n'a comporté aucune double touche : + 1 Meister-Point pour les deux combattants
- Le combat est arrêté par 3 coups doubles : - 1 Meister-Point pour les deux combattants
- De plus, des Meister-Points peuvent être enlevés individuellement à titre de pénalité.

À la fin de chaque phase qualificative, le classement préliminaire est bâti en fonction du nombre de Meister-Points de chaque combattant. **En cas d'égalité, le plus petit nombre de touches reçues permet de départager les combattants (incluant d'éventuelles touches marquées pendant un combat arrêté à cause de coups doubles). Si l'égalité persiste, le plus grand nombre de touches données doit permettre de départager les combattants.** Si l'égalité se maintient, elle sera résolue par tirage au sort ou par échange en mort subite lorsque départager les combattants revient à en éliminer un des phases d'élimination directe.

Sous réserve de participation adéquate dans chaque catégorie, un premier tour qualificatif est effectué avec des pools de 5 combattants. Un deuxième tour est ensuite organisé avec la moitié des combattants ayant comptabilisé le plus grand nombre de Meister-Points lors de la première phase qualificative. Le total des Meister-Points sur les deux tours est ensuite utilisé pour bâtir le tableau d'élimination directe.

Phases Éliminatoires

Les phases éliminatoires seront effectuées sur un tableau de 8 combattants et se soldent par une petite finale départageant les perdants de demi-finale pour la 3e place, et une grande finale départageant le Montréal Sword Meister de son dauphin



Pénalités

Abandon de la lice ou prise de parole sans autorisation de l'arbitre central	Simple avertissement à la première infraction.
Interruption non justifiée du combat	
Réclamation non justifiée	À la 2e infraction "jaune" identique dans la même séquence de compétition, 1 point est donné à l'adversaire du combat en cours et des suivants de la séquence.
Enlever volontairement une partie de son équipement avant l'arrêt de l'échange par l'arbitre central	
Coups portés brutalement, ou arrachage involontaire de l'équipement adverse - sans blessure ni arrêt de combat	
Arrêt non-immédiat de l'échange au "HALTE" de l'arbitre central	
Anti-jeu, présentation volontaire d'une surface non-valide (dos...) ou refus de combattre	À la 3e infraction "jaune" de n'importe quelle sorte dans la même séquence de compétition : carton rouge
Manque de respect envers l'adversaire, les arbitres ou l'assistance	
Jet d'objet (arme, équipement)	2 pts donnés à l'adversaire pour le combat en cours et les tous les suivants de la compétition.
Arrachage volontaire du masque ou d'une partie de l'équipement protectif de l'adversaire	
Coups volontaires sur l'arrière de la tête, le dos et la fourche	
Clefs d'articulations et mises au sol dangereuses	
Coups de pommeau en dehors du dessus du masque, coups de genoux ou de pied (pousser avec le pied est toléré)	À la 2e infraction rouge, carton noir
Coup ou technique manifestement involontaire mais mal contrôlé entraînant une blessure	
Comportements injurieux ou haineux	Exclusion de la compétition
Coups et techniques délibérément violents entraînant une blessure	
Triche et combat non-loyal	
Combat sous influence de substances dopantes, alcool, drogues...	

Équipement

Armes

Il est obligatoire de couvrir la pointe de toutes les épées et dagues en acier par une mouche de plastique, de cuir ou équivalent validé durant la vérification de l'équipement. Aucune arme ne doit présenter de bord tranchant ou d'angle pointu non protégé.

Les dimensions limites sont données ci-après. L'organisation du tournoi peut se montrer flexible, mais doit être contactée avant le tournoi en cas de doutes sur les dimensions ou la flexibilité des armes. Les armes seront vérifiées à l'entrée du tournoi.

Caractéristiques générales

- Les lames ne doivent pas montrer une quelconque zone aiguisée ou acérée. Les extrémités pointues, même protégées, ne seront pas acceptées.
- Les embouts en caoutchouc seuls ne sont pas autorisés. Ils doivent être maintenus par du ruban adhésif ou n'importe quelle autre solution aux résultats similaires.
- Les lames doivent montrer un certain degré de flexibilité
- A l'opposé, les lames flexibles au point de ne pas avoir un comportement proche en aucune manière d'une arme historique ne seront pas autorisées. Par exemple, des lames se courbant d'elles-mêmes par un simple mouvement du poignet comme certaines Hanwei practical rapiers 43" ne sont pas correctes en plus d'être trop longues, alors que les d'autres modèles Hanwei practical rapiers 37" sont acceptables.
- Les lames de section triangulaire ou les lames de type feder (avec un Schilt) sont autorisées. Cependant, l'organisation se réserve le droit d'interdire certaines lames spécifiques si elles ont un comportement non-historique, sont trop flexibles pour permettre un bon contrôle de la lame, que ce soit de celle du combattant ou de son adversaire ou présentent un schilt pouvant mener à des endommagement de l'équipement de l'adversaire.

Épées longues acier :

Les épées longues en acier doivent être apportées par les participants. Sont acceptées pour la compétition les épées de type « feder » ou équivalentes, doivent peser moins de 1,8kg avec une lame de moins de 106cm (42"). La lame doit aussi être suffisamment souple pour éviter les blessures en cas d'estoc.

Épées longues en Nylon

Elles seront fournies par l'organisation du tournoi pour la lice, le temps de la compétition.

Rapières (Compétition de rapière seulement)

Les lames de rapière/sidesword ne doivent pas excéder **100cm (40") depuis la coquille ou anneaux**. Compte tenu du plus grand nombre d'estoc prévisible dans cette catégorie, une bonne souplesse de la lame est nécessaire et les lames rigides sont interdites (incluant aluminium). Cependant, les lames trop souples ne permettant pas de garder le contrôle ne seront pas acceptées.

Épées de côté (compétitions de rapière et d'épée-bocle)

Sont comprises comme épées de côté toute arme conçue pour être maniée à une main, avec une garde simple avec un ou des anneaux, et une lame droite balancée pour être utilisée plus en coupe qu'en estoc. La main est assez exposée sur les côtés, ce qui permet à l'opposant les coupes ou les estocs à la main. Les épées de côté sont acceptées dans les compétitions de rapière et d'épée et bocle.

- **Compétition de rapière:** Ces épées sont de proches cousines des rapières. Elles sont donc acceptées dans cette catégorie, avec les mêmes limitations que les rapières. Aussi, l'organisation considèrera les épées de plus de 1,5kg ou trop rigides comme trop dangereuses et non acceptables pour cette catégorie.
- **Épée-Bocle :** Afin de garantir l'équilibre des combats, seules les épées de côté avec une lame de 37" ou moins seront acceptées, **mesuré depuis les anneaux**.

Épées médiévales courtes

Les épées médiévales conçues pour être maniées à une main (type « Arming sword ») sont acceptées seulement dans le tournoi d'épée bocle. Elles doivent suivre les caractéristiques générales. Par défaut, les messers et autres fauchons ne sont pas acceptés en raison de leur grande force d'impact en coupe. **Cependant, des exceptions pourront être faites au cas par cas selon la légèreté et la flexibilité de l'arme.**

Sabres, Spadroons et Basket-Hilts

Ces armes représentent la cible de la catégorie « sabre ». Leur longueur de lame ne doit pas excéder 37" (94cm) et doivent suivre les spécifications générales mentionnées plus haut. Le minimum de poids que ces trois types d'armes doivent avoir est de 600g. Pour les sabres et les spadroons la limite maximum est de 850g. Pour les basket-hilts du type broadsword et backsword, la limite maximum est élevée à 1100g car cet excédent de poids doit forcément être dans la monture au lieu de la lame.

Bocles

Est compris comme « bocle » tout petit bouclier d'un diamètre maximum de 15" conçu pour être tenu par la main non armée. En cela, les petits boucliers attachés à l'avant bras comme pourraient l'être une rotella ou une targe ne seront pas acceptés. Le matériau du bocle peut être métal, plastique ou bois. Cependant, gardez en mémoire qu'il devra supporter l'impact de l'épée de l'adversaire sans briser.

Toute forme pointue pouvant amener à des blessures, que ce soit au sommet de l'umbo ou aux coins pointus d'un bocle non-rond, est strictement interdite.

Pendant le combat, il est autorisé de pousser l'adversaire avec son bocle (ce qui ne donnera aucun point et n'arrêtera pas le combat), mais il est interdit d'utiliser le bocle pour frapper.

Protection

Tête et cou :

- Masque d'escrime au standard CEN2 FIE 1600N ou supérieur en bon état. Un protecteur occipital est aussi nécessaire. Les casques en acier peuvent être permis pourvu qu'ils protègent autant ou davantage contre les estocs et les coupes qu'un masque d'escrime. Contacter l'organisation en cas de doute.

- Un masque au standard plus faible (FIE CEN1 ou équivalent) peut être toléré pour la compétition de nylon. Des exceptions peuvent être discutées mais l'organisation du tournoi doit être mise au courant en avance.

- Tous les masques doivent être en bonne condition, sans rouille, sans bosse majeure ou un quelconque autre endommagement visible. Tous les masques doivent être approuvés par l'organisation de l'évènement.

- Une protection additionnelle du cou, de type gorget, est nécessaire pour tous les combattants.

Mains

Pour l'épée longue acier, les gants ou gantelets requis doivent être similaires aux gants suivants, en offrant une protection rigide à l'ensemble de la main :

SPES Heavy
Sparring Gloves
ProGauntlet

Absolute Force,
Black Lance
Comfort Fencing
St. Mark

Les gantelets d'acier peuvent être acceptés, mais il est interdit de les utiliser pour frapper avec durant un combat de n'importe quelle manière. Toutefois, la lutte est permise. Les gants de Lacrosse et Red Dragon ne seront approuvés que s'il y a eu l'ajout de protections rigides (pas seulement des bouts de doigts) et doivent subir une pré-approbation. Nous ne vous laisserons pas vous casser les mains.

Pour l'épée longue en Nylon, en plus des gants acceptés pour l'épée longue acier, de bons gants de lacrosse de hockey ou des red dragons sont permis.

Pour toutes les autres armes, des gants plus légers sont autorisés si la garde de l'épée utilisée offre la protection nécessaire (rapières swept/cup/pappenheimer, sabres, basket-hilts). Pour les armes à poignées ouvertes (armswords, sideswords...), les mêmes restrictions que pour l'épée longue nylon s'appliquent.

Reste du corps

- Une coquille est requise pour les hommes et une protection pelvienne est très fortement suggérée pour les femmes. Une protection rigide pour la poitrine est encouragée pour les hommes et obligatoire pour les femmes.
- Une veste matelassée, conçue pour la pratique des AMHE [et aux normes 350N](#), qui recouvre le torse et les bras est requise. La veste doit être fermée aux aisselles. Veuillez contacter à l'avance l'organisation pour toute exception.
- Des protections rigides sont requises pour les coudes, les genoux et les avant-bras. Pour les armes en acier, des protections rigides de tibia sont requises.
- Les protecteurs buccaux sont encouragés.
- Des chaussures fermées sont requises.
- Concernant les jambes, à peu près n'importe quel pantalon d'AMHE sur le marché est correct. Au minimum, l'utilisation de pantalons de sport avec une certaine épaisseur est recommandée. Pour des raisons de sécurité, l'organisation interdit l'utilisation de shorts ou jeans. Les leggings ne seront acceptées que par l'adjonction de protections frontales comme une jupe et des protections de genou et de tibia.
- Finalement, aucune peau nue n'est permise. Par exemple, le mollet chez quelqu'un portant des protège-tibias et une culotte doit être couvert. Ce sera votre chance de mettre les bas longs qu'on vous a offerts à Noël.

Autres considérations :

Les protections doivent être en bon état. Des habits décousus ou troués montrant un clair manque d'entretien ne seront pas acceptés.

Les mêmes attentes s'appliquent aux armes. Ainsi, les exemples suivants ne seront pas acceptés : épées rouillées, tordues au point de ne pouvoir être redressées, quillons cassés, fissures et entailles visibles dans la lame...

Dépendant de la disponibilité et de l'occasion, l'organisation du MSM pourrait vous aider à réparer une pièce d'équipement.

N'hésitez surtout pas à nous demander au moindre doute. S'il vous manque une pièce d'équipement, contactez l'organisation. Nous pourrions avoir quelque chose à vous prêter !

Décharge de responsabilité

Les requis d'équipement mentionnés ci-dessus ont pour but explicite de limiter les risques de blessures encourus lors de la compétition. L'escrime historique étant par essence un sport de contact, ceux-ci ne peuvent cependant pas être totalement éliminés, et chaque participant inscrit est tenu responsable du bon état de son équipement, d'être assuré personnellement en cas de blessure (reçue ou infligée) ainsi que d'un niveau suffisant de préparation technique et physique.

L'organisation du Montréal Sword Meisters décline toute responsabilité en cas de blessure des personnes présentes, de vol ou d'endommagement d'équipement ou d'effets personnels.

Veuillez vous référer aux conditions stipulées au lien ci-dessous pour plus de détails :

<https://montrealwordmeisters.wordpress.com/decharge-de-responsabilite-et-consentement-a-limage/>