



DUELLUM KAIBURR
70VNN02 OK12U77
REGLEMENT DE COMBAT

LE CERCLE DE KAIBURR

COMBAT SPORTIF AU SABRE LASER

SOMMAIRE

INTRODUCTION

PARTIE I - L'ESPRIT

Esprit sportif et Code Moral	5
Formes	6
Catégories	7

PARTIE II - ÉQUIPEMENTS

La tenue	9
Les protections	9
Le Sabre Laser	10
La zone de combat	11

PARTIE III - LOIS

Règles générales de combat	13
Le temps	13
Shiim	14
Cho	15
La feinte	16
Règle de l'armée	16
Règle de l'équilibre	17
Fin de combat et victoire	17
Égalité	17

PARTIE IV - OBSCURITÉ

Fautes et sanctions	19
Pénalités	21

PARTIE V - PROTOCOLE

Le protocole	23
L'équipe d'arbitrage	24
L.E.I.A	24
Le Témoin des assesseurs	25
Le Cube du destin	25
Annonces et gestes d'arbitrage	26

PARTIE VI - TOURNOIS

Organisation de tournois	29
Comité Technique	29

PARTIE VII - PLURIEL

Lexique	31
Remerciements	32

INTRODUCTION



En Janvier 2016, nous avons créé l'association (loi 1901), Le Cercle de Kaiburr (LCDK). Installant ainsi à Breteuil-sur-Iton, le premier Club Normand de combat sportif au Sabre Laser.

En Janvier 2017, nous vous présentons L.E.I.A, notre Logiciel d'Encadrement et d'Indications d'Arbitrage, dédié au combat sportif au Sabre Laser.

En Janvier 2018, nous sommes heureux de vous présenter le Duellum Kaiburr...

Le Duellum Kaiburr appelé aussi, règlement de combat Kaiburr, a pour but de régler au sein de l'association Le Cercle de Kaiburr, le combat sportif au Sabre Laser.

Le présent document est le résultat de très nombreuses heures de travail collaboratif. Il est également librement inspiré de recherches, travaux, rencontres et échanges avec de nombreux pratiquants d'arts martiaux, de sports de combats et d'acteurs du Sabres Laser en France (voir remerciements). Nous avons longuement testé, croisé et modifié des techniques et des réglementations, en y apportant nos différentes expériences personnelles, issues de l'Aïkido, du Ju-Jitsu, du Judo, du Karaté et des Escrimes Modernes et Médiévales. Dans le but d'obtenir un système cohérent, correspondant à notre vision et notre philosophie de la pratique ludique et sportive du Sabre Laser.

L'échange ainsi que le partage de nos connaissances et de nos expériences, fait partie intégrante de l'ADN de notre association, voilà pourquoi ce document est mis à la disposition de tous gratuitement.

La sécurité est également un élément primordial pour nous. L'utilisation des informations et techniques suivantes sont soumises au port de protections adaptées à la pratique du combat sportif au Sabre Laser (décrites ci-dessous), mais également au respect de l'esprit et des valeurs sportives, de l'autodiscipline, au maintien de l'intégrité physique et morale de chacun.

Le Duellum Kaiburr est susceptible d'être modifié pour s'adapter aux évolutions de la réglementation de notre discipline, afin d'améliorer toujours l'expérience de la pratique du combat sportif au Sabre Laser, fourni aux membres de l'association Le Cercle de Kaiburr et à ceux qui souhaitent suivre notre voie.

Le Cercle de Kaiburr, association loi 1901 à but non lucratif, n'a aucun lien ou affiliation avec Lucasfilm LTD ou la Walt Disney Company. Celui-ci ne souhaite en aucun cas spolier la propriété intellectuelle des ayants droits. Le Cercle de Kaiburr a été créé afin de promouvoir l'accessibilité au sport et de véhiculer des valeurs morales à travers la pratique sportive du Sabre Laser.



PARTIE I - L'ESPRIT

ESPRIT SPORTIF ET CODE MORAL

L'esprit sportif est un concept qui englobe le dépassement de soi et le goût de l'effort, mais surtout la dignité, le respect de l'adversaire et de soi-même, du public, des règles et de l'arbitrage, ainsi que la maîtrise de soi, dans la victoire comme dans la défaite.

Le Code Moral du Cercle de Kaiburr lui fait écho :

LE CERCLE DE KAIBURR

COMBAT SPORTIF AU SABRE LASER

CODE MORAL

PATIENCE ET EXIGENCE

MAÎTRISE ET DISCERNEMENT

INTÉGRITÉ ET ASTUCE

PASSION ET PAIX

FORCE ET HUMILITÉ

CES VALEURS SONT COMPLÉMENTAIRES,
ELLES PERMETTENT L'ÉQUILIBRE DANS L'EFFORT,
LE RESPECT ET L'HONNEUR.



LE CERCLE DE KAIBURR - COMBAT SPORTIF AU SABRE LASER

FORMES

LES FORMES : L'Art du maniement du Sabre Laser est divisé en 7 formes, chacune d'entre elles a sa propre philosophie et sa signature visuelle. Elles empruntent à d'autres sports de combats ou arts martiaux les mouvements d'attaques, de défenses et de déplacements qui les composent. Cette discipline nouvelle qui mélange les styles, est donc très riche visuellement et techniquement.

FORME I	SHII-CHO	
FORME II	MAKASHI	
FORME III	SORESU	
FORME IV	ATARU	
FORME V	DJEM-SO	
FORME VI	NIMAN	
FORME VII	JUYO	

LE SHII-CHO est la **forme primaire** destinée à la pratique exclusive à deux mains, elle est inspirée du Kendo et de l'Escrime Médiévale.

LE MAKASHI est la **forme secondaire** destinée à la pratique exclusive à une main, elle est inspirée de l'Escrime Moderne au Sabre et de la Canne de Combat.

Les autres formes sont dites **tertiaires**, elles viennent s'ajouter aux formes primaire et/ou secondaire. Elles y apportent une philosophie de combat propre et sont inspirées par d'autres sports de combats ou arts martiaux que ceux décrits précédemment. *Leurs descriptions seront développées à l'issue de leurs codifications.*

LES CATÉGORIES

Le combat sportif au Sabre Laser est un sport de combat à la touche. Les combats sont mixtes et l'âge n'a pas d'importance, seul le niveau d'apprentissage des différentes formes, qui compose l'art du maniement du Sabre Laser définit la catégorie.

CATÉGORIE F1

SHII-CHO

(COMBAT À DEUX MAINS UNIQUEMENT)



CATÉGORIE F2

MAKASHI

(COMBAT À UNE MAIN UNIQUEMENT)



CATÉGORIE FM

FORME MULTIPLES (1-7)

(MAÎTRISE DES DEUX PREMIÈRES FORMES MINIMUM)



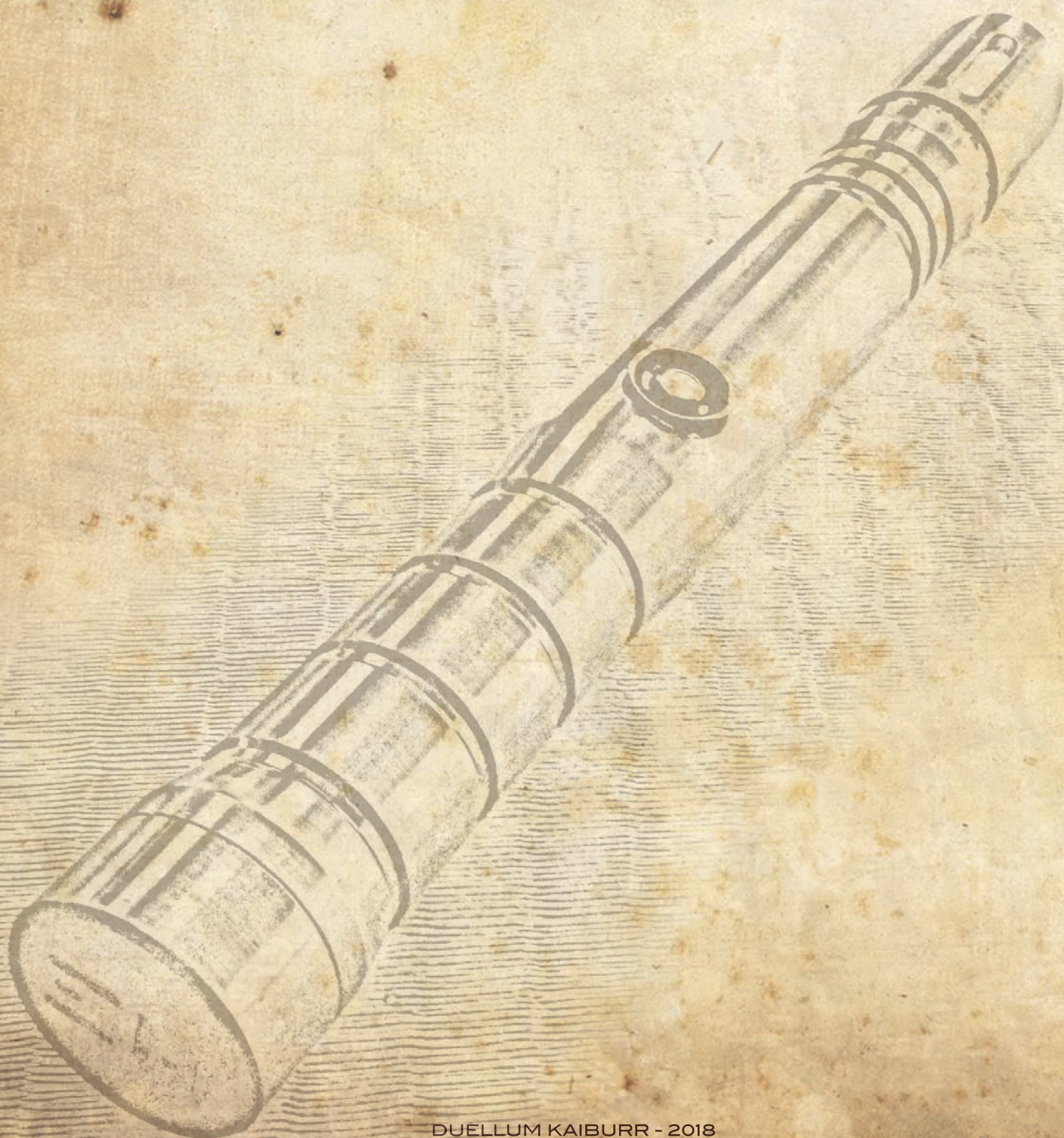
CATÉGORIE EX

EXHIBITION

(ARMES EXOTIQUES ET/OU CHORÉGRAPHIES)



PARTIE II - ÉQUIPEMENTS



LA TENUE

CONFORTABLE ET ADAPTÉE : Les combattants doivent porter une tenue propre et adaptée à la pratique du combat sportif au Sabre Laser. La tenue officielle du Cercle de Kaiburr est un kimono noir, à défaut un T-Shirt noir et un pantalon noir (pas de débardeur). Sur le coeur, le logo du club est imprimé ou brodé et dans le dos est inscrit : Le Cercle de Kaiburr - combat sportif au Sabre Laser. *En compétition, la tenue est soumise à validation par le Comité Technique.*

LES PROTECTIONS

ÊTRE BIEN PROTÉGÉ, UNE PRIORITÉ : Conscient qu'en terme de sécurité il ne peut y avoir de compromis, le choix d'un matériel de qualité parfaitement adapté à la pratique du combat sportif au Sabre Laser, est un impératif. Il ne faut néanmoins pas tomber dans la surenchère qui nuit à la mobilité et au contrôle de l'arme. *En compétition, les protections sont soumises à validation par le Comité Technique.*

PROTECTIONS OBLIGATOIRES :

- Le masque d'escrime, équipé d'une bavette d'une résistance de 350 Newton minimum.
- Gants renforcés aux articulations.



Recommandations Le Cercle de Kaiburr :

- Masque d'escrime 350N (Faits d'Armes).
- Gants en cuir renforcés avec mousse à haute densité et plaques Kevlar (Faits d'Armes).

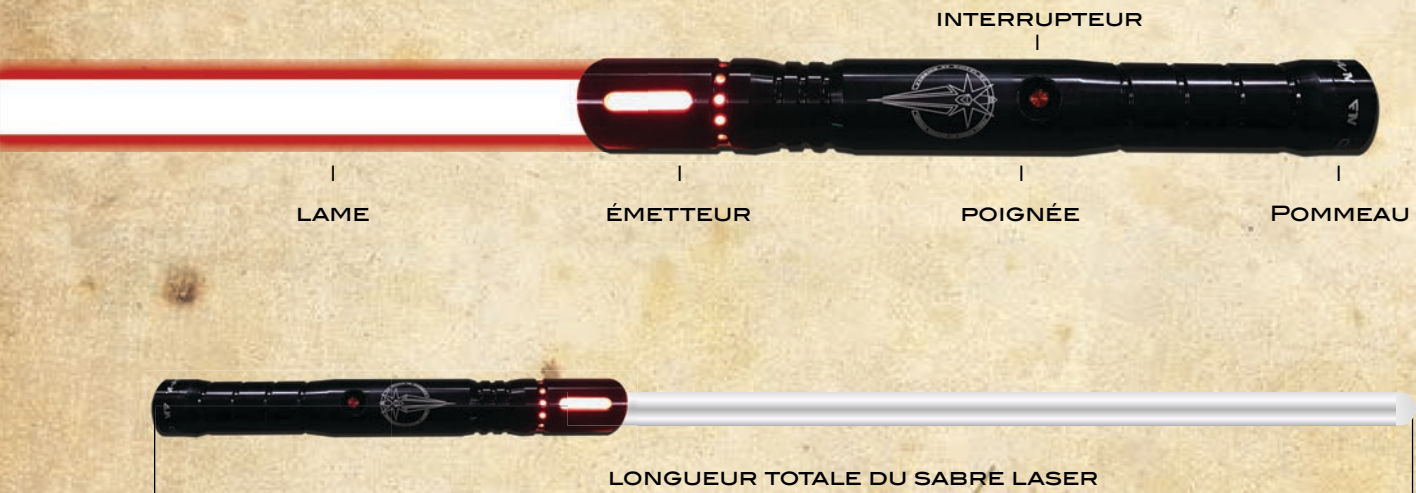
PROTECTIONS OPTIONNELLES (AUTORISÉES) :

- Sur-masque d'escrime.
- Plastron et dorsal.
- Coudières.
- Coquille.
- Genouillères.
- Protèges tibias.



LE SABRE LASER

L'ARME NOBLE D'UNE ÉPOQUE CIVILISÉE : Le Sabre Laser est également soumis à une réglementation précise, pour des raisons de sécurité et d'égalité durant le combat. *En compétition, le Sabre Laser est soumis à validation par le Comité Technique.*



POINTE DE LA LAME —

RÉGLEMENTATION :

Longueur totale du Sabre Laser : doit être comprise entre 102 et 108 cm (de la pointe de la lame, jusqu'à l'extrémité du pommeau).

Poids total du Sabre Laser : ne doit pas excéder 650 g (complet, en état de marche).

Pointe de la lame : pointe à bout rond uniquement (pas d'ogive ou pointu), elle est en polycarbonate ou en MMA (de préférence vissée et collée).

Épaisseur de la lame en polycarbonate : doit être de 2 mm (mid-grade).

Décorations et divers : Le Sabre Laser, n'a qu'une seule lame, il ne peut avoir d'appendice (cornes, pics, lames etc...) afin de ne pas blesser l'adversaire et/ou endommager son Sabre Laser. Les tsubas sont autorisées, mais en cas de touche sur cette partie un Shiim sera comptabilisé.

LA ZONE DE COMBAT

ENTREZ DANS LA ZONE : Il existe deux types de zones de combat, une circulaire, l'autre carrée. L'aire de combat est donc variable de l'une à l'autre, durant une compétition il ne pourra y avoir qu'un seul type de zone de combat. *En compétition la zone de combat est soumise à validation, par le comité technique.*



ZONE CIRCULAIRE :

Réglementation LCDK :

Rayon du cercle extérieur : 4 mètres.

Rayon du cercle intérieur : 2 mètres.

Diamètre du cercle extérieur : 8 mètres.

Diamètre du cercle intérieur : 4 mètres.

Distance d'engagement : 4 mètres .

Aire de la zone de combat : env. 50,24 m².

ZONE CARRÉE :





Réglementation LCDK :

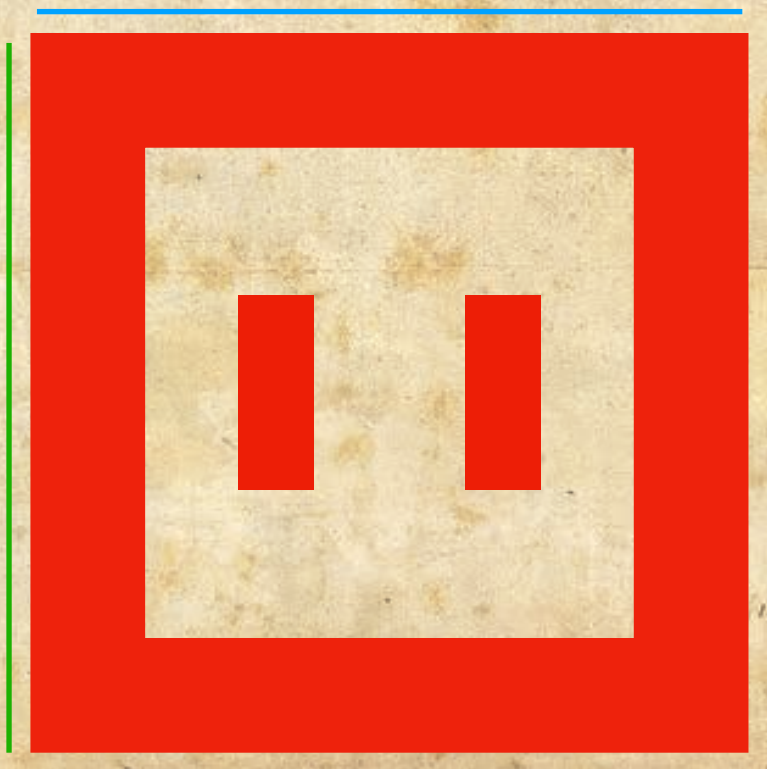
Côté extérieur : 8 mètres.

Côté intérieur : 6 mètres.

Distance d'engagement : 4 mètres.

Aire de la zone de combat : 64 m².

-  Ligne d'arbitrage
-  Ligne d'accès
-  Ligne d'ombre
-  Ligne de lumière





PARTIE III - LOIS

RÈGLES GÉNÉRALES DE COMBAT

LE TEMPS : deux minutes c'est la durée standard choisie par Le Cercle de Kaiburr pour chaque combat sportif au Sabre Laser. En compétition la durée du combat pourra être différente, à condition que chaque combat lors de la manifestation soit de même durée et que le temps effectif du combat n'excède pas cinq minutes. Le chronométrage est lancé lorsque l'arbitre annonce "**Combattez**", le temps est arrêté par le commandement "**Cessez**" ou par l'annonce d'une touche "**Cho**". A l'issue du temps imparti, la cloche sonne mettant fin au temps effectif de combat. Le responsable L.E.I.A annonce "**Temps**", **ATTENTION** le combat n'est alors pas arrêté, seul l'arbitre en a le pouvoir. Si une action est en cours, l'arbitre peut la laisser se concrétiser ou si la dernière action n'est pas convenable, l'arbitre peut à son appréciation, imposer un dernier assaut.

LA TOUCHE : est le résultat d'une attaque portée avec le tranchant de la lame, ayant réussi à atteindre une des zones autorisées sur le corps de l'adversaire, l'émetteur, la poignée ou le pommeau du Sabre Laser. L'estoc pour des raisons de sécurité est un mouvement prohibé. La force appliquée lors de la touche doit être contrôlée et adaptée, le but étant bien de toucher et non frapper l'adversaire. La touche ne peut-être validée que si le nombre de mains présentes sur la poignée du Sabre Laser, correspond à la catégorie dans laquelle le combattant est engagé.

TYPES DE TOUCHES : On différencie deux types de touches, la touche non létale "**Shiim**" et la touche létale "**Cho**".



Les touches sur l'intérieur des cuisses ou sur les organes génitaux ne sont pas autorisées.

LE SHIIM

EST CONSIDÉRÉ COMME SHIIM UNE TOUCHE EFFECTUÉE :

- Sur l'émetteur, la poignée ou le pommeau du Sabre Laser.
- De l'extrémité des doigts, jusqu'en haut de l'avant bras (articulation du coude non incluse).
- De l'extrémité des orteils, jusqu'en haut de la jambe (articulation du genou non incluse).



LORSQUE LE COMBATTANT REÇOIT UNE TOUCHE SHIIM, IL DOIT INSTANTANÉMENT :

- Interrompre son mouvement (il ne peut pas attaquer ou se défendre).
- Se désengager, par un léger retrait en arrière.
- Ouvrir sa garde rapidement en écartant les bras à 180°.

Une fois fait, il lui est alors possible de continuer le combat selon le déroulement classique.

Cette attitude d'auto-arbitrage est une marque de fair-play et facilite le travail de l'arbitre et de ses assesseurs.



OBJECTIFS :

- Permettre la construction de l'attaque en évitant les touches simultanées.
- Offrir au combattant qui a marqué le Shiim, l'avantage qui lui revient, ainsi que la possibilité de transformer sa touche Shiim en une touche Cho, grâce à une seconde attaque.

Signalée par l'arbitre une touche non létale Shiim, n'arrête pas le combat et vaut 1 point.

LE CHO

EST CONSIDÉRÉ COMME CHO UNE TOUCHE EFFECTUÉE :

- Sur le masque.
- Sur le tronc ou les bras (articulation du coude incluse).
- Sur l'extérieur des cuisses (articulation du genou incluse).

Les touches sur l'intérieur des cuisses ou sur les organes génitaux ne sont pas autorisées.



LORSQUE LE COMBATTANT REÇOIT UNE TOUCHE CHO, IL DOIT INSTANTANÉMENT :

- Interrompre son mouvement (il ne peut pas attaquer ou se défendre).
- Se désengager, par un léger retrait en arrière.
- Signaler le Cho en levant la main au dessus de la tête.

Cette attitude d'auto-arbitrage est une marque de fair-play et facilite le travail de l'arbitre et de ses assesseurs.



OBJECTIFS :

- Évitez les touches simultanées.
- Assurer la sécurité des combattants.

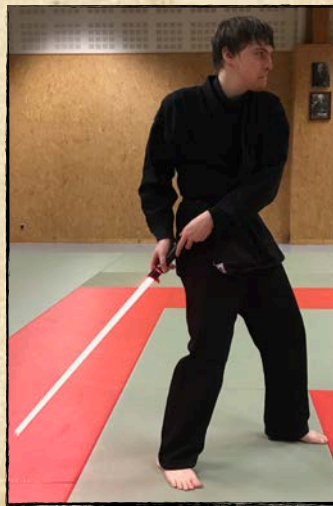
Signalée par l'arbitre une touche létale Cho, arrête le combat et vaut 10 points.

LA FEINTE

DÉFINITION : La feinte est une simulation d'attaque, destinée à tirer parti d'une réaction ou d'une absence de réaction de l'adversaire. Lors de la feinte, la simulation d'attaque ne doit pas aboutir au contact avec la lame du défenseur. La feinte serait dans ce cas considérée comme une attaque (armée ou non) et une seconde tentative entrerait en violation avec la règle de l'équilibre.

RÈGLE DE L'ARMÉE

GESTE TECHNIQUE : L'armée est le geste préparatoire qui consiste à passer d'une position de garde, à une attaque où la lame et l'émetteur du Sabre Laser, **doivent impérativement passer l'axe frontal**, avant de pouvoir toucher l'adversaire. Néanmoins une fois en position d'armer, l'attaque doit-être immédiate sous peine d'être caduque.



LA PRIORITÉ de l'assaut est donnée au combattant qui a armé son attaque le premier.

L'adversaire n'a alors pas le droit d'attaquer directement, il devient pour cette attaque le défenseur. Afin de reprendre l'avantage qui lui permettra d'attaquer à son tour, il a deux possibilités :

- Soit faire une esquivé partielle ou totale de corps.
- Soit parer avec sa lame, l'attaque de son adversaire.

Après cela, les rôles s'inversent : le défenseur devient attaquant et vice et versa (suivre la règle de l'équilibre).

BUT DE LA RÈGLE DE L'ARMÉE : Permet d'éviter les attaques simultanées, oblige à avoir une défense efficace et de l'explosivité pour contre-attaquer, permettant ainsi la mise en place de stratégies.

RÈGLE DE L'ÉQUILIBRE

LE PRINCIPE : Les combattants doivent attaquer, chacun leur tour. Le premier combattant arme son attaque et prend la priorité. Le second combattant lui ne peut qu'esquiver ou parer. Après cela le second combattant devient attaquant et le premier devient défenseur et ainsi de suite.

CAS PARTICULIERS :

1 - Si un combattant touche en Shiim son adversaire, il a la possibilité de concrétiser son action en tentant de le toucher à nouveau, lors **d'une seule nouvelle attaque** (sans avoir à réarmer et sans rompre).

- En cas de nouvelles touche Shiim, il peut attaquer une fois encore sur le même principe.

- En cas de touche Cho, la touche est indiquée par l'arbitre et l'assaut s'arrête.

- En cas de parade ou d'esquive de corps, la règle de l'équilibre reprend cours, l'attaquant devient alors défenseur et ainsi de suite.

2 - Rompre l'assaut pour attaquer de nouveau : Si l'un des combattants rompt lors de l'assaut, il a la possibilité d'armer pour prendre la priorité ou se met en garde pour attaquer de nouveau (même s'il était déjà attaquant).

BUT DE LA RÈGLE DE L'ÉQUILIBRE : Permet d'éviter les attaques simultanées, impose une plus grande précision lors des touches, ainsi qu'un rythme soutenu lors des assauts. Elle nécessite également une utilisation plus large de la palette technique et des déplacements, afin de surprendre l'adversaire.

FIN DE COMBAT ET VICTOIRE

A l'issue du temps imparti, la cloche sonne mettant fin au temps effectif de combat. Le responsable L.E.I.A annonce "**Temps**", **ATTENTION** le combat n'est alors pas arrêté, seul l'arbitre en a le pouvoir. Si une action est en cours l'arbitre peut la laisser se concrétiser ou si la dernière action n'est pas convenable, l'arbitre peut à son appréciation, déclarer un "**Dernier Assaut**".

L'annonce "**Cessez, fin de combat**" est finalement faite par l'arbitre. Il invite ensuite les combattants à se saluer en indiquant "**Saluez-vous**", puis à saluer l'équipe d'arbitrage "**Saluez-nous**".


Le combattant ayant le plus de points est alors déclaré vainqueur par l'arbitre qui tend le bras vers lui, puis il invite les adversaires à manifester leur respect mutuel : "**Serrez vous la main**".

Les combattants se serrent la main et quittent la zone de combat par où ils sont arrivés.

Le combat peut également être arrêté ou annulé par l'arbitre, pour tout problème de sécurité ou comportement inadapté.

ÉGALITÉ

En cas d'égalité à la fin du temps effectif de combat : Le responsable L.E.I.A annonce « **Égalité** ». L'arbitre déclare un "**Ultime Assaut**", le vainqueur est alors proclamé au premier Cho.



PARTIE IV - OBSCURITÉ

FAUTES ET SANCTIONS

TYPES DE FAUTES : On distingue 2 types de fautes : Les fautes courantes et les fautes graves. Chacune d'entre-elles sont pénalisées de manières différentes.

SANCTIONS : Selon l'appréciation de l'arbitre, des sanctions peuvent-être imposées à un, ou aux deux combattants. Elles vont du simple rappel de la réglementation, à l'exclusion immédiate du combat et de la compétition.

FAUTES COURANTES

TOUCHES SIMULTANÉES : Elles interviennent lorsque les deux combattants touchent leur adversaire en même temps et qu'aucun d'eux n'a armé son attaque, ou encore si les deux adversaires ont armé en même temps. Cette faute technique n'entraîne pas de pénalité, le combat est arrêté, les combattants sont alors invités à se replacer pour commencer un nouvel assaut.



RÈGLE DE L'ARMÉE : En cas de non respect de la règle de l'armée, un rappel de la réglementation sera fait aux combattants, la seconde fois une pénalité sera attribuée, puis à chaque nouvelle infraction de cette règle.

RÈGLE DE L'ÉQUILIBRE : En cas de non respect de la règle de l'équilibre, un rappel de la réglementation sera fait aux combattants, la seconde fois une pénalité sera attribuée, puis à chaque nouvelle infraction de cette règle.

SHIIM NON SIGNALÉ : Si un combattant n'ouvre pas sa garde lors d'une touche Shiim, un rappel de la réglementation sera fait aux combattants, la seconde fois une pénalité sera attribuée, puis à chaque nouvelle infraction de cette règle.

PERTE DE SABRE LASER OU EXTINCTION INOPINÉE : La perte (involontaire, accidentelle ou le désarmement) d'un Sabre Laser, provoque la cessation du combat. Un Shiim est accordé à l'adversaire.

CHUTES : La chute est déclarée dès lors, que l'un des combattants pose au sol au moins : une main / deux genoux / une fesse. Lors d'une chute le combat est interrompu. Il est interdit d'attaquer un combattant au sol. Il est en revanche convenu que l'adversaire aide le combattant ayant chuté à se relever. Si une seconde chute survient une pénalité sera attribuée, la troisième fois le combattant sera disqualifié pour non maîtrise du déplacement.

SORTIE DE ZONE : La sortie de zone est déclarée, dès lors que l'un des combattants sort un pied complet de la zone. En cas de sortie de zone, un rappel de la réglementation sera fait aux combattants, la seconde fois une pénalité sera attribuée, la troisième fois le combattant sera disqualifié pour refus de combat.



FORCE DES TOUCHES : Les touches doivent être contrôlées et adaptées, le but étant bien de toucher et non frapper l'adversaire. En cas de non respect du principe de touche, un rappel de la réglementation sera fait aux combattants, la seconde fois une pénalité sera attribuée, la troisième fois le combattant indélicat sera disqualifié.

FAUTES GRAVES

VIOLENCE VOLONTAIRE : Toute violence dans ou hors de la zone de combat, entraînera la disqualification immédiate du combattant de la compétition.

JET DE SABRE LASER : Le jet d'un Sabre Laser est un geste dangereux et rigoureusement interdit. Le combattant à l'origine du jet de Sabre Laser, sera immédiatement disqualifié du combat et de la compétition.

ESTOC : L'estoc est un coup porté avec la pointe de l'arme, ce geste est rigoureusement interdit car très dangereux. En cas d'estoc un rappel de la réglementation sera fait et une pénalité sera attribuée, la seconde fois le combattant indélicat sera disqualifié pour non maîtrise de son arme et geste dangereux.



ZONES NON AUTORISÉES : Les touches sur l'intérieur des cuisses ou sur les organes génitaux ne sont pas autorisées. En cas de non respect des zones non autorisées, un rappel de la réglementation sera fait et une pénalité sera attribuée, la seconde fois le combattant indélicat sera disqualifié.



VOCABULAIRE OU COMPORTEMENT IRRESPECTUEUX : Si les paroles prononcées ou le comportement d'un combattant est irrespectueux, une pénalité lui sera attribuée, la seconde fois le combattant irrespectueux sera disqualifié du combat et de la compétition.

CORPS À CORPS : Le contact physique entre les deux combattant est prohibé, le combat est immédiatement interrompu. Un rappel de la réglementation sera fait aux combattants, la seconde fois une pénalité sera attribuée, la troisième fois le combattant virulent sera disqualifié.



PÉNALITÉS

La pénalité est une sanction réglementaire, pour un geste ou une action non conforme au présent règlement. Les pénalités sont comptabilisées durant le combat, pour toute pénalité attribuée, un Cho sera déduit (soit **-10 points**) du score du combattant ayant commis la ou les infractions. *Cette tâche incombe à l'arbitre à l'issue du combat.*

PARTIE V - PROTOCOLE



PROTOCOLE

LE PROTOCOLE : Les combattants sont sur leur zone d'attente, devant *la ligne d'accès*, face au corps d'arbitrage. L'arbitre accompagné de ses deux assesseurs annonce "**Entrez dans la zone**". Chaque combattant suit la ligne d'accès, puis la ligne d'ombre ou de lumière, qu'il franchit en son milieu, pour atteindre son repère d'engagement respectif, puis il pivote vers le corps arbitral.

L'arbitre annonce "**Saluez nous**".

LE SALUT DU CORPS D'ARBITRAGE : Les combattants et le corps d'arbitrage manifestent leur respect mutuel, ils se tiennent droit les pieds joints, puis inclinent le buste et la tête et enfin se redressent.

Puis l'arbitre annonce "**Saluez vous**".

LE SALUT D'OUVERTURE : Les combattants pivotent pour se retrouver face à face, ils tendent leur bras armé sur le côté, leur lame pointée vers le bas. Ils allument leur sabre tout en remontant la lame devant leur visage pointé vers le ciel, puis ils redescendent la lame dans sa position basse initiale.

L'arbitre annonce "**En garde**", les combattants se mettent en garde, 3 secondes après l'arbitre annonce "**Combattez**".

A l'issue du temps imparti, la cloche sonne mettant fin au temps effectif de combat. Le responsable L.E.I.A annonce "**Temps**".

L'annonce "**Cessez, fin de combat**" est finalement faite par l'arbitre. Les combattants regagnent leur repère d'engagement, ils sont ensuite invités à se saluer par l'annonce "**Saluez-vous**".

LE SALUT DE FERMETURE : Les combattants sont face à face, leurs lames sont allumées devant leur visage, elles pointent vers le ciel, ils abaissent leur bras armé sur le côté en éteignant leur Sabre Laser.

L'arbitre annonce "**Saluez nous**".

DEUXIÈME SALUT DU CORPS D'ARBITRAGE : Les combattants pivotent pour se retrouver face au corps d'arbitral, ils se tiennent droit les pieds joints, puis inclinent le buste et la tête et enfin se redressent.

Le combattant ayant le plus de points est alors déclaré vainqueur par l'arbitre qui tend le bras vers lui. Il invite les adversaires à manifester leur respect mutuel : "**Serrez vous la main**".

Les combattants se serrent la main et quittent la zone de combat, en suivant le chemin inverse emprunté pour entrer dans la zone.



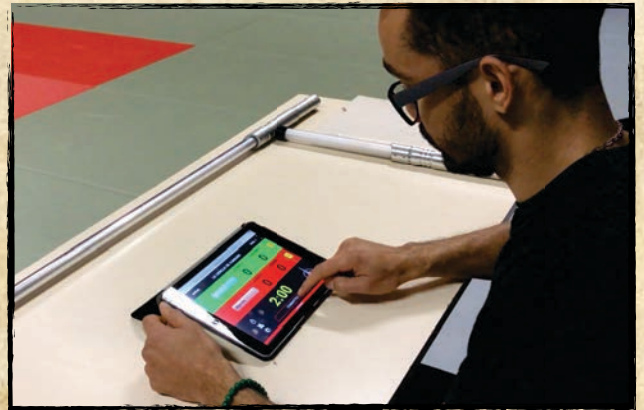
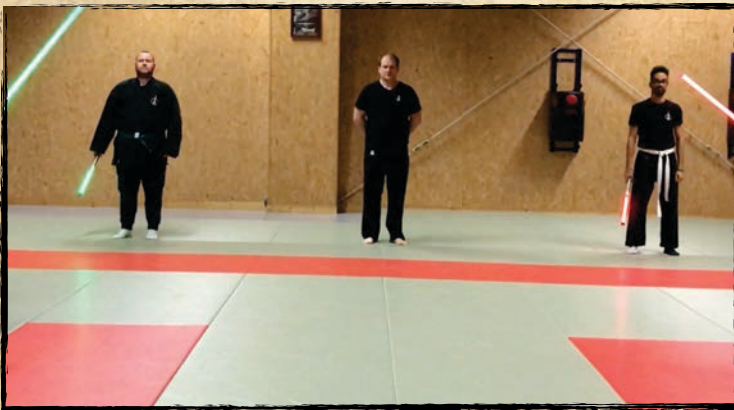
L'EQUIPE D'ARBITRAGE

L'ÉQUIPE D'ARBITRAGE EST COMPOSÉE DE QUATRE PERSONNES :

UN ARBITRE : Il est le garant des règles de notre discipline, chargé de veiller à leurs applications, afin d'assurer la sécurité des combattants et la régularité de la compétition. Il fait les annonces, lance et arrête le combat, attribue les sanctions et déclare le vainqueur.

DEUX ASSESSEURS : Chacun d'eux a la tâche d'observer le combattant dont il a la charge. Ils s'assurent que les attaques sont armées ou non. Ils signalent les touches marquées par leur combattant respectif, ou les sorties de zone à l'aide de leur témoin. Ils ne parlent pas durant le combat sauf à la demande de l'arbitre.

LE RESPONSABLE L.E.I.A : Écoute les annonces de l'arbitre et les retranscrit dans L.E.I.A. À la fin du temps effectif de combat il annonce "**Temps**".



L.E.I.A

L.E.I.A : LOGICIEL D'ENCADREMENT ET D'INDICATIONS D'ARBITRAGE.

Permet de gérer le chronométrage du combat, mais aussi le comptage des points et des pénalités. En outre, il offre de nombreuses options de personnalisation.

Notre logiciel L.E.I.A et sa vidéo explicative, sont disponibles gratuitement à l'adresse :

<http://cercle-kaiburr.fr/leia.html>



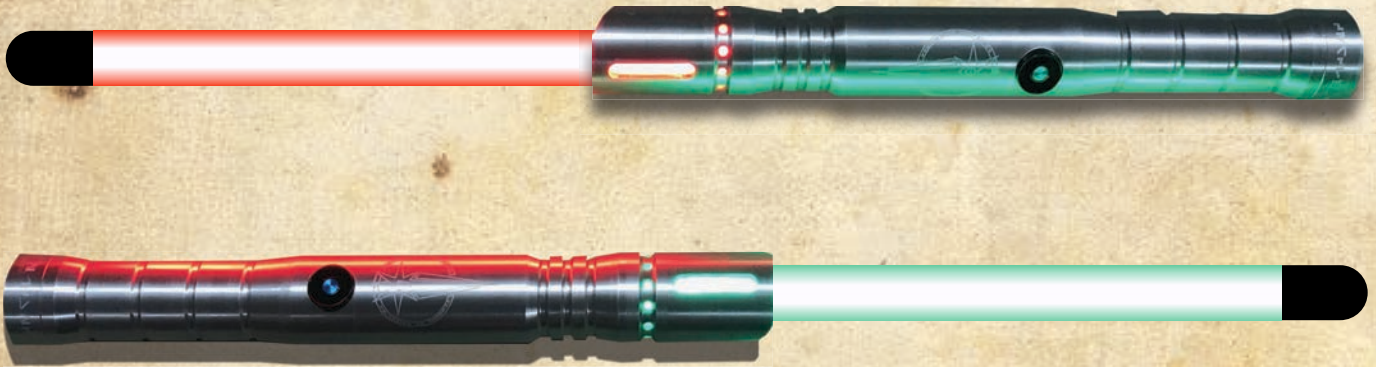
LE TÉMOIN DES ASSESSEURS

Est l'objet attribué aux assesseurs, pour signaler les touches et les sorties de zones. La couleur du témoin est généralement associée à la couleur de la lame du combattant qu'il doit assesser.

Le Cercle de Kaiburr utilise des Sabres Laser PDWN MK1.5, munis de lames courtes dont l'extrémité est couverte d'un capuchon noir.

Les deux témoins sont identiques à l'exception de leur couleur, lorsqu'ils sont allumés.

TÉMOIN DE L'ASSESSEUR EN CHARGE DU COMBATTANT ROUGE



TÉMOIN DE L'ASSESSEUR EN CHARGE DU COMBATTANT VERT

LE CUBE DU DESTIN

LE CUBE DU DESTIN : est un objet bien commode dont on se sert pour les tirages au sort. Il s'agit d'un dé à 6 faces, 3 bleus et 3 rouges. Il permet régulièrement de départager deux combattants ayant la même couleur de Sabre Laser.



CUBE DU DESTIN

Exemple : deux combattants utilisent la même couleur de Sabre Laser, on demande au plus jeune des deux, de choisir soit bleu soit rouge, puis l'arbitre lance le Cube du Destin. S'il l'emporte son adversaire devra porter une ceinture de couleur distincte, s'il perd c'est lui qui portera la ceinture.

ANNONCES ET GESTES D'ARBITRAGE

ANNONCES ET GESTES DE L'ARBITRE :



"Combattez"



"Cessez"
"Cessez, fin de combat"



"Shiim + couleur"



"Cho + couleur"
"Pénalité + couleur"
"Disqualification + couleur"



"Entrez dans la zone"
"Saluez nous"
"Saluez vous"



Vainqueur (geste uniquement)



"Simultanées"

ANNONCES SANS GESTES DE L'ARBITRE :

"En garde"

"Dernier assaut"

"Ultime assaut"

"Serrez vous la main"

ANNONCES ET GESTES DU RESPONSABLE L.E.I.A :



"Temps"



"Égalité"

GESTES DES ASSESSEURS :



Shiim



Cho



Sortie de zone

L'ASSESEUR COTÉ OMBRE :

Tient son témoin dans la mains gauche.

Signale un Shiim en tendant son bras gauche et le témoin à l'horizontal.

Signale un Cho en tendant son bras gauche et le témoin à la verticale.

Signale une sortie de zone en pointant son témoin en direction du lieu de la sortie et en levant le bras droit vers le ciel.

L'ASSESEUR COTÉ LUMIÈRE :

Tient son témoin dans la mains droite.

Signale un Shiim en tendant son bras droit et le témoin à l'horizontal.

Signale un Cho en tendant son bras droit et le témoin à la verticale.

Signale une sortie de zone en pointant son témoin en direction du lieu de la sortie et en levant le bras gauche vers le ciel.

PARTIE VI - TOURNOIS



ORGANISATION DE TOURNOIS

INSCRIPTION :

Les combattants souhaitant participer à un tournoi, devront télécharger ou demander une fiche d'inscription auprès du club organisateur, puis retourner le document complété et accompagné des pièces demandées. Le jour de l'évènement une pièce d'identité sera demandée au combattant afin de valider sa participation.

ASSURANCES :

Le combattant devra fournir une preuve d'assurance à jour, pour la pratique sportive du Sabre Laser en compétition.

SECOURS :

Pour la sécurité de tous, il est fortement recommandé d'avoir un poste de secours armé pour l'évènement et du personnel formé aux gestes et soins d'urgences.

LE COMITÉ TECHNIQUE :

S'assurera que les zones de combats sont réglementaires, propres et sécurisées, puis que la tenue, les protections et le Sabre Laser des combattants soient conformes à la réglementation.

TIRAGE AU SORT :

Le nom de chaque combattant inscrit, sera ensuite placé dans une jarre, puis tiré au sort, afin de remplir le tableau ou les poules de combats.

Le tournoi pourra dès lors commencer.

LE COMITÉ TECHNIQUE

Le Comité Technique est composé de deux commissaires, qui ont pour mission lors d'un tournoi ou d'une rencontre sportive, de veiller au respect de la réglementation en s'assurant de la conformité :

- Zone de combat : vérification du respect des cotes officielles, de l'état et de la sécurité de la zone.
- Tenue : vérification du port d'une tenue adaptée.
- Protections : vérification de la correspondance avec la nomenclature officielle.
Ils vérifient également qu'elles soient en bon état.
- Sabre Laser : vérification du respect des normes techniques.
Le Comité doit également s'assurer du serrage correct de la lame.

Toute anomalie devra être consignée sur le procès-verbal, établi systématiquement par le Comité Technique, sur lequel figure l'avis favorable ou défavorable concernant le matériel du combattant.
Réglementation disponible dans la Partie II - Équipements.

PARTIE VII - PLURIEL



LEXIQUE

ASSAUT : L'assaut commence au commandement "**Combattez**" et se termine avec "**Cessez**" ou par l'annonce d'une touche "**Cho**". Il y a généralement plusieurs assauts durant un combat.

ARMÉE : L'armée est le geste préparatoire qui consiste à passer d'une position de garde, à une attaque ou la lame et l'émetteur du Sabre Laser, doivent impérativement passer l'axe frontal.

ATTAQUE : Geste offensif, ayant pour objectif de toucher l'adversaire sur une zone autorisée de son corps ou de son Sabre Laser.

ATTAQUE SIMULTANÉE : Elle intervient lorsque les deux combattants touchent leur adversaire en même temps et qu'aucun d'eux n'a armé son attaque, ou encore si les deux adversaires ont armé en même temps.

ESQUIVE : Manière d'éviter une attaque par un déplacement rapide du corps.

FEINTE : Simulation d'attaque, destinée à tirer parti d'une réaction ou d'une absence de réaction de l'adversaire.

GARDE : Attitude du corps, manière de tenir son arme pour attaquer ou parer.

L.E.I.A : Logiciel d'Encadrement et d'Indications d'Arbitrage. Il permet de gérer le chronométrage du combat, mais aussi le comptage des points et des pénalités.

PARADE : Mouvement de défense, qui consiste à bloquer ou détourner la lame attaquante de l'adversaire.

ROMPRE : Mouvement rétrograde, ayant pour but de casser la distance qui sépare le combattant de son adversaire.

SALUT : Marque de respect vis à vis de l'adversaire et de l'équipe d'arbitrage.

SORTIE DE ZONE : La sortie de zone est déclarée, dès lors que l'un des combattants sort un pied complet de la zone de combat.

TEMPS EFFECTIF : Temps cumulé de tous les assauts, (par défaut 2 minutes).

TOUCHE : Résultat d'une attaque portée avec le tranchant de la lame, ayant réussi à atteindre une des zones autorisées du corps ou du Sabre Laser de l'adversaire.

REMERCIEMENTS

Le Cercle de Kaiburr tient à remercier tout ceux qui le soutient et l'aide au quotidien et sans qui cette aventure ne pourrait avoir lieu.

Merci à l'INSE 27 (Interco Normandie Sud Eure 27) qui nous permet d'utiliser le magnifique Dojo de Breteuil pour nos recherches techniques, nos entraînements et nos tournois, ainsi que la municipalité de Breteuil pour sa gentillesse.

Dans un soucis de respect de la propriété intellectuelle, nous souhaitons ici remercier toutes les personnes que nous avons rencontré, qui nous ont inspiré ou conseillé et tout ceux avec qui nous avons échangé :

Arnaud LANSALOT (Académie de Sabre-Laser - Paris/Dyn75), Cédric GIROUX (Académie de Sabre Laser - Système TPLA), Cédric ROCHE (Académie Rochelaise de Sabre Laser) et enfin Ludovic Prieur-Beauchart dit "OBI" (LudoSport International), pour la quantité colossale d'informations techniques et de conseils qu'ils nous ont apporté.

Merci à Alexis Bouyer pour les logos des 7 Formes.

Nous n'oublions pas nos fournisseurs et partenaires : ELEGANT WEAPONS et Faits d'Armes.

Enfin un grand merci aux membres du Cercle de Kaiburr, pour leur patience et leur engagement dans le développement de notre système de combat. Mention spéciale aux membres du Labo LCDK : Stephan LABAUTIÈRE, Jean-Stéphane MANGEOT, Maxime FAYT, Nicolas VITSE et Simon BEN HINI pour leur sérieux et leur travail titanesque.

QUE LA FORCE SOIT AVEC VOUS... À JAMAIS.

DUELLUM KAIBURR

REGLEMENT DE COMBAT



70V110C

LE CERCLE DE KAIBURR
COMBAT SPORTIF AU SABRE LASER