**Pharaon de la pyramide (roi de la colline) /Duels amical et technique**

Il ne s'agit pas d'un tournoi à proprement parler. C'est un moyen de rencontrer des gens et de tester vos compétences techniques de manière amicale. Il n'y aura pas de prix ni de numéro 1, mais vous pourrez jouer et mettre vos boucliers à l'épreuve sans courir dans les différentes salles pour demander un combat 😉

1 juge central par lice

1 assesseur devant consigner les résultats par lice

Maximum 24 participants (12 par lice)

Durée: 2h – 2h30

Déroulement:

Deux combattants se défient et combattent pendant 2 min, sans pause.

Les tireurs doivent annoncer au début du combat leur source de travail (I.33, Lignitzer, Marozzo,...)

A la fin des deux minutes, le juge central demande aux autres combattants de la lice de désigner un vainqueur selon un unique critère:

* lequel des deux combattants a proposé le combat le plus technique, en respect de la source annoncée ?

Les autres combattants de la lice désignent alors leur favori. L’autre combattant sort de la lice et un autre prend sa place. En cas de litige, le juge peut demander à ce qu’ait lieu un dernier échange afin de départager les combattants, celui ayant effectué l’assaut le plus technique à l’issue de cet échange restera en lice.

A l’issue du combat, l’assesseur consignent les votes des combattants : exemple, 4 voix pour [X], 5 pour [Y].

Un nouveau combattant monte alors et un nouveau combat peut s’engager. Chaque combattant ne peut tenter sa chance que 3 fois durant le tournoi.

Si un combattant réussit à gagner les faveurs de la lice durant 5 combats d’affilée, il sera proclamé « pharaon de la pyramide » et est invité à se retirer pour laisser d’autres challengers tenter leur chance.

La phase d’armes.

Elle commence avec le commandement du juge central: « Allez ». Vu qu’aucun point n’est accordé à la touche, la phrase d’armes s’arrête par le commandement « Halte » du juge central. Ce commandement est donné :

* Lorsque le juge central a vu une pièce se concluant par une touche nette et propre.
* Lorsque la phase de combat devient illisible (brouillon).
* En cas d’impératif perçu par le juge central.

Pour qu’une touche puisse être jugée « nette et propre », elle doit être suivi de deux pas de retraits pour celui qui l’a portée, sans qu’il se prenne de coup sur la retraite.

Le juge invite ensuite les combattants à rejoindre leur coin jusqu’à relancer une nouvelle phrase d’armes.

Matériel obligatoire:

* Simulateur AMHE acier, bocle en bois, cuir ou métal. Les armes devront être sécurisées.
* Masque d’escrime et gorgerin
* Veste d’escrime adaptée à la pratique des AMHE
* Bustier pour les femmes
* Coquille pour les hommes
* Gants de protection type gants kevlar ou lacrosse

**Pharaoh of the Pyramid (King of the Hill)/Friendly and Technical duels**

This is not a Tournament per say. It is a way to meet people and test your technical skills in a friendly manner. There will be no prizes and no Number1, but you will get to play and put your bucklers to the test without running all around the halls to ask for a fight 😉

1 central judge per pool

1 assessor to record the results per pool

Max 2 pools

Maximum 24 participants (12 per pool)

Time: 2h – 2h30

Procedure:

Two fighters challenge each other and fight for 2 min, without a break.

At the beginning of the bout, the fencers must announce their source of work (I.33, Lignitzer, Marozzo,...)

At the end of the 2min, the central judge asks the other fighters in the line to designate a winner according to a single criterion:

* Which of the two fighters has proposed the most technical fight, in respect of the announced source?

The other fighters in the line-up then designate their favourite. The other fighter leaves the ring and another takes his place. In the event of a dispute, the judge may ask for a final exchange to be held in order to decide between the fighters; the one who has performed the most technical attack at the end of this exchange will remain in the competition.

At the end of the fight, the assessor records the votes of the fighters: for example, 4 votes for [X], 5 for [Y].

A new fighter then moves up and a new fight can begin. Each fighter can only try his luck 3 times during the tournament.

If a fighter manages to win the favour of the field for 5 fights in a row, he will be proclaimed "Pharaoh of the Pyramid" and is invited to withdraw to let other challengers try their luck.

The weapons phase.

It starts with the command of the central judge: "Go". Since no points are awarded for the hit, the phrase of arms ends with the command "Halt" from the central judge. This command is given:

* When the central judge has seen a piece ending in a clean hit.
* When the combat phase becomes unreadable (scrambled).
* In case of imperative perceived by the central judge.

In order for a hit to be judged "clean and clear", it must be followed by two steps of retreat for the one who made it, without him taking a blow on retreat.

The judge then invites the fighters to return to their corners until a new phrase of arms is issued.

Compulsory equipment:

* Steel AMHE simulator, wooden, leather or metal box. Weapons must be secured.
* Fencing mask and gorgerin
* Fencing jacket adapted to the practice of AMHE
* Bustier for women
* Shell for men
* Protective gloves such as kevlar or lacrosse gloves