

Règlement d'assaut du mixe Germanique

Épée longue, Messer et épée bocle

2024/2025

*Les mots en **gras** sont des mots clef de vocabulaire pour garder une cohérence dans nos documents.*

A Lire avant toute chose

La sécurité et la confiance sont des valeurs centrales dans la pratique de l'assaut au sein des Arts Léonins et de notre pratique des AMHE en général. Nous manipulons des armes face à des partenaires :

- Tout membre a le droit de trouver le niveau d'intensité d'un assaut auquel iel prend part trop élevé, et d'en vouloir une diminution à un niveau acceptable pour lui ou bien de s'en soustraire.
- Tout membre a le droit de vouloir faire de l'assaut, il revient aux instructeurs de trouver des solutions pour permettre des assauts à des niveaux d'intensité suffisamment bas (dans la limite du raisonnable et du faisable).

Même si cela est respectable, il n'existe aucune obligation de nos instructeurs et de nos membres pour rencontrer en assaut quelqu'un qui souhaiterait un plus haut niveau d'intensité. Faute de membres partageant le même souhait, iel devra s'adapter.

Notre recherche dans les AMHE est une recherche technique. Nous soutenons l'idée que lors de nos assauts, nous cherchons une maîtrise de l'autre par la technique et non par l'agressivité, la force ou la violence.

Règles

L'objectif de ce document est de fournir un cadre de règle standard pour les **assauts** au sein des Arts Léonins, section AMHE de Aisling-1198. Un assaut désigne une opposition entre deux Combattants, et regroupe à la fois :

- Les **sparrings**, c'est-à-dire opposition dont le but principal, avec ou sans consigne spécifique de l'instructeur, est de progresser dans sa pratique technique. Il s'agit d'un exercice.
- Les **combats**, c'est-à-dire les oppositions dont le but premier est la victoire.

Ce cadre est un standard qui peut être adapté en fonction des besoins, par exemple pédagogiques, de la séance.

Ce cadre est conçu pour le **mixe germanique** (épée longue, messer et épée bofle, dans le contexte médiéval germanique). Pour les autres pratiques de la section (dague, féodal) des règlements spécifiques sont à prévoir.

Organisation de l'assaut :

Un assaut standard est composé de

- Deux **Combattants** adversaires ;
- Une équipe d'arbitrage (voir la section arbitrage) ;

- Une lice circulaire de 8 mètres de diamètre ;
- De deux marques de départ éloignées de 6 mètres l'une de l'autre et de 1 mètre du bord de l'arène.

L'assaut :

- A une durée de 2 minutes,
- Cette durée commence au premier commandement « Combattez ! »
- Est interrompu à chaque commandement « Cessez ! »
- Reprend à chaque commandement « Combattez ! » ou « Continuez »
- Quand le temps est écoulé, si une **phrase d'arme** est en cours alors l'arbitre la laisse finir.
- Quand le temps est écoulé, si le score est à l'égalité, alors une **prolongation** à lieu : l'arbitre laisse se terminer la venue, ou s'écouler 30 secondes.
- L'assaut s'arrête si l'un des Combattants remporte 5 **venues**
- A la fin du temps, le Combattant avec le plus de venues remportées remporte l'assaut.
- Si à l'issue du temps de l'assaut, puis de la prolongation les deux Combattants ont un nombre égal de venues remportées alors l'assaut est nul.

Une venue :

- La venue désigne le temps de combat qui commence au commandement « Combattez », et se termine lorsque l'arbitre commande un « Cessez » suivi d'un « A vos lignes »
- Si après un « Cessez » l'arbitre ne renvoie pas au ligne et relance l'assaut par un « Continuez » alors il ne s'agit pas d'une nouvelle venue mais de la même qu'avant le « Cessez »
- Lorsqu'un Combattant remplit les conditions décrites dans la section « La venue » alors on dit qu'il à remporter la venue
- Dans l'idéal, une venue ne se termine que lorsqu'un Combattant l'a remportée. Néanmoins, l'arbitre peut décider après retour aux lignes (suite à sa discussion avec ses assesseurs par exemple) que la venue est nulle.

La venue :

La venue désigne le temps de combat qui commence au commandement « Combattez », et se termine lorsque l'arbitre commande un « Cessez » suivi d'un « A vos lignes ».

Une venue est composée :

- **De phase d'observations** : on parle d'observation quand les Combattants s'observent, se déplacent, changent de posture, et se provoquent. Tout acte offensif met fin à l'observation.
- **De phrases d'armes** : Une phrase d'armes débute dès que l'un des Combattants lance une action offensive vers son adversaire. Elle continue jusqu'à ce que :
 - Les Combattants se soient éloignés et qu'un temps d'escrime se soit déroulé sans action offensive d'aucun des Combattants.
 - L'un des Combattants remporte la venue durant la phrase d'armes
 - L'arbitre stoppe la phrase car elle est nulle.

On peut dire qu'une phrase d'armes est remportée, perdue ou nulle selon les mêmes critères qu'une venue. Cela n'a pas d'impact sur l'assaut mais une utilité pour la discussion et l'analyse.

Remporter la venue

Pour remporter une venue, le Combattant doit soit :

- Porter un **coup valide** à son adversaire avec son arme sans que celui-ci ne touche avec un **afterblow** dans son **Opportunité**
- Désarmer son adversaire et exécuter une **retraite valide**
- Projeter son adversaire au sol (en contrôle et sans aller à la projection en raison du sol de la salle) et sans poser soi-même au sol une autre partie du corps que ses pieds, une main ou un genou.

Un Combattant qui vient d'être touché dispose d'une action et d'un pas pour tenter un **afterblow**, c'est à dire pour toucher son adversaire en retour. C'est l'**Opportunité d'afterblow**.

Si l'afterblow touche, la phrase d'arme est nulle et doit être interrompue, par les Combattants ou par l'arbitre.

S'il est dans l'incapacité d'atteindre son adversaire avec son action et son pas, s'il est dans l'incapacité de faire un pas ou une action d'épée, alors il perd son Opportunité d'afterblow et l'Arbitre stoppe la venue.

L'afterblow doit être un coup valide.

Dans certaines situations, l'Opportunité d'afterblow d'un Combattant peut être annulée par l'autre Combattant, voici une liste de celles-ci :

-En cas d'estoc/ de taille suivi d'un liage maintenu (Enfermement*) par le Combattant qui touche, si la remise pour le Combattant défenseur n'est possible qu'en quittant le liage, alors celle-ci est invalidée.

-Dans le cas d'un désarmement, ou d'une perte de contrôle de l'arme de l'adversaire.

-Si le Combattant qui a touché exécute une **retraite valide**.

-A noter que pour une Remise, les coups à une main sur quelque cible que ce soit ne sont pas considérés comme des remises valides.

* Pour qu'un liage soit considéré comme un Enfermement, il faut :

- Qu'il soit maintenu au moins 1 seconde.
- Qu'il impacte la structure de celui qui est touché (dos courbé, appuis chancelants)
- Qu'il empêche les mouvements d'épée de l'adversaire pouvant toucher

Un désarmement ou une projection ne peuvent pas être des afterblow. Si un adversaire subit un coup valide il ne peut tenter d'entrée en lutte de quelque type que ce soit. S'il le fait, alors l'arbitre agit comme si le Combattant ayant porté le coup valide avait fait une retraite valide et lui donne la venue.

Un Combattant ayant marqué un coup valide ne peut pas entrer en lutte après dans la même phrase d'arme. S'il est entré en lutte dans le même temps que son coup valide, il doit rompre la lutte au plus vite.

Une phrase d'arme où les deux Combattants ont porté un coup valide est nécessairement nulle. Les Combattants doivent faire une retraite pour la terminer et en reprendre une nouvelle.

La lutte se déroule en maximum 5 secondes avant la séparation des Combattants

Coup valide :

- Les coups valides sont de trois types : les tailles, les estocs et les entailles
- Tous les coups valides doivent être accompagnés d'un mouvement des jambes et/ou des hanches Ce mouvement peut conduire ou non à un déplacement
- Tous les coups valides doivent être francs et sans débat : les touchettes et les effleurements ne comptent pas.
- Tous les coups de taille valides doivent être armés, c'est à dire que lorsqu'un coup de taille est donné, le prolongement de la pointe de l'arme doit passer par le plan vertical, perpendiculaire à l'axe du combat passant par le pli du coude du bras armé
- De plus, ils doivent atteindre l'autre Combattant avec la partie allant de la pointe de l'épée jusqu'au milieu de la lame (le faible de la lame dans la tradition de Lichtenhauer)
- Tous les coups d'estoc valides doivent se terminer avec une réserve d'allonge, c'est à dire avec un angle formé entre le prolongement de la pointe et le bras armé et/ou par la flexion de la lame
- Tous les coups d'entaille valides doivent se réaliser avec le fort de la lame, c'est à dire la partie allant du milieu de la lame de l'épée jusqu'à la garde. Ce coup doit être accompagné d'un mouvement scié vers l'avant ou vers l'arrière.
- Un coup valide doit atteindre une zone valide

Zones valides et non valides :

Les zones valides et non valides sont énormément susceptibles de varier en fonction des buts des assauts, notamment des buts pédagogiques des sparrings.

Néanmoins, dans la grande majorité des cas :

- La zone génitale-pubienne est non valide
- Les pieds, c'est-à-dire la zone qui commence en haut des cheville jusqu'au bout des orteils est non valide

Les jambes peuvent parfois être invalides, mais si ce n'est pas précisé la zone est valide. Les jambes comprennent le haut des hanches jusque au bout des orteils.

Les mains peuvent parfois être invalides, mais si ce n'est pas précisé la zone est valide. Les mains comprennent la zone du haut des poignets jusqu'au bout des doigts.

Pour les entailles : Les entailles ne sont valides qu'au cou, à la tête et aux bras.

Coups non valides :

- Les coups non valides n'amènent pas de pénalité pour le Combattant. Ils peuvent être réalisés mais ne rentrent pas dans la possibilité de marquer une venue
- Par défaut, un coup non valide est un coup qui ne rentre pas dans les critères des coups valides
- Un coup sur une zone non valide est non valide.
- Les coups poussés sont non valides c'est à dire les coups touchant l'adversaire dans le même mouvement après avoir été interceptés par une parade ou une tentative d'entaille au bras. A noter que les coups touchants à cause de la flexibilité de lame, les « fouettés », sont valides.

Techniques autorisées :

- Les techniques de demi-épée (une main posée sur la fusée et l'autre sur la lame).
- Les poussées avec le pommeau, la rondelle, la bocle, la rondache, le corps, les mains ou les bras sur la totalité du corps adverse.
- Si les entrées en lutte sont autorisées (par défaut elles le sont) :
 - Les projections et saisies de l'adversaire (en contrôle et sans aller au bout de la projection)
 - Les saisies de n'importe quelle partie de l'arme adverse.
 - L'enroulement de la main armée adverse avec le bras.
 - Les désarmements

Les désarmements :

- Un désarmement est le fait de retirer l'arme ou une des armes des mains de l'adversaire.
- Pour ce faire il est possible de saisir n'importe quelle partie de l'arme adverse (lame, garde, fusée, pommeau) avec la main, ou d'envelopper l'arme avec le bras.
- Un désarmement est valide si l'arme adverse est conservée dans la main du Combattant effectuant le désarmement
- Un Combattant est considéré comme désarmé s'il ne possède plus d'arme lui permettant de donner un coup valide
- Un désarmement ne permet pas d'annuler une retraite valide

Coups interdit et techniques interdites :

Les coups et actions interdites amènent un arrêt du combat et constituent des fautes.

- Les percussions avec le pommeau ou les quillons, les coups de pied, de genou, de tête, de main ou de coude ;
- Les poussées avec le pied, le genou ou les quillons de l'arme ;
- Pousser volontairement son adversaire hors de la zone ;
- Les clefs articulaires et les étranglements ;
- Saisir les protections (masque, etc.) de l'adversaire ;
- Les coups dangereux ou trop violents ;
- Frapper volontairement et violemment une surface non valide ;
- Substitution : substituer volontairement une surface valide par une surface non valide ou utiliser une surface non valide pour intercepter un coup Le plus souvent il s'agira de la main ;
- Lancer l'arme, la rondelle ou la bocle en direction de l'adversaire ;
- Si elles ne sont pas autorisées, les entrées en lutttes sont alors interdites.

Retraite valide :

- Une retraite valide est le fait d'exécuter un déplacement de deux pas (en croisant ou non les jambes) afin de marquer l'intention de s'éloigner de l'adversaire dans n'importe quelle direction et sans intention de reprise offensive
- Une retraite sur place n'est pas une retraite valide sauf cas de blocage par saisie de l'arme ou prise au corps à corps
- Cette retraite peut s'exécuter immédiatement après avoir donné un coup valide ou désarmé l'adversaire ou afin de clôturer un enchaînement comprenant au moins un coup valide ou un désarmement ou dans la continuité de l'action
- Elle doit impérativement se terminer avec un ou deux pieds sur la surface de combat
- Si l'un des Combattants a les deux pieds dans la surface de sortie, il est considéré comme sorti. Si cette sortie est volontaire, il encourt une sanction.
- Une retraite valide permet à chaque Combattant de soumettre à n'importe quel moment son action à l'arbitre afin de remporter une venue.

Sortie de la lice

Un Combattant est considéré comme étant sorti de la lice si ses deux pieds sont posés en dehors de celle-ci.

- Un Combattant qui est physiquement poussé hors de la lice par son adversaire n'est pas sanctionné. L'arbitre met fin à la venue. Si la poussée hors de la lice est volontaire il s'agit d'une faute.
- Un Combattant qui sort de l'arène lors d'une retraite (mouvement défensif) pendant une phrase d'armes ou pendant une phase d'observation par manque de clairvoyance donne la venue à l'adversaire (mais cela n'est pas une faute)
- Un Combattant qui sort volontairement de la lice sans autorisation durant l'assaut commet une faute, il est dit qu'il abandonne la lice.

Précision :

- Les coups qui, par leur mécanique, respecteraient théoriquement la définition des coups valides mais qui, dans les faits, ne seraient pas des coups francs et réalistes sur le plan historique ou martial, ne sont pas considérés comme des coups valides. Par exemple un coup précédé d'un piétinement sur place avec un fléchissement du poignet vers l'arrière afin de marquer la notion d'armé, n'est pas un coup valide.
- Il est impossible pour un Combattant de remporter une phrase d'armes (et la venue) s'il a subi un coup valide durant la même phrase.
- Ainsi aucune double touche ne permet de remporter une venue, sauf s'il s'avère que l'autre Combattant n'a pas effectué de coup valide.
- Le coup valide ne doit pas forcément être le dernier coup précédant la retraite valide.
- Il est possible d'exécuter une retraite valide tout en étant suivi de près par l'adversaire. Mais ce dernier ne peut se déplacer que d'un pas.

- Il est possible d'empêcher la retraite valide d'un Combattant en l'isolant près du bord du terrain.
- Il est possible à tout moment de lâcher volontairement n'importe quelle arme afin de tenter une projection de lutte. (avec contrôle et sans la mener jusqu'au bout)
- Un adversaire ayant, volontairement ou non, son arme au sol ne conduit pas à un désarmement valide.
- Lorsqu'une arme tombe au sol, l'arbitre doit arrêter la venue après maximum un temps d'escrime.
- Lorsqu'un Combattant tombe au sol, l'arbitre doit arrêter la venue après maximum un temps d'escrime
- Un Combattant qui à besoin d'un temps mort pour l'indiquer lèvera un point fermé.

Les fautes et sanctions

Une faute est une action ou un comportement dont on souhaite qu'il n'existe pas dans nos assauts.

Les fautes ici citées concernent l'assaut, mais il est attendu des Combattants, arbitres et spectateurs le respect du règlement de la section.

Durant un assaut, les fautes relevées par l'arbitre ne sont pas contestables (mais elles peuvent être discutées après l'assaut pour amélioration des arbitres). De la même manière, tant qu'elles ne couvrent que l'assaut en cours, c'est également le cas pour les sanctions.

Néanmoins, si et seulement s'il estime que cela pose un problème, voire un danger, l'instructeur en charge de la séance, le responsable de la section, ou un membre du bureau de l'association doit intervenir pour mettre fin à l'assaut et peut appliquer une sanction.

Les sanctions disponibles pour l'arbitre sont :

- Avertissement oral (attention, ne pas multiplier les avertissements sans sanctions)
- Annuler une venue remportée par le Combattant fautif (si la faute concerne la dite venue)
- Donner une ou plusieurs venues à l'adversaire.
- Donner l'assaut à l'adversaire

Les sanctions suivantes peuvent être prise avec l'accord de l'instructeur responsable de la séance, ou avec l'accord du responsable de la section ou si l'arbitre occupe un de ces rôles directement :

- Interdiction temporaire de participer à un assaut :
 - Pendant un certain nombre de minutes ou d'assaut des camarades
 - Jusqu'à la fin de la séance
 - Pendant un certain nombre de séances (avec ou sans présence du fautif)
 - Jusqu'à nouvel ordre
- Expulsion de la séance

Les sanctions dépassant la temporalité de la séance doivent provoquer une discussion des instructeurs et du bureau.

S'il l'estime nécessaire, l'instructeur en charge de la séance ou le responsable de la section ou un membre du bureau peut demander une discussion des instructeurs et du bureau pour décider d'une

interdiction définitive d'assaut du fautif. La décision finale est prise à la majorité relative des instructeurs et du bureau.

S'il l'estime nécessaire, l'instructeur en charge de la séance ou le responsable de la section ou un membre du bureau peut demander une discussion des instructeurs et du bureau pour décider, à la majorité absolue, l'expulsion définitive. Si cela est accepté la motion doit être soumise aux membres fondateurs de l'association, qui conformément aux statuts de l'association sont les seuls à pouvoir prononcer la radiation d'un membre.

Liste des fautes :

1^{er} groupe :

- Retrait du masque pendant une venue
- Poursuivre le combat après un « Cessez »
- Commencer le combat avant un « Combattez » ou un « Continuez »
- Sortie de la zone de combat volontaire sans autorisation
- Tourner le dos à l'adversaire avant le « Cessez »

2^e groupe :

- Contestations intempestives des décisions de l'arbitre (sauf les cas de fairplay)
- Coups interdit et techniques interdites (voir dans la section appropriée)
- Intensité trop élevée par rapport au niveau attendu

3^e groupe :

- Répétition trop régulière d'une faute du 2^e groupe
- Brutalité
- Non-respect du règlement intérieur de l'association
- Refus de salut à l'adversaire
- Tout comportement d'irrespect, d'insulte, de violence hors combat...

Les fautes de 3^e groupe doivent être remontées au bureau, dans la semaine où elles se produisent.

Protection

Avant toute chose, chaque membre de la section doit avoir lu le document « Recommandations de sécurité pour les AMHE » produit par la commission sécurité de la FFAMHE.

Le présent chapitre traite des équipements lors d'assaut, et ne dit rien en ce qui concerne le travail durant la séance, où l'équipement dépend des exercices pratiqués.

Les équipements en noir sont obligatoires, [les équipements en bleu sont conseillés](#).

- Les assauts à faible intensité comprennent : les assauts en slow mo/vitesse réduite, les sparrings itératifs calmes, les sparrings « à compteur » calmes, les assauts à l'arme en mousse calme.
- Les assauts à moyenne intensité comprennent : tous les types d'assauts de la catégorie précédentes où les participants ont choisi de monter l'intensité, tout autre assaut standard de séances fait à l'acier/ au nylon. Un assaut standard où les participant choisissent la faible intensité mais pratique au nylon/à l'acier est à traiter comme moyen en matière de protection.
- Les assauts à intensité élevée comprennent : tout assaut où les participants choisissent l'intensité élevée, tout combat prenant part dans le cadre d'une compétition (quel qu'en soit le type, y compris amicale), tout combat comprenant un enjeu (quel qu'en soit le type, y compris un simple égo sportif). ATTENTION : intensité élevée n'est pas synonyme de violence ou de brutalité, les participants doivent maintenir leurs contrôle d'eux-mêmes et de leurs armes.

L'intensité est explicitement définie au début, entre participants et corps arbitral. Il appartient à ce dernier d'intervenir en cas de non-respect du maximum d'intensité prévue. Aucun membre de la section ne peut être soumis à un niveau d'intensité qu'il ne désire pas.

Assaut à faible intensité	Assaut à moyenne intensité	Assaut à intensité élevée
<ul style="list-style-type: none"> • Une tenue de sport (pantalon de sport, t-shirt) • Des chaussures de sport appropriées au lieu • Un masque d'escrime en bon état • Des gants moyens • Une coquille • Des genouillères • Des coudières 	<ul style="list-style-type: none"> • Une tenue de sport (pantalon de sport, t-shirt) • Des chaussures de sport appropriées au lieu • Un masque d'escrime en bon état • Des gants moyens (Minimum Red Dragon à l'épée longue) • Une coquille • Une veste AMHE • Une protection occipitale • Des gants lourds • Des genouillères • Des coudières • Un gorgerin • Un couvre masque • Un bustier d'escrime 	<ul style="list-style-type: none"> • Une tenue de sport (pantalon de sport, t-shirt) • Des chaussures de sport appropriées au lieu • Un masque d'escrime en bon état • Des gants lourds • Une coquille • Une veste AMHE • Un couvre masque • Des genouillères • Des coudières • Un gorgerin • Un bustier d'escrime • Protection d'avant-bras • Protection de bras • Protection d'épaule • Protection de cuisse • Protège tibias • Protège-dent

Arbitrage

Organisation optimale :

- Un arbitre principal d'un côté de la lice, avec un bâton/lance/montante. Il donne les commandements et prend les décisions
- Deux assesseurs, de l'autre côté de la lice. Chacun face à un combattant, tourne en même temps que l'arbitre. Donne des indications à l'arbitre
- Un assistant, immobile, gère le chrono et le score, peut aussi donner des indications

Commandement

- Début de rencontre : « Saluez-vous » « En garde » « Êtes-vous prêts ? » (On attend la réponse des Combattants) « Combattez ! » *Début de la première venue.*

- Début de venue, « En garde », *les Combattants prennent une position et ne doivent plus bouger jusqu'au prochain commandement. L'arbitre doit vérifier que les Combattants sont prêts.* « Combattez ». *Début de la venue.*

- Fin de venue : « Cessez ! » *Les Combattants s'arrêtent immédiatement.* « A vos lignes » *Les combattants retournent aux lignes.* L'arbitre indique quel combattant à toucher, sur quelle zone, combien de points, et rappelle le score.

- Pendant la venue : si l'arbitre a besoin, il peut faire une pause pendant la venue avec un « Cessez » sans renvoyer les Combattants à leur ligne. Il relance avec un « Continuez »

- Pendant la venue : si un doute semble s'installer sur la lice, l'arbitre peut indiquer par un « Continuer » que l'échange se poursuit normalement.

- Pendant la venue : si une phrase d'arme est nulle suite à un afterblow, et que les Combattants la poursuivent malgré tout : l'arbitre peut donner une indication en prononçant les commandements « Nulle » puis « Remisez » sans interrompre la venue pour indiquer aux Combattants de recommencer une phrase. Dans le cas où les Combattants poursuivent, l'arbitre interrompt la venue par un « Cessez ».

Gestuelle de l'arbitre principal

Les gestes de l'arbitre sont en complément de ce qu'il dit. De plus, après interruption de l'assaut, l'arbitre peut avant de donner son jugement au Combattant, échanger vocalement avec ses assesseurs.

- Le bâton (ou arme d'hast/montante) sert à marquer la différence entre les temps d'affrontement et de pause.
- Au début de l'assaut et jusqu'au premier « Combattez », et à chaque « Cessez », le bâton est abaissé sur la ligne perpendiculaire au centre, parallèle au sol, dans un geste de séparation des Combattants.
- A chaque « Combattez » ou « Continuez » reprenant l'assaut, le bâton est levé. Il est porté perpendiculaire au sol ou sur l'épaule.
- Il est considéré comme faute de chercher à combattre au-dessus du bâton.

- Pour signifier une venue remportée : l'arbitre tend le bras du côté du Combattant remportant la venue à l'horizontale, index tendu et reste des doigts pliés.
- Pour signifier une sortie involontaire : l'arbitre tend le bras du côté du Combattant sortie, paume ouverte, en diagonale vers la limite de la lice (en bas). Puis il fait le geste vers l'autre Combattant pour donner sa venue
- Pour signifier une faute : l'arbitre plie le bras du côté du Combattant fautif, les doigts contre son cou, la paume ouverte vers l'arbitre. Puis :
 - En cas d'avertissement oral, il pointe l'index vers le plafond, le bras tendu
 - En cas de venue accordée, il fait le geste vers l'autre Combattant pour accorder la venue, avec un nombre de doigts tendus correspondant au nombre de venues accordées
- Pour signifier la victoire d'un Combattant : l'arbitre prend le bâton dans la main du côté du Combattant victorieux, le lève pointe vers le ciel puis abaisse pointe vers le Combattant victorieux.

Gestuelle des assesseurs

Durant l'assaut les assesseurs restent silencieux pour ne pas créer de confusion, une fois que l'arbitre a interrompu l'assaut, il échange vocalement avec eux.

- Pour signifier une venue remportée : l'assesseur tend le bras du côté du Combattant remportant la venue à l'horizontale, index tendu et reste des doigts pliés. L'autre bras est levé à la verticale, paume ouverte face à l'arbitre pour que celui-ci voie mieux l'indication de l'assesseur
- Pour signifier une sortie involontaire : l'assesseur tend le bras du côté du Combattant sortie, paume ouverte, en diagonale vers la limite de la lice (en bas). L'autre bras est levé à la verticale, paume ouverte face à l'arbitre pour que celui-ci voie mieux l'indication de l'assesseur
- Pour signifier une faute : l'assesseur plie le bras du côté du Combattant fautif, les doigts contre son cou, la paume ouverte vers l'arbitre. L'autre bras est levé à la verticale, paume ouverte face à lui pour que celui-ci voie mieux l'indication de l'assesseur
- Pour signifier une phrase nulle : l'assesseur fait un X avec ses bras devant lui, les poings fermés.
- Pour indiquer une incertitude, ou que rien de particulier ne s'est passé, notamment suite à un regard interrogatif de l'arbitre : l'assesseur croise et décroise les bras devant son ventre, mains ouvertes.