Passion – Force – Excellence

RÈGLEMENT NATIONAL

POUR LES COMBATS AU SABRE LASER

LIVRET 1 : SYSTEME POUR LE COMBAT SPORTIF

SOMMAIRE

I. LOGIQUE INTERNE DE L'ACTIVITE 4
II. TERMINOLOGIE 4
Les protagonistes 4
Le jeu 4
Les règles 5
Les déplacements 5
Les actions offensives 6
Les protections 6
Les préparations 6
Les cibles 7
Le matériel 7
III. CONDITIONS DE COMBAT PAR CATEGORIE 7
IV. TERRAIN 8
V. MATERIEL 9
1. ARMES 9
1.1. LONGUEUR ET ÉPAISSEUR DES LAMES 9
1.2. EMBOUTS 9
2. TENUES ET PROTECTIONS 10
2.1. GENERALITES 10
2.2. LISTE DES EQUIPEMENTS DE PROTECTION 10
3. CONTRÔLE MATERIEL 12
VI. COMBATS 13
1. MANIÈRE DE TENIR L'ARME 13
2. MISE EN GARDE 13
3. DÉBUT, ARRÊT ET REPRISE DU COMBAT 13
4. DURÉE DU COMBAT 13
5. COMBAT RAPPROCHÉ 14
6. CORPS À CORPS 14
7. ESQUIVES ET DÉPLACEMENTS 14
8. TOUCHE D'ESTOC 14
9. CONTRE-ATTAQUE 14
10. SUBSTITUTION ET UTILISATION DE LA MAIN ET DU BRAS NON ARMÉS 14
11. FRANCHISSEMENT DES LIMITES 15

VII. TOUCHES AU SABRE LASER ET ATTRIBUTION DES POINTS 15
1. CIBLES 15
Cible A : poignets, mains, doigts et arme 15
Cible B : les membres supérieurs et les membres inférieurs 15
Cible C : la tête et le tronc 16
2. ATTRIBUTION DES POINTS 17
Principe de l' « armé d'engagement » 17
Principe de l'« armé simple » 17
Principe de protection 17
Principe de l'enchaînement des touches ou « salve » 18
Principe de l'activation de la lame laser 18
3. RÈGLES DE LA PRIORITE ET EXEMPLES 19
Tableau 1 : Organigramme de combat au sabre laser – Phrase d'armes prioritaire 20
Tableau 2 : Organigramme de combat au sabre laser – Protection 21
Tableau 3 : Organigramme de combat au sabre laser – Salve 22
Tableau 4 : Exemple d'application de la priorité 23
4. MORT SUBITE 24
Cas 1 : La fin du temps réglementaire 24
Cas 2 : Le challenger 24
VIII. CLASSEMENT ASL-ELO 24
IX. FORMULE « QUEST » 25
1. GENERALITES 25
2. DÉROULÉ DE L'EPREUVE 25
2.1. Tour 1 – Le temps des Braves 25
2.2. Tour 2 – Le temps des Téméraires 25
2.3. Tour 3 – Le temps des Conquérants 26
3. MODALITES DE LA FORMULE 26
4. COTATION DES DUELS 26
5. CLASSEMENT GENERAL « QUEST » 26
6. CAS DU FORFAIT 27
7. CAS DE L'EXCLUSSION 27

I. LOGIQUE INTERNE DE L'ACTIVITE

Le combat sportif au sabre laser est caractérisé par la logique interne suivante :

Opposition, sur fonds d'imaginaire, entre 2 adversaires qui essaient de toucher l'autre sans se faire toucher, au moyen du tranchant de la lame de leur sabre laser, sur une surface valable caractérisée par le corps entier et la poignée de l'arme, selon une convention spécifique, des règles singulières, un temps défini et au sein d'une surface circulaire codifiée.

À ce titre :

- Il s'agit d'une opposition ouverte dont l'issue, c'est-à-dire la victoire de l'un ou de l'autre, est incertaine.
- Ce duel est médié par une arme issue d'un univers fictif et ayant des caractéristiques propres : absence de coquille, nécessité d'une lame allumée, interdiction des coups d'estoc…
- Il existe une surface valable qui, bien que comprenant le corps entier et la poignée de l'arme, est caractérisée par des cibles de différentes valeurs : la tête et le tronc (5 points), les bras et les jambes (3 points), les mains et la poignée (1 point).
- La convention définit un cadre qui permet de reconnaître tour à tour l'attaquant du défenseur.
- Les règles permettent de renforcer le lien avec l'imaginaire évoqué par l'univers : les actions sont armées, certaines touches peuvent déclencher des salves, les combats sont improvisés.
- Le temps, fixé à 3 minutes, s'écoule sans arrêt du chrono.
- La surface est un cercle fermé de 8 mètres de diamètre ne permettant la sortie que d'un seul appui.

La pratique est **mixte** au sein de l'ASL-FFE.

II. TERMINOLOGIE

LES PROTAGONISTES

- **Arbitre** ou **arbitre principal** : C'est le directeur du combat. À ce titre il octroie les touches, sanctionne les fautes et maintient l'ordre.
- **Assesseur** : Assistant de l'arbitre principal. Son rôle consiste à déterminer la matérialité et la validité des touches.
- **e-Arbitre** : Assistant de l'arbitre principal. Son rôle consiste à mettre à jour le comptage des points et/ou le chronométrage du combat.
- **Combattant** : Combattant au sabre laser.

LE JEU

- **Arène de combat :** Partie délimitée du terrain sur laquelle se déroule le combat.
- **Bras armé** : Bras porteur de l'arme. Dans le cas d'une arme tenue à deux mains, le bras de la main le plus proche de l'émetteur est considéré comme le bras armé.
- **Combat :** Affrontement entre deux combattants.
- **Combat rapproché** : Situation de combat dans laquelle les deux combattants se trouvent à très courte distance l'un de l'autre, sans contact corporel.
- **Corps à corps** : Situation de combat dans laquelle se trouvent deux combattants à la suite d'un contact corporel même passager.
- **Duel** : Face à face entre deux combattants qui cherchent à toucher sans se faire toucher pour marquer des points.
- **Estoc** : Terme ancien désignant un coup porté par la pointe de la lame ou d'une des lames du sabre laser. L'estoc est interdit en combat sportif au sabre laser.
- **Touche** : Coup porté sur l'adversaire avec la pointe (sauf estoc) ou le tranchant de son sabre laser. Au cours d'un duel ou d'un combat la touche validée par l'arbitre principal est comptée comme point.
- **Salut** : Geste de civilité que l'on fait au début et à la fin d'un combat ou d'une leçon.

- **Salve** : Enchaînement d'attaques successives, réalisées sans temps d'arrêt entre les différents mouvements avec un armé simple avant chaque coup, exécuté suite à une action offensive correctement réalisée qui touche. Pour déclencher une salve, le combattant doit avoir la priorité. La salve s'arrête automatique sur une parade ou une esquive de corps – totale ou partielle – du défenseur.
- **Taille** : Terme ancien désignant un coup porté par le tranchant de la lame ou d'une des lames du sabre laser.

LES REGLES

- **Commandements** : Actions verbales de l'arbitre principal par lesquels il dirige le combat.
- **Attaques simultanées** : Attaques prioritaires déclenchées en même temps par les deux combattants. Aucun point n'est marqué.
- **Avertissement** : Rappel à l'ordre donné par l'arbitre principal à un des combattants suite à un manquement au règlement.
- **Coup double** : On dit qu'il y a coup double lorsque les 2 combattants se touchent ensemble. Ils sont départagés par l'application de la priorité.
- **Faute** : Manquement au règlement, acte inapproprié ou dangereux commis par un combattant sanctionné par l'arbitre principal. Une faute peut être intentionnelle ou accidentelle.
- **Faute technique** : Faute de comportement d'un combattant comme le corps à corps pour éviter une touche, une attaque simultanée, une contre-attaque, une riposte sans protection préalable, une sortie de l'aire de combat, l'utilisation du bras ou de la main non armée, ou une touche d'estoc sur des cibles interdites. Suivant la faute technique, une sanction peut être donnée au combattant fautif.
- **Phrase d'armes :** Enchaînement sans interruption d'actions offensives et défensives au cours d'un combat. Elle commence par une attaque prioritaire et se termine par une touche ou une absence d'action offensive adversaire.
- **Priorité** : Résultat de l'application de la convention qui définit l'attribution des points lorsque les deux combattants se touchent simultanément.
- **Jugement de la touche** : Décision de l'arbitre principal sur la priorité, la validité ou l'annulation de la touche.
- **Analyse** : Décomposition chronologique de la phrase d'armes.
- **Convention :** Règles de combat qui définissent les actions prioritaires.
- **Point** : Unité attribuée à un combattant lorsque sa touche est validée par l'arbitre principal. Suivant la cible touchée et la façon dont la touche a été donnée, le point peut prendre une valeur de 1, 3 ou 5.
- **Temps d'escrime :** Le temps est la durée d'une action simple.
- **Sanction** : Pénalité infligée par l'arbitre principal à un combattant afin de punir une violation des règles qui régissent le combat.
- **Sortie** : Fait de sortir de la zone d'évolution, ou « arène de combat ».

LES DEPLACEMENTS

- **Bond avant/arrière :** Saut vers l'avant/l'arrière avec poussée et réception simultanée des 2 pieds.
- **Distance :** Intervalle qui sépare deux combattants.
- **Fente :** Déplacement vers l'avant consistant en une détente de la jambe arrière combinée avec une projection de la jambe avant**.**
- **Garde** : Position d'équilibre, la plus favorable, que prend le combattant pour être prêt à l'offensive ou à la défensive.
- **Glissement arrière :** Déplacement vers l'arrière, avec la jambe arrière qui part en premier. Le reste du corps suit en se regroupant à la fin du déplacement.
- **Glissement avant :** Déplacement vers l'avant, avec la jambe avant qui part en premier. Le reste du corps suit en se regroupant à la fin du déplacement.
- **Grande avancée :** Progression rapide en avançant d'un pas complet et en changeant de garde.
- **Grand recul :** Progression rapide en reculant d'un pas complet et en changeant de garde.

- **Pas chassé** : Déplacement sur l'avant ou l'arrière en ramenant un pied vers l'autre, tout en rasant le sol, avant de reprendre une position de garde.
- **Pas croisé arrière :** Déplacement vers l'arrière en passant le pied avant derrière le pied arrière pour ensuite revenir en position de garde.
- **Pas croisé avant :** Déplacement vers l'avant en passant le pied arrière devant le pied avant pour ensuite revenir en position de garde.
- **Volte arrière :** Déplacement circulaire en glissant au ras du sol ou en effectuant un saut avec un tour complet sur soi-même vers l'arrière.
- **Volte avant :** Déplacement circulaire en glissant au ras du sol ou en effectuant un saut avec un tour complet sur soi-même vers l'avant.

LES ACTIONS OFFENSIVES

- **Attaque** : Action offensive entreprise par l'un des deux combattants. L'attaque se matérialise par la mise en mouvement de la lame en direction d'une cible adverse.
- **Attaque composée** : L'attaque est composée lorsqu'elle comprend une ou plusieurs feintes d'attaque. Dans ce cas les feintes d'attaque sont des simulacres d'attaque simple destinés à provoquer une protection adverse pour en tirer parti.
- **Attaque prioritaire** : Action offensive prioritaire définit par la mise en mouvement de la lame en direction d'une cible adverse. Elle doit être obligatoirement précédée par un armé d'engagement.
- **Attaque simple** : L'attaque est simple lorsqu'elle est exécutée en un seul temps. Elle peut être **directe** si elle est exécutée avec une trajectoire continue, ou **indirecte** si elle est exécutée par un mouvement comprenant un changement de trajectoire.
- **Contre-attaque** : Attaque portée dans une attaque prioritaire adverse. La contre-attaque est interdite en combat sportif au sabre laser
- **Moulinet** : Mouvement circulaire vertical ou horizontal axé sur le poignet ou le coude.
- **Offensive :** Action du combattant qui prend ou reprend la priorité pour toucher l'adversaire.
- **Riposte** : Action offensive portée immédiatement après la protection.

LES PROTECTIONS

- **Esquive** : Manière d'éviter une touche par un déplacement du corps. Elle peut être **partielle** ou **totale**.
- **Esquive partielle du corps** : Manière d'éviter une touche par un déplacement du segment articulaire en danger, du haut du corps ou avec une modification de la position d'un seul des deux points d'appui.
- **Esquive totale du corps** : Manière d'éviter une touche par un déplacement de l'ensemble du corps, avec une modification de la position des deux points d'appui.
- **Parade** : Action défensive réalisée avec sa lame sur la lame adverse pour dévier ou bloquer l'attaque.
- **Protection** : Ensemble des actions destinées à mettre en échec toute action adverse destinée à toucher. La protection peut prendre la forme d'une **parade** ou d'une **esquive de corps**, **partielle** ou **totale**.

LES PREPARATIONS

- **Armé d'engagement** : Mouvement défini qui consiste à faire passer la main armée et la totalité de l'arme derrière l'axe vertébral, pour ensuite les ramener vers la cible.
- **Armé simple** : Mouvement défini qui consiste à effectuer un retrait de la pointe de la lame laser pour qu'elle passe derrière l'axe vertébral, pour ensuite la ramener vers la cible.
- **Battement** : Action destinée à dégager légèrement d'un coup sec la lame adverse en frappant celle-ci avec sa propre lame.
- **Prise de lame** : Actions où l'on s'empare de la lame adverse avec sa lame en la maîtrisant.
- **Feinte** : Simulacre d'une action offensive ou défensive.
- **Froissement** : Actions destinées à ébranler la lame adverse en exerçant une pression prolongée brusque et puissante, exécutée en glissant vers la partie forte de la lame.

LES CIBLES

- **Cibles** : Portion de surface du corps. Usuellement, le corps est divisé en 3 cibles :
  - Cible A (ou cible à 1 point) : les mains et la poignée du sabre laser ;
  - Cible B (ou cible à 3 points) : les membres supérieurs et les membres inférieurs ;
  - Cible C (ou cible à 5 points) : la tête et le tronc (également appelé cibles vitales).

  Chaque cible apporte donc un certain nombre de points lorsqu'il y a une touche.

LE MATERIEL

- **Double sabre laser** : Également appelé « sabre laser à double lame ». C'est un sabre laser dont la poignée est équipée d'un émetteur aux deux extrémités.
- **Garde** : Partie du sabre permettant d'éviter le glissement de la lame adverse vers la poignée et les mains du combattant. Selon le règlement de l'épreuve, peut être considéré comme une cible.
- **Interrupteur :** Bouton qui permet d'allumer la LED du sabre laser de combat.
- **Lame** : Partie essentielle de l'arme, elle est en polycarbonate. On parle de la lame comme de l'élément qui va de la pointe à l'émetteur du sabre laser.
  - La Corona (le faible) est la partie d'attaque primaire, correspondant au premier tiers de la lame en partant de la pointe ;
  - La Chromosphère (le moyen) est la partie de connexion primaire, correspondant au deuxième tiers de la lame ;
  - La Photosphère (le fort) est la partie de parade primaire, correspondant au dernier tiers de la lame, jusqu'à l'émetteur du sabre laser.
- **Lames latérales** : Petites lames perpendiculaires à la lame principale, servant également de garde (voir sabre laser avec garde en croix).
- **Lance laser** : Arme avec une poignée allongée d'une longueur de l'ordre du mètre avec une lame assez courte.
- **Poignée** : Partie destinée à tenir l'arme. La main dominante est placée au plus haut, près de l'émetteur. La main non dominante est placée au plus bas, près du pommeau.
- **Pommeau** : Elément de la poignée le plus éloigné de l'émetteur.
- **Sabre laser** : Arme fictive de la saga cinématographique de sciences fiction crée par Georges Lucas. Le sabre laser produit, à partir de sa poignée, une lame lumineuse d'énergie pure. Il s'utilise comme un sabre conventionnel et peut couper ou pénétrer les pierres, les métaux ou les blindages mais à pour particularité d'avoir son tranchant confondu avec son faux tranchant.
- **Sabre laser avec garde en croix :** sabre laser spécial avec une garde fabriquée dans une matière résistant à la lame laser. Ce sabre laser particulier possède également des lames latérales.
- **Shoto laser** : Sabre laser court (lame de 60 cm ou moins) pour le maniement à une main ou à deux armes.
- **Tonfa laser** : Sabre laser court à une lame, équipé d'une poignée verticale fixée en plus sur la poignée de l'arme. Il existe également une variante de tonfa laser, avec des lames aux deux extrémités (de longueurs égales ou non).

III. CONDITIONS DE COMBAT PAR CATEGORIE

Catégories	Type de lame	Taille de lame	Nombre de touches et durée des	Cibles autorisées	Dimensions de l'arène
SENIOR M20 - Senior - Vétéran *(à partir de 17 ans)*	2 mm	32-pouces	15 touches (3')	Toutes	8 mètres de diamètre
CADET M15 - M17 *(de 13 à 16 ans)*	2 mm	32-pouces	15 touches (3')	Toutes	8 mètres de diamètre

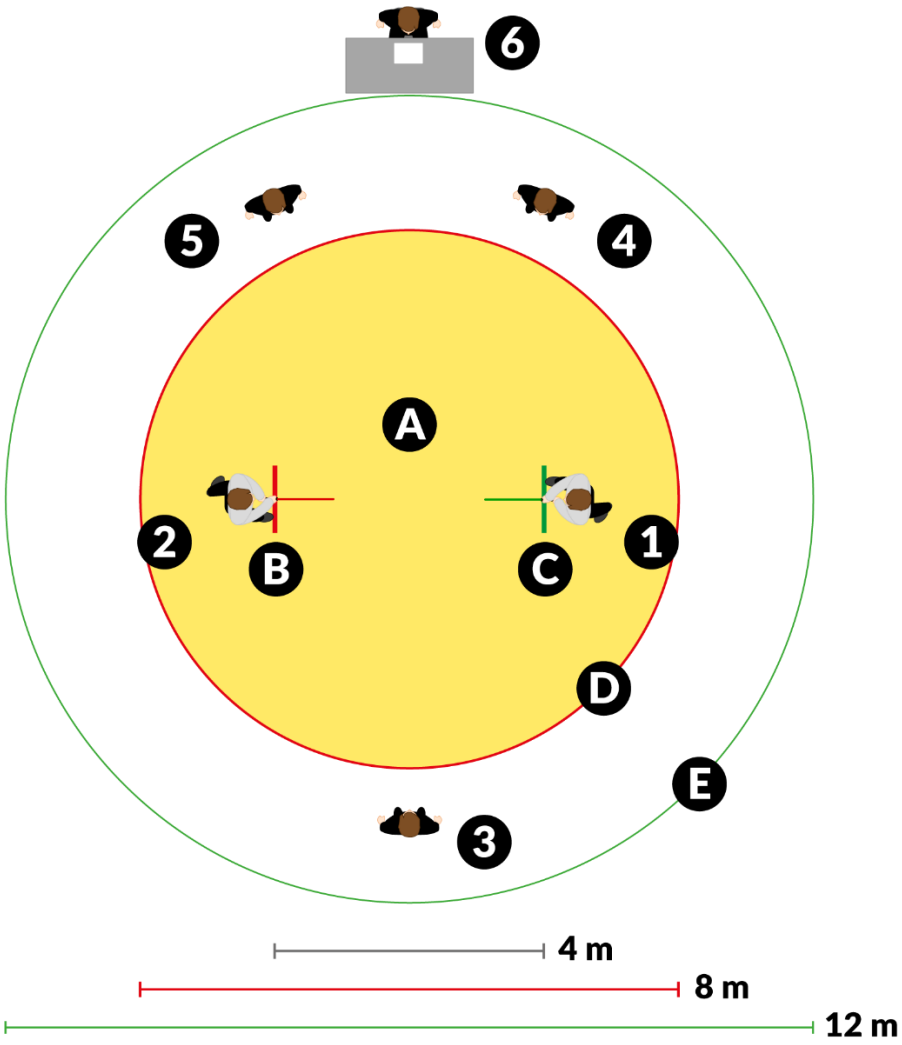
IV. TERRAIN

La zone d'évolution en combat sportif et en combat ludique est appelée « arène de combat ».

Cette zone est délimitée par un cercle de 8 mètres de diamètre, matérialisé par une ligne continue. Cette ligne est appelée « limite de sortie de zone ».

L'arène doit représenter une surface plane et horizontale. Il ne peut avantager ni désavantager l'un ou l'autre des deux adversaires.

Deux lignes d'un mètre de long sont placées à l'intérieur de l'arène de part et d'autre, et à une distance de 2 mètres du centre du cercle de sorte que ces lignes soit à une distance de 4 mètres au total l'une de l'autre. Elles constituent les « lignes de mise en garde ».



1) Combattant vert
2) Combattant rouge
3) Arbitre principal
4) Assesseur N°1
5) Assesseur N°2
6) e-Arbitre
A) Zone d'évolution en combats sportifs et ludiques « arène de combat ».
B) Ligne de mise en garde du combattant rouge
C) Ligne de mise en garde du combattant vert
D) Limite de sortie de zone
E) Limite de sécurité par rapport au public

V. MATERIEL

Les combattants s'arment, s'équipent, s'habillent et combattent sous leur propre responsabilité et à leurs risques et périls.

Tout combattant qui s'échauffe ou s'entraîne avec un autre combattant sur le lieu d'une compétition officielle de l'ASL-FFE (y inclus dans les salles d'entraînement liées à la compétition) doit obligatoirement porter la tenue et le matériel réglementaires ASL-FFE.

Les mesures de sécurités fixées dans le présent règlement ne sont destinées qu'à renforcer la sécurité des combattants, sans pouvoir la garantir et ne peuvent, en conséquence - quelle que soit la manière dont elles sont appliquées - entraîner la responsabilité ni de l'ASL-FFE, ni des organisateurs d'épreuves, ni des officiels, ni du personnel chargé de leur réalisation, ni des auteurs d'un éventuel accident.

1. ARMES

Le sabre laser définit l'objet d'où sort une ou plusieurs lames énergétiques.

Il comporte plusieurs parties : un émetteur, une poignée, un activateur et un pommeau et éventuellement une garde.

La lame définit le tube en polycarbonate éclairé par une LED qui va de la sortie de l'émetteur du sabre laser jusqu'à l'extrémité de l'embout.

L'embout est la partie en polycarbonate situé à l'extrémité de la lame. Il doit être rond.

La poignée du sabre laser doit être composée d'un alliage métallique, sans excroissance.

Le sabre laser définit l'objet composé du sabre et de la lame. La longueur totale du sabre laser est mesurée de l'extrémité du pommeau à la pointe de la lame et doit être comprise entre 100 cm (inclus) à 110 cm (exclu).

1.1. LONGUEUR ET ÉPAISSEUR DES LAMES

Une seule qualité de lame en polycarbonate utilisée lors des compétitions est admise : type **Mid grade 2 mm**.

Le diamètre extérieur des lames recommandé est à 1 ", soit 2,54 cm. Selon le fabricant, ce diamètre peut varier de +/- 0,05 cm. Une tolérance est donc admise entre 2,4 et 2,6 cm.

L'épaisseur interne du polycarbonate recommandée est de 2 mm. Selon le fabriquant, cette épaisseur peut varier de +/- 0,2 mm. Une tolérance est donc admise entre 1,8mm (inclus) et 2,20 mm (inclus).

/!\ En dessous de 1 pouce (soit 2,54 cm) de diamètre ou avec une épaisseur de polycarbonate de moins de 1,8 mm, votre lame risque de subir des dommages définitifs contre des lames du diamètre recommandés, pouvant occasionner la casse de votre lame et votre disqualification si vous n'êtes pas en capacité de la remplacer.

La longueur des sabres laser est comprise entre 100 cm (inclus) à 110 cm (exclus). Cette longueur est prise de la pointe de la lame à la base du pommeau.

Les lames en polycarbonate ont une mesure standard de 32 " = 81,28 cm. Selon le fabricant, cette mesure peut varier de +/- 2 cm. Une tolérance est donc admise entre 79 et 84 cm.

Le sabre laser est limité à une lame, un émetteur, une poignée, un activateur (certains modèles de sabre laser peuvent comporter plusieurs boutons et/ou un port de charge) et un pommeau. La poignée du sabre est cataloguée comme une cible.

1.2. EMBOUTS

Les embouts ronds sont obligatoires pour toutes les compétitions.

2. TENUES ET PROTECTIONS

2.1. GENERALITES

Chaque combattant doit porter les équipements de protections approuvés dans ce règlement par l'ASL-FFE.

Au début de chaque combat, chaque combattant se verra remettre par l'arbitre principal, ou l'un des assesseurs, un brassard ou une ceinture de couleur rouge ou verte, qu'il devra porter sur le bras (côté arbitre principal) ou à la ceinture.

Lors d'un combat opposant deux combattants, le 1er protagoniste appelé se place à la droite de l'arbitre principal et porte un brassard vert ou une ceinture verte, tandis que le 2e se place à la gauche de l'arbitre principal et porte un brassard rouge ou une ceinture rouge.

Pour assurer la sécurité des combattants, l'équipement suivant est obligatoire, en club et en compétition :

Pratique en Club	Pratique en Compétition
• Masque d'escrime 350N • Pantalon long • Veste de kimono • Plastron de hockey • Gants AMHE ou de type « hockey » • Protège coudes et genoux de type « roller » • Bustier obligatoire pour les filles • Coquille anatomique (facultatif) • Protège-tibias (facultatif)	• Masque Escrime350N • Pantalon long • Veste de kimono ou cosplay* • Plastron de hockey • Gants AMHE ou de type « hockey » • Protège coudes et genoux de type « roller » • Bustier obligatoire pour les filles • Coquille anatomique • Protège-tibias • Chaussures hautes (recommandé) • Couvre masque d'escrime ou protège masque arrière (recommandé) • Gorgerin (recommandé) • Protection souple pour chacun des avant-bras (facultatif)

**Les tenues de Cosplay sont autorisées dès lors qu'elles permettent le port des protections homologuées. Elles ne doivent pas comporter de parties rigides contendantes. Les capes sont interdites. Les organisateurs se réservent le droit de refuser une tenue qui leur semble dangereuse pour le pratiquant lui-même ou ses adversaires.*

2.2. LISTE DES EQUIPEMENTS DE PROTECTION

Ce qui suit est la liste des différents équipements de protection homologués par l'ASL-FFE pour les combats en individuel. *(Photos NON CONTRACTUELLES)*

- Kimono :

- Pantalon long :

- Masque de protection escrime 350N :

- Couvre masque, tour de casque ou arrière de masque :

- Épaulières / Plastron de hockey :

- Gants de protection type AMHE :

- Protège-gorge / Gorgerin :

- Protège-genoux type AMHE :

- Protège-coudes, protège-bras type AMHE :

- Coudières / Genouillères roller :

- Coquille anatomique :

- Chaussures montantes (au-dessus de la cheville) et semelle souple :

- Bustiers pour les femmes :

3. CONTRÔLE MATERIEL

Un contrôle matériel doit être organisé en amont des épreuves sur une table ou dans un local spécifique.

Si le matériel est autorisé, il est pourvu de marques de contrôle.

Si une anomalie est constatée, le matériel défectueux est refusé et doit être changé. Aucune sanction ne peut être attribuée à ce moment.

Au cours des épreuves, l'arbitre principal doit vérifier la présence des marques de contrôle et sanctionner d'un carton jaune la personne qui ne respecte pas cette règle (avec obligation de changer le matériel défectueux).

En cas de récidive, le fautif se voit attribuer un carton rouge (avec obligation de changer le matériel défectueux).

Si au moment de la vérification, l'arbitre principal constate qu'un élément du matériel n'est pas conforme (lame fissurée ou desserrée, absence d'embout…), il sanctionne le combattant fautif d'un carton blanc (puis jaune en cas de récidive).

En revanche, si au cours d'un combat, l'arbitre principal constate qu'un élément du matériel n'est plus conforme, il cesse immédiatement l'opposition et fait procéder au changement. Aucune sanction ne peut être attribuée à ce moment.

Le cosplay est autorisé sur les épreuves de combat sportif sous condition (voir p.10 – 2.1 Généralités).

VI. COMBATS

1. MANIÈRE DE TENIR L'ARME

L'arme est maniée par une ou deux mains. Le combattant peut changer de main pendant le combat.

Le combattant est libre de tenir la poignée comme il le souhaite. Il peut, au cours d'un match, modifier la position de sa/ses main(s). Toutefois, la main dominante ne doit jamais être placée au niveau du pommeau de la poignée lors d'une touche, ceci afin de gagner le maximum d'allonge. Si tel était le cas, la touche serait invalidée.

De plus, l'arme ne peut, d'une façon permanente ou temporaire, apparente ou déguisée, être transformée en arme de jet. La poignée doit constamment être tenue par au moins une main, et la ou les mains ne peuvent glisser sur la poignée d'avant en arrière ou inversement au cours d'une action offensive.

2. MISE EN GARDE

Lors de la mise en garde, les combattants se placent dans l'arène de combat, juste derrière leur « ligne de mise en garde » respective et avant la « limite d'engagement », de manière à être diamétralement opposés par rapport au centre de l'arène de combat.

Cette mise en garde est valable pour le début du combat et pour chaque remise en garde demandée par l'arbitre principal. Lors de la mise en garde au cours du combat, la distance entre les combattants doit être telle que, dans la position « pointe en ligne », les lames des sabres laser ne puissent pas être en contact.

La garde est prise par les combattants lorsque l'arbitre principal annonce « En garde ». Ils doivent conserver une immobilité complète jusqu'au commandement « Combattez ! » annoncé par l'arbitre principal.

3. DÉBUT, ARRÊT ET REPRISE DU COMBAT

Le début du combat est marqué par le commandement « Combattez ! ». Aucune touche entamée avant ce commandement n'est comptée. Commencer le combat avant ce commandement est sanctionnable d'une faute du 1er groupe.

Les arrêts et la fin du combat sont marqués par le commandement « Cessez ! ». Poursuivre le combat après ce commandement est sanctionnable d'une faute du 1er groupe.

Dès le commandement de « Cessez ! », toute action en cours doit être immédiatement stoppée. L'arbitre principal est seul juge de la validité d'une touche portée au moment de l'annonce du commandement « Cessez ! ».

Si l'un des combattants s'arrête avant le commandement de « Cessez ! » et qu'il est touché, la touche est valable.

Le commandement de « Cessez ! » est aussi donné si le jeu des combattants est dangereux, confus ou contraire au règlement, si l'un des combattants est désarmé, si l'un des combattants sort de l'arène de combat, ou si, en reculant, il se rapproche du public ou de l'arbitre principal.

En revanche, un armé insuffisant précédant une attaque qui touche, une touche incertaine ou tout autre faute technique n'entraînant pas de danger pour les combattants ne déclenchera pas l'arrêt du combat avec « Cessez ! »

Sauf cas exceptionnel, l'arbitre principal ne peut autoriser un combattant à quitter l'aire de combat. Si celui-ci le faisait sans autorisation, il serait passible des sanctions prévues.

4. DURÉE DU COMBAT

Par durée du combat, il faut entendre la durée effective, c'est-à-dire la somme des temps écoulés entre le démarrage et l'arrêt du chrono, sous commandement de l'arbitre.

La durée du combat est contrôlée par un e-arbitre muni d'un chronomètre ou d'une tablette avec l'application dédiée au combat sportif. La durée du combat est fixée à 3 minutes. Le chronométrage aura lieu en temps réel sans arrêt.

Le chronomètre est lancé au premier commandement « Combattez ! ». Il ne s'arrête ensuite plus, même en cas de « Cessez ! ». La phrase d'arme doit être donnée rapidement.

En cas de problème (matériel, blessure…), le chronomètre peut être arrêté sur décision de l'arbitre principal. Il sera relancé au prochain commandement « Combattez ! ».

À la fin du temps réglementaire, le e-arbitre doit annoncer distinctement « Temps ! » pour le signaler à l'arbitre principal. L'arbitre principal doit crier « Cessez ! » pour arrêter le combat. Toute action en cours doit être immédiatement stoppée. L'arbitre principal est seul juge de la validité d'une touche portée au moment de l'annonce du commandement « Cessez ! ».

Si un combattant cherche abusivement à faire perdre du temps à son adversaire, il sera passible d'une sanction.

En cas de défaillance du chronomètre, l'arbitre principal devra évaluer lui-même le temps restant à combattre.

5. COMBAT RAPPROCHÉ

Le combat rapproché est autorisé aussi longtemps que les combattants peuvent se servir normalement de leur arme et que l'arbitre principal peut continuer à suivre l'action.

6. CORPS À CORPS

Le corps à corps existe lorsque les deux adversaires sont en contact. Dans ce cas, le combat est arrêté par l'arbitre principal.

Il est interdit d'occasionner volontairement le corps à corps pour éviter une touche, ou de bousculer son adversaire. Dans le cas d'une telle faute, l'arbitre principal infligera au combattant fautif les sanctions prévues, et la touche éventuelle portée par le combattant fautif sera annulée.

7. ESQUIVES ET DÉPLACEMENTS

Les déplacements et esquives sont permis, même ceux où la main non armée ou les genoux peuvent venir en contact avec le sol.

8. TOUCHE D'ESTOC

Toucher avec la pointe de son sabre par une touche d'estoc est interdit, et sanctionnable d'une sanction du 2ème groupe.

9. CONTRE-ATTAQUE

Chercher à toucher son adversaire, pendant que l'on subit son attaque, est interdit, et sanctionnable d'une sanction du 1er groupe. La touche éventuelle portée par le combattant fautif est annulée.

10. SUBSTITUTION ET UTILISATION DE LA MAIN ET DU BRAS NON ARMÉS

L'utilisation de la main et du bras non armés est interdite pour exercer soit une action offensive, soit une action défensive, soit une action de préhension (de l'arme et/ou du combattant adverse). Dans le cas d'une telle faute, la touche portée par le combattant fautif est annulée et ce dernier reçoit la sanction prévue dans le 2ème groupe.

Si le combattant cherche manifestement à remplacer une cible par une autre, afin de minimiser les point acquis par l'adversaire, l'arbitre principal lui inflige la sanction prévue dans le groupe 1. Les points de la cible qui aurait normalement dû être touchée sont aussi comptés.

La touche éventuelle portée par le combattant fautif est annulée.

Dans le cas où l'arbitre principal s'aperçoit qu'au cours d'un match, un des combattants fait usage de la main et du bras non armés, ou remplace une cible par une autre, il peut demander l'assistance des deux assesseurs.

En plus de leurs attributions habituelles, ces derniers signaleront donc ces fautes, en levant la main ou sur interrogation de l'arbitre principal.

11. FRANCHISSEMENT DES LIMITES

Lorsqu'un combattant franchit la ligne appelée « limite de sortie de zone », avec les 2 pieds entièrement sortis du volume de l'arène, l'arbitre principal doit immédiatement donner le commandement de « Cessez ! ».

Si le combattant sort de l'arène de combat entièrement, l'arbitre principal annule toutes les actions réalisées après le franchissement de la limite, sauf la touche reçue par le combattant qui a franchi la limite si la touche est immédiate et commencée avant le franchissement.

Si un combattant franchi la limite avec ses 2 pieds hors du volume de l'arène, l'arbitre principal cesse le combat, et déclare le combattant touché : 3 points sont accordés à son adversaire.

Si l'arbitre principal juge que le combattant a cherché délibérément à sortir dans le but d'éviter une touche, il peut lui infliger la sanction prévue dans le groupe 2. Dans ce cas, les points de la sanction sont ajoutés aux points déjà accordés à l'adversaire pour la sortie.

Le combattant qui franchit involontairement l'une des limites par suite de tout cas fortuit (telle qu'une bousculade), n'est passible d'aucune pénalisation.

VII. TOUCHES AU SABRE LASER ET ATTRIBUTION DES POINTS

Les règles pour toucher l'adversaire sont codifiées et les touches rapportent au combattant un nombre de points différents selon les cibles touchées.

1. CIBLES

Les cibles sont les endroits où un combattant peut marquer des points lors d'un combat. L'ensemble du corps est concerné.

CIBLE A : POIGNETS, MAINS, DOIGTS ET ARME

L'arme (poignée du sabre laser), les poignets, les mains ou les doigts de l'adversaire peuvent faire l'objet d'attaque.

Les touches de taille obliques, verticales et horizontales sont admises sur les poignets, les mains, les doigts, et plus généralement sur l'intégralité des gants protecteurs, ainsi que sur la poignée, le pommeau ou l'émetteur du sabre laser adverse.

Les touches d'estoc sont interdites.

Nombre de point attribué : **1 point.**

CIBLE B : LES MEMBRES SUPERIEURS ET LES MEMBRES INFERIEURS

On entend par « membre supérieur » le bras armé ou le bras non armé.

Les touches de taille obliques, verticales et horizontales sont admises du bas de l'épaule à l'avant-bras.

On entend par « membre inférieur » la jambe correspondante au bras armé ou la jambe correspondante au bras non armé.

Les touches de taille obliques, verticales et horizontales sont admises du haut de la cuisse au pied.

Les touches d'estoc sont interdites.

Nombre de points attribués : **3 points.**

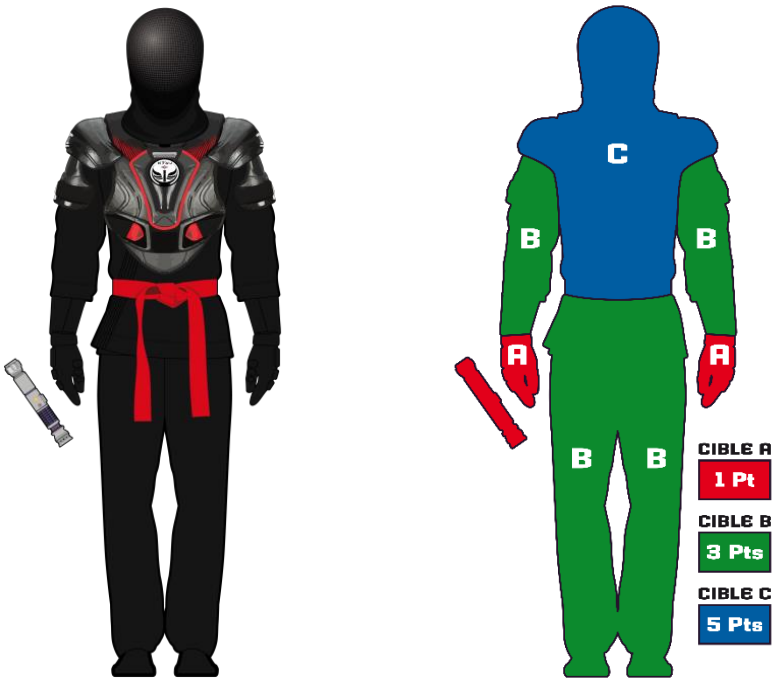
CIBLE C : LA TETE ET LE TRONC

Les touches de taille obliques, verticales et horizontales sont admises de la naissance du cou au sommet de la tête.

Les touches de taille obliques, verticales et horizontales sont admises du bas de l'épaule à la base du cou, du plexus solaire à la partie supérieure du bassin et de l'aisselle au sommet de la hanche.

Les touches d'estoc sont interdites.

Nombre de points attribués : **5 points**.



Cibles	Localisations	Description	Nombre de
Cible A	Main armée	Poignet, main, doigts	1
Cible A	Main non armée	Poignet, main, doigts	1
Cible A	Arme	Arme (poignée du sabre, émetteur ou pommeau)	1
Cible B	Bras (Membre supérieur)	Bas de l'épaule à l'avant-bras, poignet exclu	3
Cible B	Membre inférieur correspondant à la main armée / non armée	Du haut de la hanche au pied	3
Cible C	Tête	Naissance du cou au sommet de la tête	5
Cible C	Tronc	Haut de l'épaule à la base du cou, du plexus solaire à la partie supérieure du bassin et de l'aisselle au sommet de la hanche	5

2. ATTRIBUTION DES POINTS

Le combat sportif au sabre laser est construit autour de six grands principes :

PRINCIPE DE L' « ARME D'ENGAGEMENT »

L'armé d'engagement est un mouvement qui déclenche la phrase d'arme : Il précède la 1ère attaque de cette phrase d'arme et donne donc l'initiative au combattant.

Il consiste à faire passer la main munie de l'arme derrière l'axe vertical du corps (de sorte que celui-ci se situe entre l'arme et l'adversaire) pour la ramener ensuite vers la cible. Ce mouvement peut être effectué sur place ou en déplacement (longitudinal, latéral, par rotation, sauté, en roulade, etc.).

Pour que l'armé d'engagement soit valable, il doit répondre aux nécessités suivantes :

- La pointe de la lame doit partir vers l'arrière pour revenir ensuite vers la cible.
- L'intégralité de l'arme, et de la main qui la tient, doivent dépasser l'axe vertical du corps par rapport à l'adversaire, dans un mouvement de retrait, avant de repartir vers la cible.
- Le mouvement doit se faire sans arrêt, du début du retrait de l'arme jusqu'à la fin et le retour de la lame vers l'adversaire.

Un « armé insuffisant » est une faute technique, il ne donne pas lieu à une sanction, et doit être considéré comme une attaque non armée. Aucun point n'est donc attribué en cas de touche du combattant fautif. A ce titre le combat ne doit pas être arrêté et son adversaire peut poursuivre la phrase d'arme.

PRINCIPE DE L'« ARME SIMPLE »

L'armé simple est un mouvement effectué pendant la phrase d'arme : Il précède une 2nd attaque ou une riposte et permet de continuer la phrase d'arme après avoir repris l'initiative.

Il consiste en un retrait de la lame dont la pointe doit passer en arrière de l'axe vertébral, pour ensuite la ramener vers la cible. Ce mouvement peut être effectué sur place, en déplacement (longitudinal, latéral, par rotation, sauté, en roulade, etc.).

Pour que l'armé simple soit valable, il doit répondre à la nécessité suivante :

- La pointe de la lame doit dépasser l'axe vertical dans un mouvement de retrait avant de repartir vers la cible.

Un « armé insuffisant » est une faute technique, il ne donne pas lieu à une sanction, et sera considéré comme une attaque non armée. Aucun point n'est donc attribué en cas de touche du combattant fautif. A ce titre le combat ne doit pas être arrêté et son adversaire peut poursuivre la phrase d'arme.

PRINCIPE DE L'OFFENSIVE

Les armés étant des préparations aux actions offensives, ils sont forcément complétés par des actions d'attaque, de riposte, de contre riposte, etc.

Ces actions dites « offensives » consistent à chercher à porter une touche avec un mouvement de la lame vers une cible de l'adversaire et une adaptation de la distance par des déplacements.

Pour que l'offensive soit valable, elle doit répondre aux nécessités suivantes :

- Le mouvement est une progression de la lame vers l'avant qui se fait sans arrêt et sans retrait jusqu'à la cible.
- Le nombre de déplacements (longitudinal, latéral, par rotation, sauté, en roulade, etc.) permettant d'adapter sa distance est limité à 2.

/!\ *L'attaque composée suit la même logique avec un mouvement continue même entre la feinte et l'action offensive.*

PRINCIPE DE LA PROTECTION

Tout combattant qui engage une action offensive correctement exécutée est prioritaire.

Afin de mettre en échec l'offensive adverse, l'attaqué doit se mettre en protection (avec une parade, une esquive totale ou une esquive partielle du corps). La réussite de la protection permet au combattant de reprendre la priorité afin de porter une action offensive à son tour.

Pour que la protection soit valable, elle doit répondre aux nécessités suivantes :

- S'il s'agit d'une parade, la position de la lame doit permettre de dévier ou de bloquer l'attaque adverse. A ce titre cette dernière ne doit pas pouvoir toucher si elle est portée dans des conditions normales.

/!\ La touche lourde pouvant « forcer » la parade adverse doit être signalée (arrêt du combat) et sanctionnée (faute du 1er groupe).

/!\ La continuation d'attaque alors que la 1ère attaque est parée est appelée « remise ». Elle n'est pas prioritaire sur la riposte. A ce titre, l'attaquant paré devrait donc se mettre en protection à son tour.

- S'il s'agit d'une esquive partielle, le corps doit pouvoir se soustraire à l'attaque adverse avec le déplacement d'un appui maximum. Avec les deux appuis l'esquive sera alors totale si elle est réussie.

/!\ La continuation d'attaque, alors que la 1ère attaque est esquivée, est appelée « remise ». Elle n'est pas prioritaire sur l'attaque suivante portée par le combattant ayant réussi son esquive. A ce titre, l'attaquant esquivé devrait donc se mettre en protection à son tour.

PRINCIPE DE L'ENCHAINEMENT DES TOUCHES OU « SALVE »

Tout combattant qui engage une action offensive correctement exécutée et qui parvient à toucher son adversaire avec une touche valide, peut enchaîner par une salve constituée de plusieurs attaques successives, réalisées avec des armés simples et sans temps d'arrêt entre les différents mouvements (voir tableau 3 en chapitre VII.3.).

Pour lancer une salve, le combattant doit avoir la priorité et avoir déjà touché son adversaire avec une touche valide.

L'arbitre principal doit veiller à ne pas stopper le match dès la première cible valide touchée, car une salve peut être lancée.

L'objectif est de permettre à l'attaquant d'aller chercher une cible plus vitale (de 3 ou 5 points). À la fin de l'enchaînement, l'arbitre principal ne retiendra que la cible comptabilisant le plus grand nombre de points. Les différentes cibles touchées ne sont pas additionnées.

Le combattant qui subit une salve ne doit pas chercher à « contre-attaquer » (voir chapitre VI.9.). Il doit chercher à empêcher l'attaquant de porter une attaque comptabilisant davantage de points. Une protection adéquate de sa part met fin à la salve.

PRINCIPE DE L'ACTIVATION DE LA LAME LASER

Pour qu'une touche soit valide, il faut que la lame du sabre laser du combattant exécutant l'action offensive soit activée, c'est-à-dire, que la LED de couleur soit allumée et que la couleur dans le tube soit clairement visible pour l'arbitre principal, les 2 assesseurs et le combattant adverse.

Dans le cas où la lame laser n'est pas activée lors d'une touche, celle-ci sera invalidée par l'arbitre principal.

De même, pour qu'une parade soit valide, il faut que la lame du sabre laser du combattant exécutant l'action défensive soit activée, c'est-à-dire, que la LED de couleur soit allumée et que la couleur dans le tube soit clairement visible pour l'arbitre principal, les 2 assesseurs et le combattant adverse.

Dans le cas où la lame laser n'est pas activée lors d'une parade, on considère que le combattant attaquant réalise une touche valide dans la cible visée et marque les points correspondants.

En cas de déficience de la LED du sabre laser, l'arbitre principal fait procéder au changement d'arme.

Si, à la suite du changement, la LED du nouveau sabre laser ne fonctionne pas non plus (ou qu'un élément du matériel du n'est pas conforme), le combattant sera sanctionné d'une faute du 1er groupe (voir chapitre *V.3.*).

3. RÈGLES DE LA PRIORITE ET EXEMPLES

Pour être validée et comptabilisée par l'arbitre principal, une touche doit être effectuée selon les règles de la priorité, résumées dans le tableau 4 (voir chapitre VII.3).

Une phrase d'armes commence par une attaque prioritaire et se termine par une touche ou un arrêt des actions (voir tableau 1 en chapitre VII.3.).

L'attaque prioritaire, c'est-à-dire l'attaque précédée d'un armé donne la priorité au combattant ; l'adversaire doit alors se mettre en protection en parant ou en esquivant l'attaque prioritaire, avant de riposter immédiatement (voir tableau 2 en chapitre VII.3.).

Les coups de pointes et les contre-attaques étant interdits lors des combats (voir chapitre VI.8. et 9.), ils ne font pas parti de la phrase d'arme.

TABLEAU 1 : ORGANIGRAMME DE COMBAT AU SABRE LASER – PHRASE D'ARMES PRIORITAIRE

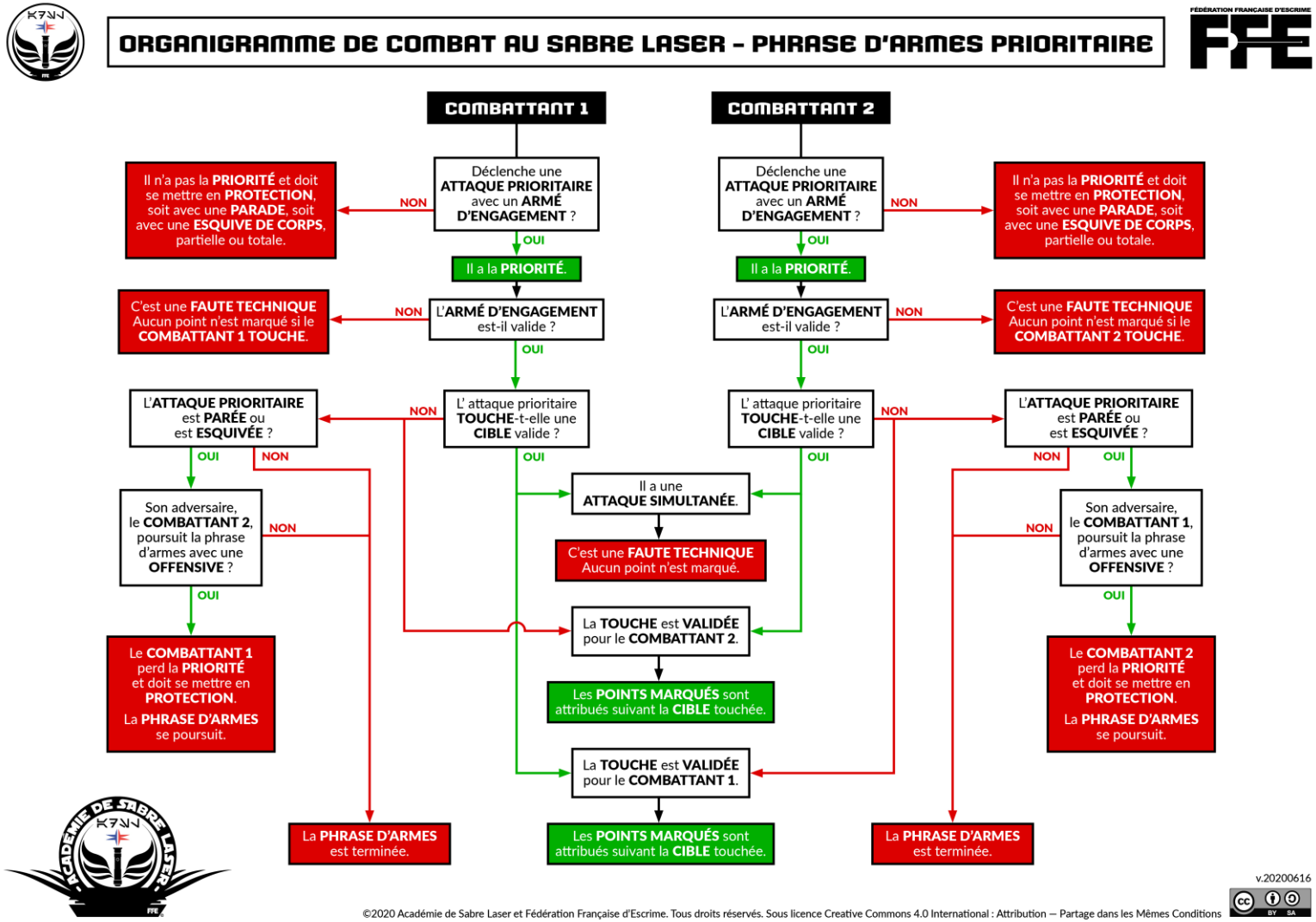
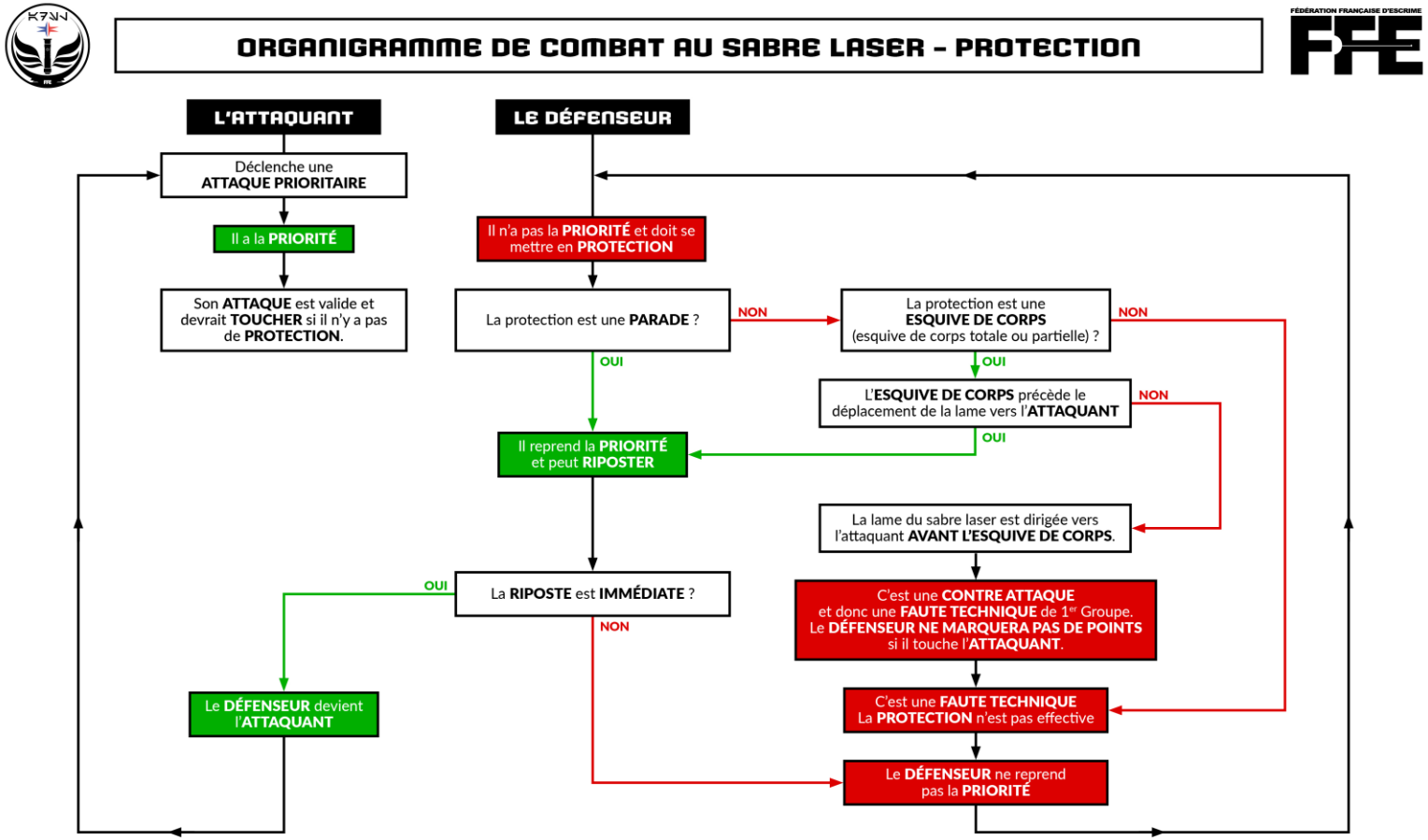


TABLEAU 2 : ORGANIGRAMME DE COMBAT AU SABRE LASER – PROTECTION

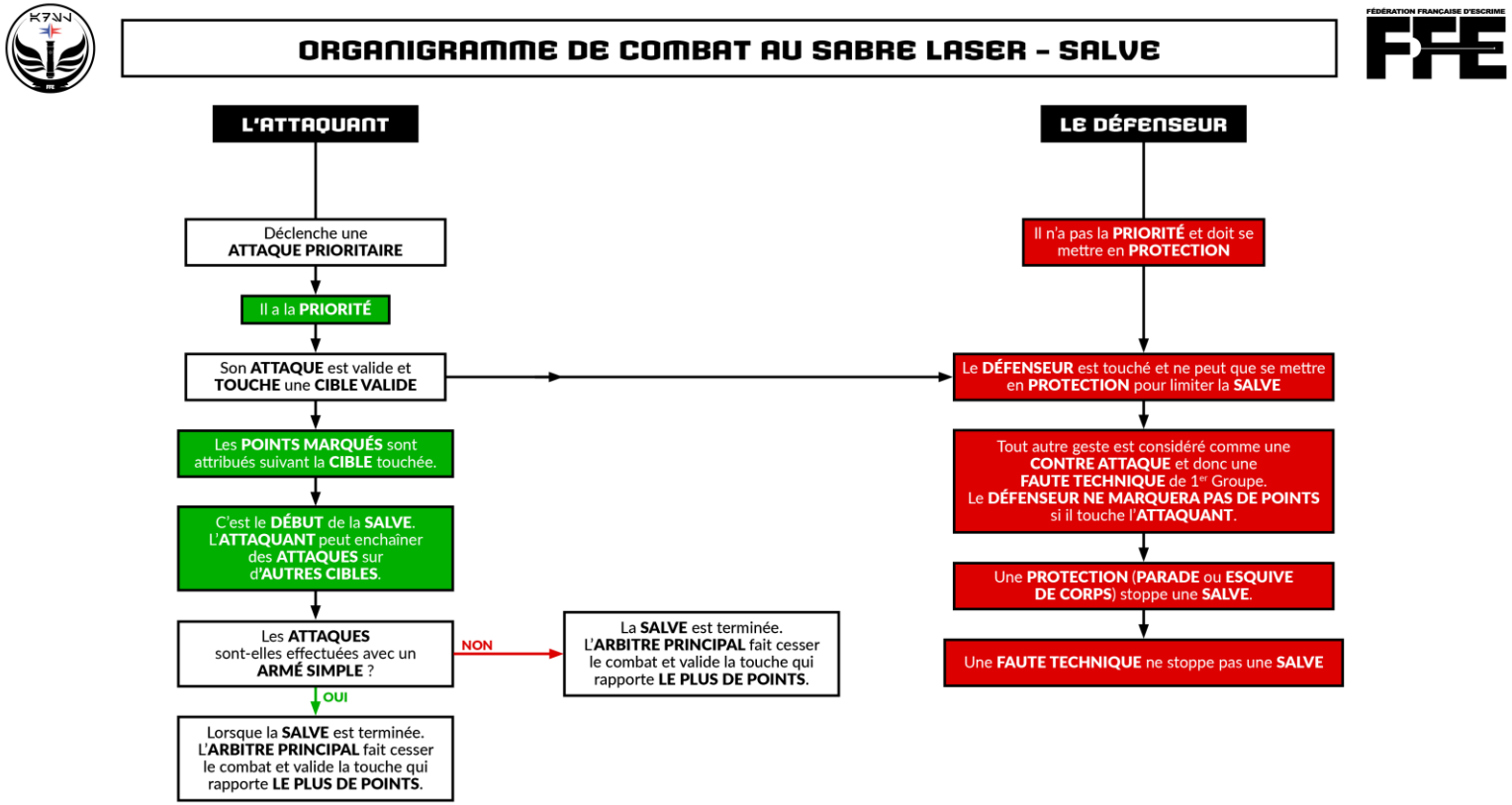


NOTES :
- L'**ATTAQUE PRIORITAIRE** peut être précédée de différents mouvements de sabre laser (orbites, précessions, éclipse d'orbites, etc.).
- Pour être valide l'**ATTAQUE PRIORITAIRE** doit toujours être effectuée avec un **ARMÉ D'ENGAGEMENT**.
- Les **ATTAQUES** sont effectuées avec des **ARMÉS D'ENGAGEMENTS** ou des **ARMÉS SIMPLES**.
- Les **ATTAQUES** peuvent être **SIMPLES** ou **COMPOSÉES**.

v.20200616

©2020 Académie de Sabre Laser et Fédération Française d'Escrime. Tous droits réservés. Sous licence Creative Commons 4.0 International : Attribution – Partage dans les Mêmes Conditions

TABLEAU 3 : ORGANIGRAMME DE COMBAT AU SABRE LASER – SALVE



NOTES :

- Les **ATTAQUES** dans la **SALVE** doivent toutes être effectuées avec des **ARMÉS SIMPLES**. Si non, la **SALVE** est terminée.
- Lors d'une **SALVE**, on ne compte les points que de la **CIBLE** qui en rapporte le plus. Exemple : lors d'une **ATTAQUE**, je touche la **CIBLE A** (touche valide qui rapporte 1 point), ce qui me permet de déclencher une **SALVE**. J'enchaîne sur la **CIBLE B** (touche valide qui rapporte 3 points) et je termine sur la **CIBLE A** qui est **PARÉE**. Cette **SALVE** me rapporte donc au final **3 POINTS**, car c'est la CIBLE B qui compte le plus de points sur l'ensemble de mes touches.

v.20200616

©2020 Académie de Sabre Laser et Fédération Française d'Escrime. Tous droits réservés. Sous licence Creative Commons 4.0 International : Attribution – Partage dans les Mêmes Conditions

TABLEAU 4 : EXEMPLE D'APPLICATION DE LA PRIORITE

Cas	Action	Vert	Rouge	Touche	Points	Commentaires
1	1	Attaque (sans armé)		V	Aucun	Faute de V car l'attaque prioritaire doit être armée.
2	1	Attaque prioritaire	Attaque prioritaire	V + R	Aucun	Attaques simultanées.
3	1	Attaque (sans armé)	Attaque (sans armé)	V + R	Aucun	Fautes des 2 protagonistes. L'attaque prioritaire doit être réalisée avec un armé.
4	1	Attaque prioritaire	Attaque (sans armé)	V + R	V	Faute de R.
5	1	Attaque prioritaire		V + R	V	Coup double. V a pris la priorité en déclenchant son attaque prioritaire en premier. Faute de R, il aurait dû se mettre en protection pour reprendre la priorité avant de riposter.
	2		Attaque prioritaire			
6	1	Attaque prioritaire		R	Aucun	Faute de R, la riposte doit être immédiate. L'attaque prioritaire prend fin au moment du déplacement arrière (de V et de R). R aurait dû faire une attaque prioritaire.
	2		Protection			
	3	Déplacement arrière	Déplacement arrière			
	4		Riposte			
7	1	Attaque prioritaire		V + R OU V seul OU R seul	Aucun	Faute de R, la riposte doit être immédiate. Faute de V, l'attaque prioritaire prend fin au moment du déplacement arrière (de V ou de R). V ou R auraient dû faire une attaque prioritaire.
	2		Protection			
	3	Déplacement arrière	Déplacement arrière			
	4	Remise	Riposte après un temps			
8	1	Attaque prioritaire		V + R OU V seul	V	Faute de R, la riposte doit être immédiate. L'attaque prioritaire prend fin au moment du déplacement arrière (de V et de R). V marque des points car il a pris la priorité en faisant une nouvelle attaque prioritaire.
	2		Protection			
	3	Déplacement arrière	Déplacement arrière			
	4	Attaque prioritaire	Riposte			
9	1	Attaque prioritaire		R	Aucun	Faute de R, la riposte doit être immédiate. L'attaque prioritaire prend fin au moment du déplacement arrière de R.
	2		Protection			
	3	Déplacement arrière	Déplacement arrière			
	4	Attaque prioritaire	Riposte			
10	1	Attaque (sans armé)		V + R	R	Faute de V car il n'a pas armé son attaque.
	2		Attaque prioritaire			
11	1	Attaque (sans armé)	Attaque prioritaire	V + R	R	Faute de V car il n'a pas armé son attaque.
12	1	Attaque prioritaire		V + R OU R seul	R	R a pris la priorité grâce à sa protection. Faute de V. V aurait dû se mettre en protection après la riposte de R pour reprendre la priorité avant d'exécuter son attaque.
	2		Protection			
	3	Remise	Riposte			

13	1	Attaque prioritaire		V	Aucun	Faute de V. R a pris la priorité grâce à sa protection. V aurait dû se mettre en protection après la riposte de R pour reprendre la priorité avant d'exécuter son attaque.
	2		Protection			
	3	Remise	Riposte			

4. MORT SUBITE

La mort subite intervient pour départager 2 combattants à des moments particuliers du match.

Les cibles sont alors restreintes aux parties vitales d'un combattant représentées par la cible C (la tête ou le torse).

Le premier combattant à toucher son adversaire sur cette cible remporte le match et le score à renseigner sur la feuille de match tient compte de cette dernière touche.

Toutes les autres cibles ne comptabilisent aucun point, mais permettent de conserver la priorité et le déclenchement d'une « salve », le défenseur ne peut que défendre et pas riposter.

Les points de pénalité attribués pendant la mort subite restent valides et sont comptabilisés dans le score.

CAS 1 : LA FIN DU TEMPS REGLEMENTAIRE

Si les deux combattants ont un score identique à la fin du temps réglementaire, l'arbitre principal arrête le combat et annonce le passage en mort subite. Le duel se poursuit alors pendant 30 secondes.

Si aucun des combattants n'a touché à la fin du temps complémentaire, l'arbitre principal procède à un tirage au sort à l'aide de l'application d'arbitrage pour définir quel combattant remporte le match. Le score à renseigner sur la feuille de match précise alors quel combattant a remporté le match avec le nombre de points qu'il avait avant la mort subite.

CAS 2 : LE CHALLENGER

Lorsque l'un des combattants dépasse le score de 10 points et s'apprête à gagner, il est encore possible pour le Challenger (perdant aux points provisoire) d'inverser le cours du match en déclenchant une mort subite.

Pour cela, il doit tenter également d'arriver à 10 points avant la victoire de son adversaire.

S'il y parvient, l'arbitre principal annonce alors le passage en mort subite.

Le duel se poursuit alors jusqu'à la fin du temps règlementaire (puis du temps complémentaire si le cas se présente).

Si aucun des combattants n'a touché à la fin du temps complémentaire, l'arbitre principal procède à un tirage au sort à l'aide de l'application d'arbitrage pour définir quel combattant remporte le match. Le score à renseigner sur la feuille de match précise alors quel combattant a remporté le match avec le nombre de points qu'il avait avant la mort subite.

VIII. CLASSEMENT ASL-ELO

Le système de classement des combattants est inspiré de la méthode de classement ELO d'échec (https://fr.wikipedia.org/wiki/Classement_Elo) et correspond aux règles suivantes :

Chaque combattant participant a au moins une compétition officielle de combat sportif se voit attribuer un score de 1000 points.

À l'issue de chaque combat, le gagnant voit son score augmenter et le perdant diminuer. L'idée est qu'un combattant bien classé va gagner peu de points face un combattant mal classé, mais ce dernier, au contraire, peut en gagner beaucoup. L'objectif est que la différence entre les scores de deux combattants traduise la

probabilité de victoire du meilleur joueur selon une loi statistique logistique qui sera calculée automatiquement par l'informatique via l'application d'arbitrage sur tablette.

Lors d'une compétition officielle de combat sportif au sabre laser, le classement ASL-ELO est mis à jour après chaque combat. Le classement à l'issue de l'épreuve tient donc compte de l'ensemble des variations opérées pendant la compétition.

IX. FORMULE « QUEST »

Cette formule est construite comme une succession d'affrontements tirés au sort au sein d'une unique poule, sans tenir compte du rang des combattants ou d'une équité dans les phases de repos. Ainsi, il est possible d'enchaîner plusieurs combats, tout comme plusieurs repos.

Comme dans l'imaginaire de l'univers, l'idée est qu'un combattant est susceptible de se faire défier par plusieurs adversaires l'un derrière l'autre, ce qui oblige d'opter pour une stratégie de combat efficace (rapidité à l'affronter et à le battre en un minimum de temps avec un maximum de frappes à hautes cotations de point).

La compétition est réalisée pendant le temps des braves : il n'y a pas d'élimination et tout le monde fait le même nombre de combats en fonction du nombre d'arènes et du temps disponible fixé par l'organisateur.

Des sélections pour des combats de prestige viennent ensuite récompenser les combattants. Il s'agit aussi là de produire des combats de qualité supérieure pour le public.

1. GENERALITES

Les combats se déroulent en 15 points gagnants de 3 minutes maximum. Le vainqueur du duel est le combattant qui obtient 15 points en moins de 3 minutes, ou le combattant ayant le meilleur score après les 3 minutes de combat effectives.

/!\ Comme déjà évoqué, les cibles touchées rapportant au combattant un nombre de points différent, il arrive que le nombre de points obtenu atteigne 19 : 14 suite à différentes touches + touche finale sur une cible vitale à 5 points.

2. DÉROULÉ DE L'EPREUVE

2.1. TOUR 1 – LE TEMPS DES BRAVES

Il s'agit de l'essentiel de la compétition. Quel que soit le nombre de compétiteurs, le but est que chacun fasse le même nombre de combats sans être éliminé.

Le nombre de combats est déterminé selon 3 paramètres :

- Le nombre de participants
- Le nombre d'arènes disponibles
- Le temps consacré

2.2. TOUR 2 – LE TEMPS DES TEMERAIRES

À l'issue du tour 1, 8 combattants sont sélectionnés, en fonction du classement général aux points, pour réaliser une compétition de prestige.

Un classement spécifique est organisé pour ce tour 2.

Hormis le nombre restreint de participants, le second tour se déroule de la même façon que le premier, dans le respect de la formule QUEST. Le but est de sélectionner les 4 meilleurs combattants.

Les perdants sont crédités de 10 points supplémentaires au classement général de l'épreuve.

2.3. TOUR 3 – LE TEMPS DES CONQUERANTS

À l'issue du tour 2, 4 combattants sont sélectionnés, en fonction du classement général aux points, pour tenter de conquérir le titre.

Ce 3ème tour adopte la formule plus classique d'un tableau d'élimination directe de 4 combattants dans lequel on tire la 3ème place. Soit de 2 demi-finales, 1petite finale, et une finale.

Les places de 1 à 4 sont attribuées en fonction du classement du 2ème tour.

Suite aux 2 demi-finales, les gagnants accèdent à la finale, tandis que les perdants se confrontent pour la 3ème place.

Le combattant victorieux, classé 3ème du tournoi, est crédité au classement général de 60 points supplémentaires.

Le perdant est crédité au classement général de 30 points supplémentaires.

Le 1 er et 2 e disputent la finale. Le vainqueur est crédité de 240 points supplémentaires et le second de 120 points.

À la fin de la compétition, le classement général est mis à jour et doit s'établir de la manière suivante :

- 1er: son dernier score au classement général + 240 points.
- 2e : son dernier score au classement général + 120 points.
- 3 e : son dernier score au classement général + 60 points.
- 4 e : son dernier score au classement général + 30 points.
- 5 e à 8 e : leur dernier score + 10 points.
- 9 e et + : leur score à l'issue du tour 1.

3. MODALITES DE LA FORMULE

Les combats sont tirés au sort de manière informatique. Ils peuvent s'enchaîner ou non.

Les arènes sont également tirées au sort. Les combattants peuvent donc, aussi, être confrontés à des arbitres principaux différents.

De la même façon qu'il peut être appelé à combattre à tout moment, un compétiteur peut être appelé à être assesseur à tout moment (sauf s'il est engagé sur une arène). Il doit donc rester à proximité du plateau technique le plus possible.

Un combattant ne peut combattre deux fois un autre compétiteur à l'intérieur d'une même phase.

Un combattant ne peut refuser un défi (au risque d'être sanctionné d'une faute du 4ème groupe).

4. COTATION DES DUELS

À l'issue de chaque défi les combattant marquent les points suivants au classement général :

- 1 point : Victoire acquise avec une différence < à 4 points (ex : score 11–9)
- 2 points : Victoire acquise avec une différence ≥ à 4 points et ≤ à 7 points (ex : score 8–3)
- 3 points : Victoire acquise avec une différence ≥ à 8 points et ≤ à 11 points (ex : score 14–4)
- 4 points : Victoire acquise avec une différence ≥ à 12 points (ex : score 15–2)

Comme déjà évoqué (voir chapitre IX.1.), les combats peuvent se terminer à 19.

5. CLASSEMENT GENERAL « QUEST »

Le classement général s'obtient en totalisant la somme des points obtenus lors des combats. Il est donc important si l'on veut bien se classer, de l'emporter par des victoires à fort rapport de points.

En cas d'égalité, seront considérées les modalités suivantes (dans cet ordre) :

- Le nombre total de victoires
- Le nombre de victoires par cotation la plus élevée
- Score ASL-ELO le plus élevé

6. CAS DU FORFAIT

Si un combattant ne peut continuer un combat, il est forfait. Les points acquis par lui-même et ses adversaires sont conservés. Il reste affiché au classement général avec le score qu'il aura acquis pendant l'épreuve.

7. CAS DE L'EXCLUSSION

Si un combattant reçoit un carton noir, il est exclu de la compétition et donc du classement général. Les points acquis par ses adversaires sont conservés.

SITE INTERNET OFFICIEL

http://www.academiedesabrelaser.fr

CONTACT

contact@academiedesabrelaser.fr

Retrouvez nous sur :