

Passion – Force – Excellence

RÈGLEMENT NATIONAL

POUR LES COMBATS SPORTIFS AU SABRE LASER

LIVRET 1 : TECHNIQUE

TOURNOI NATIONAL OPEN DE MAI 2018

SOMMAIRE

REGLEMENT TECHNIQUE **4**
I. TERMINOLOGIE **4**
1. LE COMBAT 4
Les protagonistes 4
Le jeu 4
Les règles 4
Les déplacements 5
Les actions offensives 5
Les protections 6
Les préparations (mouvements qui précèdent l'offensive) 6
Les cibles 6
2. LE MATERIEL 6
II. TERRAIN **7**
III. MATERIEL **9**
1. LES ARMES 9
1.1. Longueur et Épaisseur des lames 9
1.2. Qualités des lames 9
1.3. Embouts 9
1.4. Formes de combat 10
2. TENUES ET PROTECTIONS 10
2.1. Généralités 10
2.2. Liste des equipements de protection 11
3. CONTRÔLE MATERIEL 12
IV. COMBATS **13**
1. GÉNÉRALITÉS 13
2. MANIÈRE DE TENIR L'ARME 13
3. MISE EN GARDE 13
4. DÉBUT, ARRÊT ET REPRISE DU COMBAT 14
5. DURÉE DU COMBAT 14
6. COMBAT RAPPROCHÉ 14
7. CORPS À CORPS 14
8. ESQUIVES ET DÉPLACEMENTS 15
9. SUBSTITUTION ET UTILISATION DU BRAS ET DE LA MAIN NON ARMÉS 15
10. FRANCHISSEMENT DES LIMITES 15

V. LES TOUCHES AU SABRE LASER ET L'ATTRIBUTION DES POINTS 15
1. LES ZONES D'ATTAQUE 15
Zone 1 : poignet, main, doigts et arme adverse. 15
Zone 2 : les membres supérieurs et les membres inférieurs 16
Zone 3 : la tête et le tronc 16
2. L'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 » 17
Principe de l'activation de la lame laser 18
3. RÈGLES DE LA PRIORITE ET EXEMPLES 18
Tableau 1 : Organigramme de combat au sabre laser – Phrase d'armes prioritaire 19
Tableau 2 : Organigramme de combat au sabre laser – Protection 20
Tableau 3 : Organigramme de combat au sabre laser – Salve 21
Tableau 4 : Exemple d'application de la priorité 22
4. LA MORT SUBITE 23
5. LES CAS d'application de la Mort subite 23
6. LE CLASSEMENT ASL-ELO 23
VI. FORMULE « QUEST » 25
1. INTRODUCTION 25
2. PRÉSENTATION 25
3. OBJECTIFS 25
3.1. MODALITES DE LA FORMULE 25
3.2. COTATION DES DUELS 26
3.3. CLASSEMENT GENERAL 26
3.4. CAS DU FORFAIT 26
3.5. CAS DE L'EXCLUSSION 26
3.6. L'EX-AEQUO 26
3.7. CEREMONIES 26
3.8. REPARTITION DES DUELS 27

REGLEMENT TECHNIQUE

I. TERMINOLOGIE

Convention : le combat au sabre laser en opposition englobe le combat avec toute arme laser validée par l'ASL.

1. LE COMBAT

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. Suivant son rôle, sa fonction consiste à déterminer la matérialité et la validité des touches, ou à mettre à jour le comptage des points et/ou le chronométrage du combat.
- **Combattant** : Combattant au sabre laser

LE JEU

- **Arène :** 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, les deux bras sont considérés armés.
- **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 se 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 interdite 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 est comptée comme point.
- **Phrase d'armes** : Enchaînement d'actions qui commence par une attaque prioritaire et se termine par une touche.
- **Point** : Unité attribuée à un combattant lorsque sa touche est validée par l'arbitre. Suivant la zone touchée et la façon dont la touche a été donnée, le point peut prendre une valeur de 1, 3 ou 5.
- **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

- **Annonce** : Action verbale de l'arbitre principal par lequel il fait savoir ses commandements, les actions de combat et ses jugements aux combattants et au public.
- **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 sans avoir déclenché leur attaque en même temps. 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 zones interdites. Suivant la faute technique, une sanction peut être donné au combattant fautif.
- **Priorité** : Règle de combat qui définit l'attribution des points lorsque les deux Combattants se touchent sans avoir déclenché leur attaque en même temps (attaques simultanées). Seul l'un des deux combattants comptabilisera des points car il y a faute d'un des deux combattants.
- **Jugement de la touche** : Décision de l'arbitre principal sur la priorité, la validité ou l'annulation de la touche.
- **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 :** Déplacement vers l'avant avec un pas chassé suivi d'une fente.
- **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 zone de touche 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 zone de touche adverse. Elle doit être obligatoirement précédée par un armé d'engagement.
- **Attaque secondaire** : nouvelle action offensive, exécutée après l'attaque prioritaire et avec un armé simple, sans que les 2 Combattants n'aient fait un déplacement arrière juste avant. Elle est réalisée en générale sur un adversaire qui ne riposte pas ou qui ripose à temps perdu.

- **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.
- **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 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 (MOUVEMENTS QUI PRECEDENT L'OFFENSIVE)

- **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

- **Zones d'attaques** : Portion de surface du corps. Usuellement, le corps est divisé en 3 zones :
    - Zone 1 : les mains et la poignée du sabre laser ;
    - Zone 2 : les membres supérieurs et les membres inférieurs ;
    - Zone 3 : la tête et le tronc (également appelé zones vitales).

  Chaque zone d'attaque correspond à un certain nombre de points lorsqu'il y a une touche.

2. 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 zone d'attaque.
- **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 la zone 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 l
    - 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 haute, près de l'émetteur. La main non dominante est placée au plus bas, près du pommeau.
- **Pommeau** : Zone de la poignée la plus éloignée de l'émetteur.
- **Sabre laser** : Arme fictive de la saga cinématographique Star Wars. 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.
- **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).

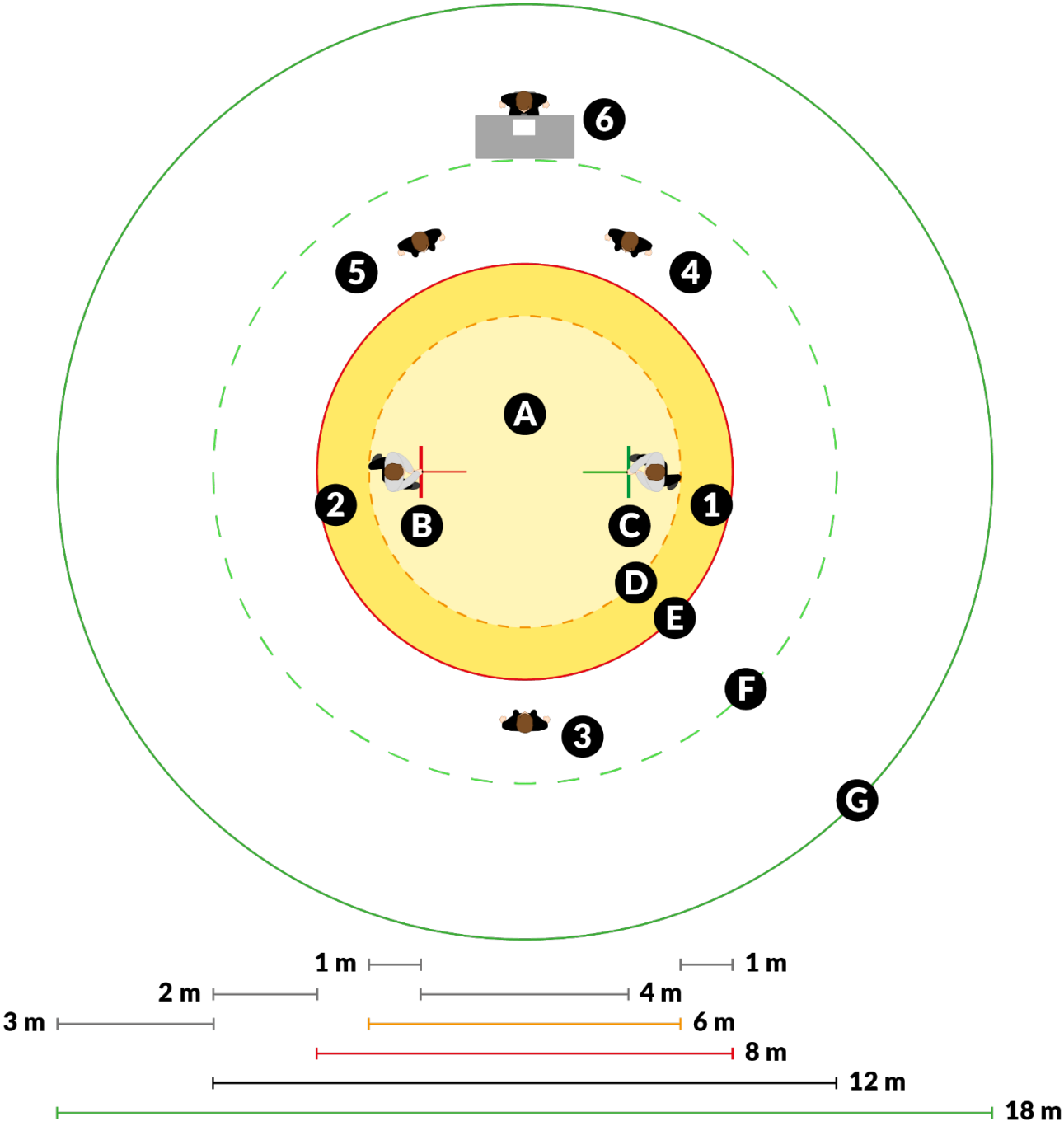
II. TERRAIN

La zone d'évolution en combats individuels et en combat en équipes est appelée « arène de combat ».

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

Au centre de cette zone est tracé en pointillé de couleur unie, un deuxième cercle intérieur de 6 mètres de diamètre. Cette ligne pointillée est appelée « limite d'engagement ».

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) Arbitre assesseur pour le Combattant vert.
5) Arbitre assesseur pour le Combattant rouge.
6) Arbitre assesseur responsable du temps et du marquage des points.

A) Zone d'évolution en combats individuels et en combat en équipes appelée « arène de combat ».
B) Ligne de mise en garde du Combattant vert.
C) Ligne de mise en garde du Combattant rouge.
D) Limite d'engagement ou limite de sortie de zone pour les enfants de moins de 15 ans.
E) Limite de sortie de zone.
F) Limte de la zone d'évolution des arbitres.
G) Limite de sécurité par rapport au public.

III. MATERIEL

1. LES ARMES

Le sabre 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 jusqu'à l'extrémité de l'embout.

L'embout est la partie en polycarbonate ou MMA 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 (exclus).

1.1. LONGUEUR ET ÉPAISSEUR DES LAMES

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 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.

Longueur des sabres laser : entre 100 cm (inclus) à 110 cm (exclus). Cette longueur est prise de la pointe de la lame à la base du pommeau. 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 zone 1 au niveau des touches.

ATTENTION

En dessous de 1 pouce 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.

1.2. QUALITES DES LAMES

Deux qualités de lames en polycarbonate utilisées lors des compétitions sont admises :

- Mid grade : l'épaisseur entre le diamètre extérieur et le diamètre intérieur du tube en polycarbonate est de **2 mm**.
- Heavy grade : l'épaisseur entre le diamètre extérieur et le diamètre intérieur du tube en polycarbonate est de **3 mm**.

La qualité des lames utilisées lors d'un combat doit impérativement être la même. A charge aux participants de s'équiper en fonction du règlement de l'ASL.

En cas de doute sur la qualité des lames Mid ou Heavy Grade, l'organisme responsable de la compétition prêtera des lames homologuées.

1.3. EMBOUTS

Les embouts ronds sont obligatoires pour toutes les compétitions.

1.4. FORMES DE COMBAT

Catégories	Type de lame	Taille de lame	Nombre de touches et durée des combats	Zones de touche autorisés ?	Dimensions de l'arène
Adulte	3 mm	32-pouces	15 touches (3')	Toutes	8 mètres de diamètre

2. TENUES ET PROTECTIONS

2.1. GENERALITES

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

Au début de chaque combat, l'arbitre principal ou l'un de ses assesseurs remettra à chaque combattant un brassard ou une ceinture de couleur rouge ou verte, qu'ils devront portés sur le bras (côté arbitre principal) ou à la ceinture. (A mettre dans le règlement arbitrage)

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.

* **Les tenues de Cosplay sont autorisées dès lors qu'elles permettent le port des protections homologuées et que celui-ci ne comporte de parties rigides contendantes, les capes sont interdites pour des raisons de sécurité évidente. Les organisateurs se réserve le droit de refuser une tenue qui leur semble dangereuse pour le pratiquant lui-même ou ses adversaires.**

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

Pratique en Club	Pratique en Compétition Catégorie Mid Grade (2 mm)	Pratique en Compétition Catégorie Heavy Grade (3 mm)
• Veste de Kimono (Grain de Riz préconisé meilleur amorti) • Gants en kevlar • Gants AMHE ou de type « hockey » (fortement recommandés) • Masque d'escrime 350N • Protège coudes et genoux de type « roller » • Coquille anatomique (Facultatif) et bustier obligatoire pour les filles • Protège tibia (facultatif)	• Veste de kimono ou cosplay* • Chaussures hautes recommandées • Masque Escrime350 N • Couvre masque d'escrime ou protège masque arrière (recommandé) • Gants AMHE ou de type « hockey » • Plastron hockey • Protège coude et genoux • Coquille anatomique et bustier • Gorgerin (recommandé) • Protège tibias et protection souple pour chacun des avant-bras (facultatif)	• Veste de kimono ou cosplay* • Chaussures hautes recommandées • Masque d'Escrime 350 N • Couvre masque d'escrime ou protège masque arrière (recommandé) • Gants AMHE ou de type « hockey » • Plastron hockey • Protège coude et genoux • Coquille anatomique et bustier • Gorgerin (recommandé) • Protège tibias et protection souple pour chacun des avant-bras (recommandé)

2.2. LISTE DES EQUIPEMENTS DE PROTECTION

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

- Kimono type judo, sambo, jujutsu à grain de riz (pour un meilleur amorti des coups) :



- Masque de protection escrime 350N :



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



- Épaulières / plastron de hockey adulte & junior :



- Gants de protection type AMHE :



- Protège gorge / Gorgerin :



- Protèges genoux type AMHE :



- Protèges coudes-bras type AMHE :



- Coudières / Genouillères roller adulte & enfant :



- Coquille anatomique :



- **Chaussures montantes au-dessus de la cheville et semelle souple (type lutte, escrime, boxe..)**



- **Bustiers pour les femmes.**



3. CONTRÔLE 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 (y inclus dans les salles d'entraînement liées à la compétition) doit obligatoirement porter la tenue et le matériel réglementaires ASL

Un contrôle matériel peut éventuellement être organisé (avec marques de contrôle). En l'absence de celui-ci, c'est à l'arbitre de vérifier et sanctionner d'un carton jaune la personne qui ne respecte pas cette règle, suivi d'un carton noir en cas de récidive. Le Directoire technique a les mêmes prérogatives.

Les mesures de sécurité 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, ni des organisateurs d'épreuves, ni des officiels, ni des auteurs d'un éventuel accident.

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

IV. COMBATS

1. GÉNÉRALITÉS

Les compétitions de type duel, ou « combat en individuel », sont des affrontements successifs entre deux pratiquants, appelés également combattants, équipés d'arme et de protections similaires. À la fin de la compétition un classement des protagonistes est réalisé.

Le but est de toucher son partenaire par une touche, exécutée avec le tranchant de son sabre laser, en évitant d'être touché, tout en restant dans la zone d'évolution.

FORMULE « QUEST »

Elle prévoit la participation des combattants dans un esprit de défis sportifs lancés aux autres compétiteurs par tirage au sort et par groupes de 8 sans élimination.

Lors de la formule " QUEST ", l'objectif est de rencontrer un maximum d'adversaire et de faire un maximum de combat.

Cette formule est accessible à partir de 18 ans

Cette formule tend à concilier le respect de l'univers de Georges Lucas avec la dimension de défi et la victoire de l'un sur l'autre et la partie technique avec les cotations de classements, sélectionnant les meilleurs techniciens.

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 effective.

A 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)

Toucher avec la pointe de son sabre par une touche d'estoc est interdit, et sanctionnable d'une faute.

Les règles pour toucher l'adversaire sont codifiées et les zones touchées rapportent au combattant un nombre de points différent (voir plus loin).

Les combats au sabre laser prônent la mixité.

2. MANIÈRE DE TENIR L'ARME

L'arme est maniée par une ou deux mains. Le combattant peut changer de main avant la fin du match.

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 pas 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.

3. 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.

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

4. 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 3^{e} groupe.

Les arrêts et la fin du combat sont marqués par le commandement « Cessez ! », sauf dans les cas de faits qui modifient les conditions régulières et normales du combat. Poursuivre le combat après ce commandement est sanctionnable d'une faute de 3^{e} groupe.

Dès le commandement de « Cessez ! », le combattant ne peut entamer de nouvelle action : seul le coup déjà lancé reste valable. Tout ce qui se passe ensuite n'est absolument plus valable.

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 la l'arène de combat, ou si, en reculant, il se rapproche du public ou de l'arbitre.

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

5. DURÉE DU COMBAT

Par durée du combat, il faut entendre la durée effective, c'est-à-dire la somme des temps écoulés entre « Combattez » et « Cessez ! ».

La durée du combat est contrôlée par un arbitre assesseur muni d'un chronomètre ou d'une tablette avec l'application iOS ou Androïd dédiés au combat sportif en individuel ou en championnat. La durée du combat est fixée à 3 minutes. Le chronométrage aura lieu en temps réel sans arrêt.

En individuel, pour un combattant, le temps de repos entre deux combats sera au moins égal à deux fois la durée du dernier combat effectué sauf pour les juniors qui auront 10mn de repos entre deux combats

Le chronomètre est lancé au premier commandement « Combattez ! ».

Le chronomètre peut être arrêté sur décision de l'arbitre principal. Il sera relancé au prochain commandement « Combattez ! ».

À la fin du temps réglementaire, l'arbitre assesseur responsable du chronomètre doit annoncer distinctement « Temps ! » pour le signaler à l'arbitre principal. L'arbitre principal doit crier « Cessez ! » pour arrêter le combat. Si une action est en cours, elle est stoppée.

Le temps peut être demandé par le combattant chaque fois que le combat est interrompu.

Si un combattant cherche abusivement à provoquer ou à prolonger des interruptions de combat, l'arbitre lui infligera les sanctions prévues par les articles.

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

6. COMBAT RAPPROCHÉ

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

7. 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.

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 infligera au combattant fautif les sanctions prévues, et la touche éventuelle portée par le combattant fautif sera annulée.

8. ESQUIVES ET DÉPLACEMENTS

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

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

L'utilisation de la main et du bras non armés est interdite pour exercer soit une action offensive, soit une action défensive, sauf dans le cas où le combattant dispose d'un objet lui permettant de ne pas « subir la touche adverse ». Dans le cas d'une telle faute, la touche portée par le combattant fautif sera annulée et ce dernier recevra les sanctions prévues.

Il est interdit de substituer une zone de touche par une autre pour minimiser les points acquis par l'adversaire : la touche éventuellement portée par le combattant fautif sera annulée.

10. FRANCHISSEMENT DES LIMITES

Lorsqu'un combattant franchit la ligne appelée « limite de sortie de zone », avec les 2 pieds entièrement sortis et au sol, l'arbitre principal doit immédiatement donner le commandement de « Cessez ! ». Le combattant est considéré comme étant sorti entièrement de l'arène de combat.

Si le combattant sort de l'arène de combat entièrement, l'arbitre 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 la totalité de ses 2 pieds au sol, l'arbitre cesse le combat, et déclare le combattant touché : 3 points sont accordés à son adversaire.

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.

V. LES TOUCHES AU SABRE LASER ET L'ATTRIBUTION DES POINTS

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

1. LES ZONES D'ATTAQUE

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

ZONE 1 : POIGNET, MAIN, DOIGTS ET ARME ADVERSE.

L'arme (poignée du sabre laser), le poignet, la main ou les doigts de l'adversaire peuvent faire l'objet d'attaque.

Les touches de taille obliques (montantes ou descendantes), verticales et horizontales sont admises sur le poignet, la main, les doigts, et plus généralement sur l'intégralité du gant protecteur, ainsi que sur la garde, la poignée, le pommeau ou l'émetteur du sabre laser adverse.

Les touches d'estoc sont interdites.

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

ZONE 2 : 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 (montantes ou descendantes), 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 (montantes ou descendantes), verticales et horizontales sont admises du haut de la cuisse au pied.

Les touches d'estoc sont interdites.

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

ZONE 3 : 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 (montantes ou descendantes), verticales et horizontales sont admises du haut de l'épaule à la base du cou, du plexus solaire à l'aine et de l'aisselle au bas de la hanche.

Les touches d'estoc sont interdites.

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

Zone	Zone de touche	Zone d'attaque	Nombre de points marqué avec une attaque portée à une ou deux mains, avec armé d'engagement ou armé simple
Zone 1	Main armée	Poignet, main, doigts	1
Zone 1	Main non armée	Poignet, main, doigts	1
Zone 1	Arme	Arme (poignée du sabre, émetteur ou pommeau)	1
Zone 2	Bras (Membre supérieur)	Bas de l'épaule à l'avant-bras	3
Zone 2	Membre inférieur correspondant à la main armée	Du haut de la cuisse au pied	3
Zone 2	Membre inférieur correspondant à la main non armée	Du haut de la cuisse au pied	3
Zone 3	Tête	Naissance du cou au sommet de la tête	5
Zone 3	Tronc	Haut de l'épaule à la base du cou, du plexus solaire à l'aine et de l'aisselle au bas de la hanche	5

2. L'ATTRIBUTION DES POINTS

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

PRINCIPE DE L' « ARME D'ENGAGEMENT »

L'armé d'engagement est un mouvement qui déclenche la phrase d'arme et qui précède une attaque pour toucher l'adversaire. Il consiste à faire passer la main munie de l'arme derrière l'axe vertébral, pour ensuite la ramener vers la cible. Ce mouvement peut être effectué sur place, en déplacement, en rotation ou en retourné.

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 la main qui la tient doivent dépasser l'axe vertical 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 sera considéré comme une attaque non armée.

PRINCIPE DE L'« ARME SIMPLE »

L'armé simple est un mouvement effectué pendant la phrase d'arme et qui précède une attaque pour toucher l'adversaire. 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, en rotation ou en retourné.

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

- 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.

PRINCIPE DE PROTECTION

Tout combattant qui engage une action offensive correctement exécutée, prend la **priorité** de l'attaque.

L'attaqué doit impérativement réagir par une protection (parade ou esquive totale ou partielle du corps) avant de répondre à cette attaque pour que sa touche soit comptabilisée. Les combattants doivent chercher à protéger leur intégrité physique, avant de répondre à une attaque.

La contre-attaque est interdite.

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 un armé simple et sans temps d'arrêt entre les différents mouvements (voir organigramme en chapitre *4.3.3. TABLEAU 3 : ORGANIGRAMME DE COMBAT AU SABRE LASER – SALVE*).

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

L'arbitre doit veiller à ne pas stopper le match dès la première zone d'attaque valide, car une salve peut suivre la touche.

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

Le combattant qui subit une salve ne doit pas chercher à « contre attaquer » (voir chapitre *4.2.3. PRINCIPE DE PROTECTION*). Il doit chercher à empêcher l'attaquant de porter une attaque comptabilisant beaucoup de points. Une protection adéquat 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 principale, ses assesseurs et le combattant adverse.

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

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 principale, ses 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 zone visée et marque les points correspondants.

En cas de déficience de la LED du sabre laser, l'arbitre principal peut demander au combattant propriétaire de l'arme s'il souhaite changer la batterie de celui-ci ou changer son arme contre un autre sabre laser de même catégorie lui appartenant. Si malgré ce changement, la LED du sabre laser reste éteinte, le combattant devra déclarer forfait pour disfonctionnement de son arme.

3. RÈGLES DE LA PRIORITE ET EXEMPLES

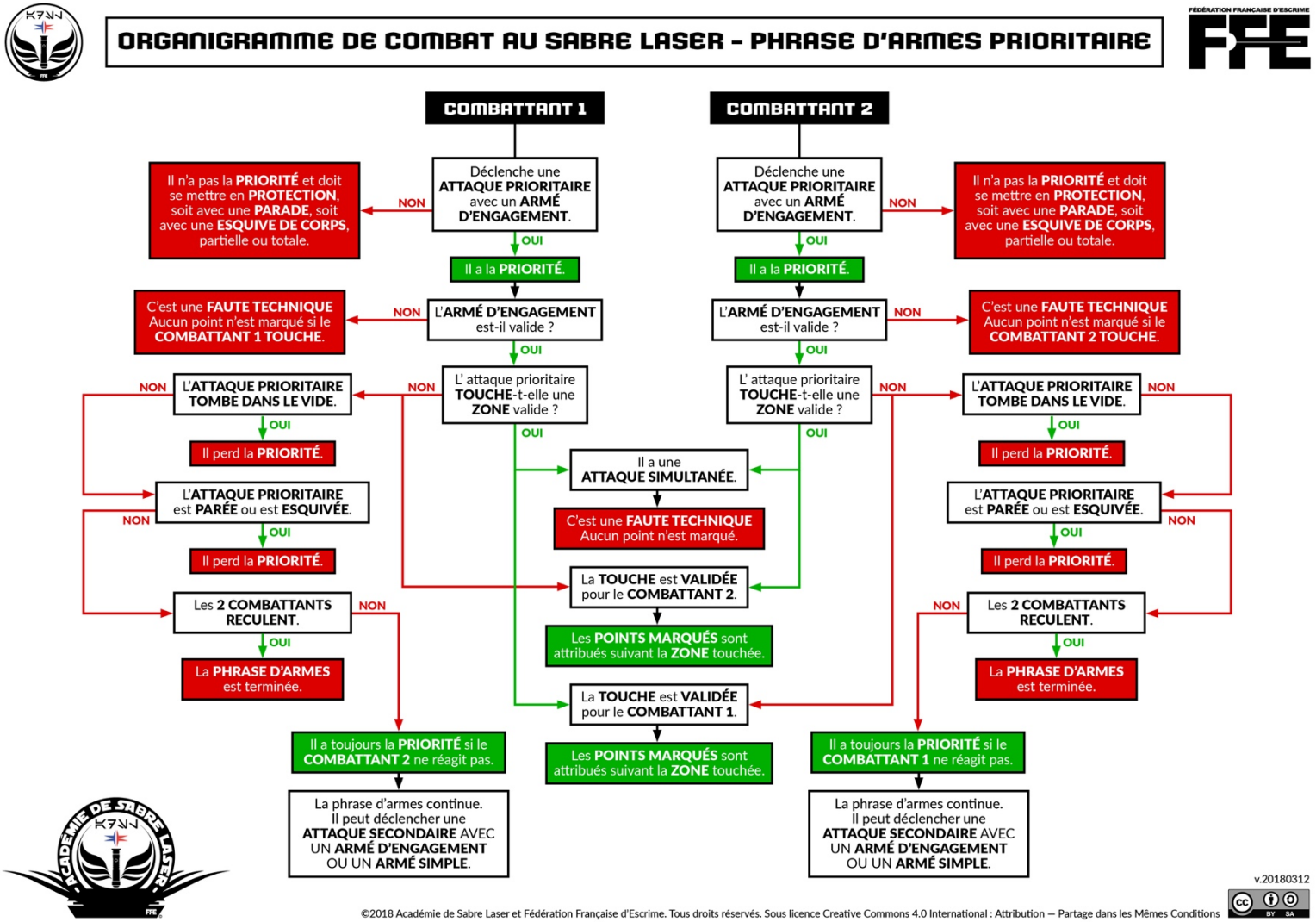
Pour être validée et comptabilisée par l'arbitre, une touche doit être effectuée selon les règles de la priorité, résumées dans le tableau en chapitre *4.3.4. TABLEAU 4 : EXEMPLE D'APPLICATION DE LA PRIORITE*.

Une phrase d'armes commence par une attaque prioritaire et se termine par une touche (voir organigramme en chapitre *4.3.1. TABLEAU 1 : ORGANIGRAMME DE COMBAT AU SABRE LASER – PHRASE D'ARMES PRIORITAIRE*.

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 organigramme en chapitre *4.3.2. TABLEAU 2 : ORGANIGRAMME DE COMBAT AU SABRE LASER – PROTECTION*).

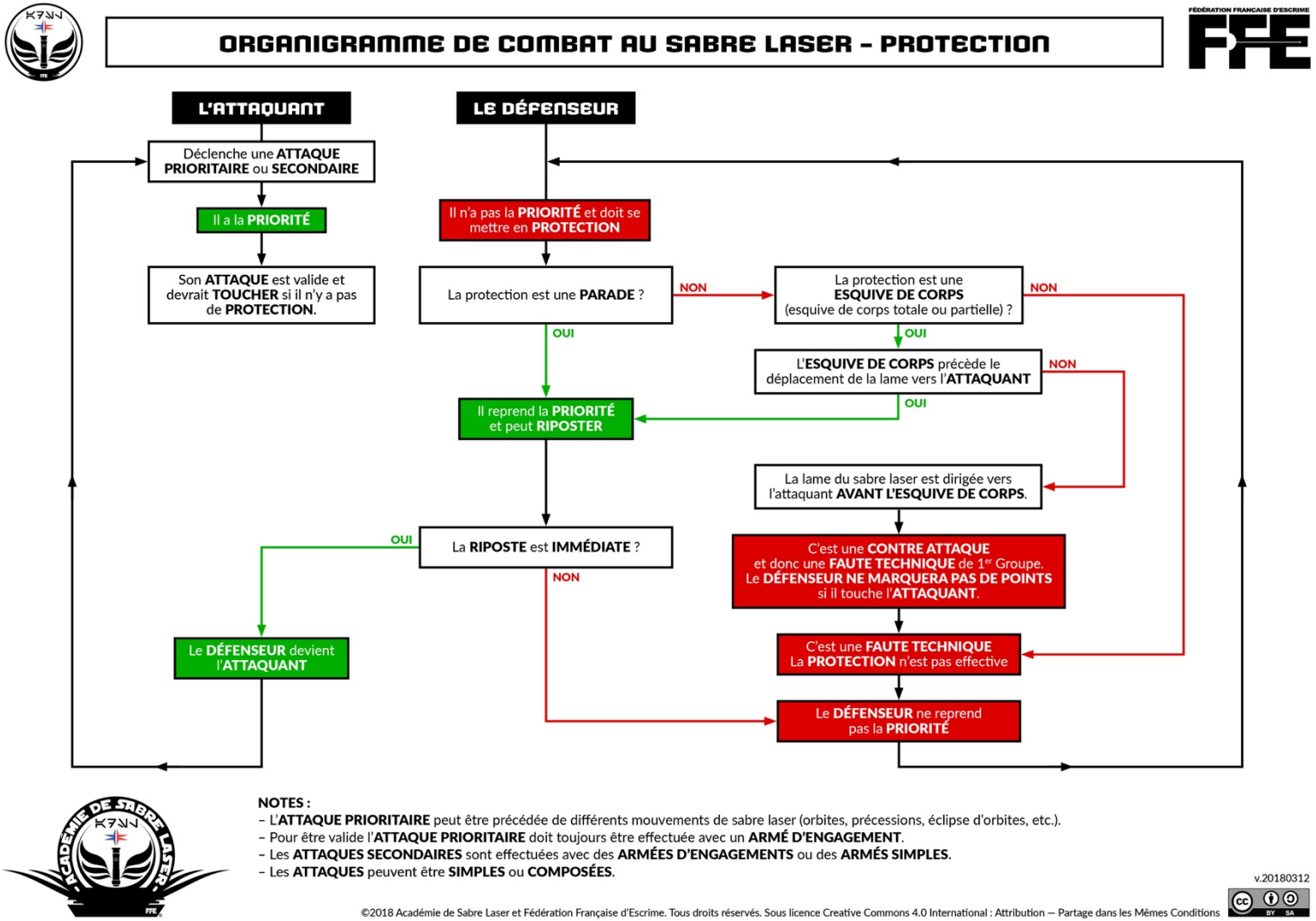
Les coups de pointes et les contre-attaques sont interdits lors des combats.

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



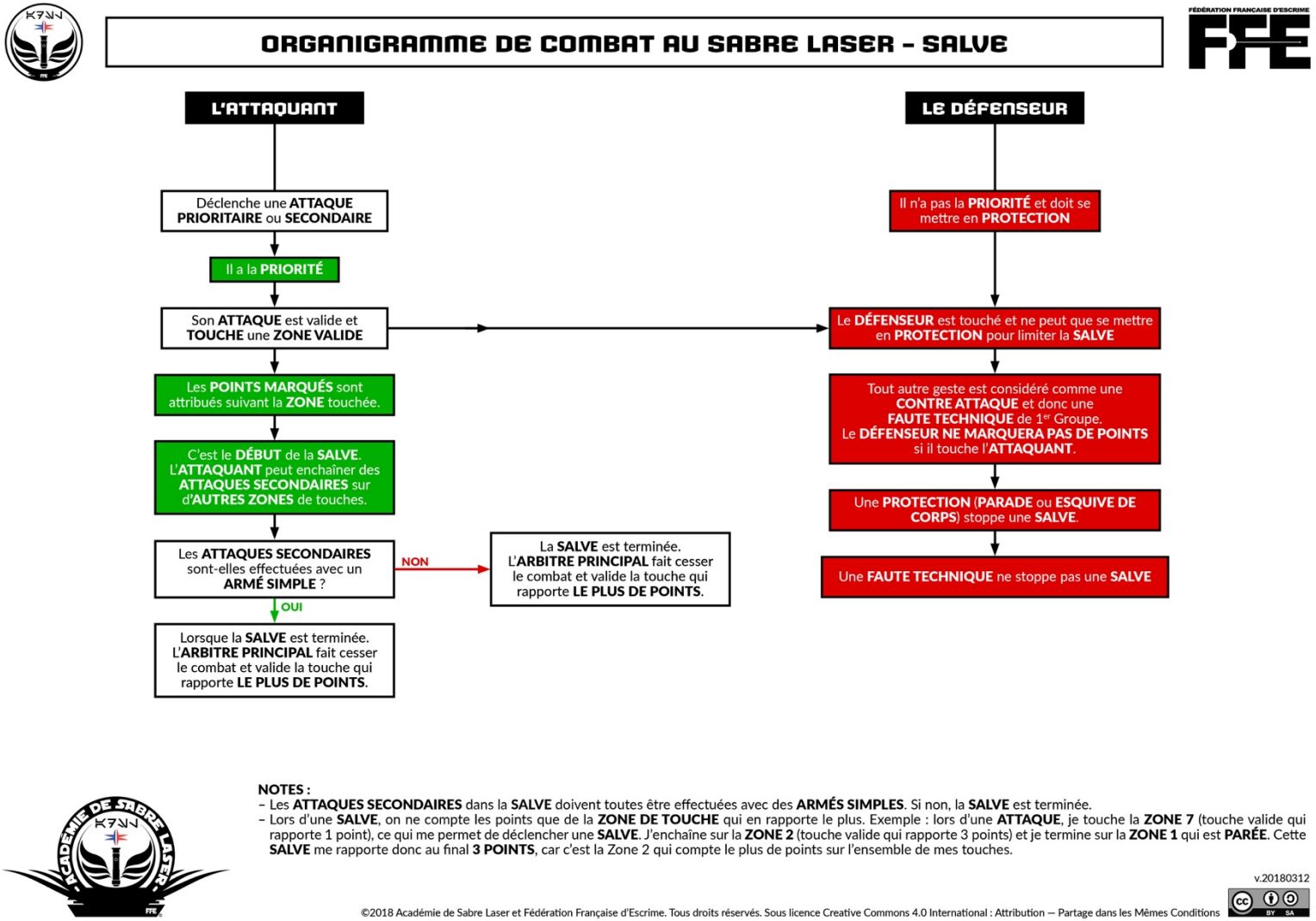
Lien de téléchargement du document : Organigramme de Combat au Sabre Laser

TABLEAU 2 : ORGANIGRAMME DE COMBAT AU SABRE LASER – PROTECTION



Lien de téléchargement du document : Organigramme de Combat au Sabre Laser

TABLEAU 3 : ORGANIGRAMME DE COMBAT AU SABRE LASER – SALVE



Lien de téléchargement du document : Organigramme de Combat au Sabre Laser

TABLEAU 4 : EXEMPLE D'APPLICATION DE LA PRIORITE

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

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

4. LA 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 zone 3 (la tête ou le torse).

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

Toutes les autres zones d'attaque 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.

5. LES CAS D'APPLICATION DE LA MORT SUBITE

5.1. Cas 1 : La fin du temps réglementaire

Si les deux combattants ont un score identique à la fin du temps réglementaire, l'arbitre 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 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 quel combattant a remporté le match avec le nombre de points qu'il avait avant la mort subite.

5.2. 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 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 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 quel combattant a remporté le match avec le nombre de points qu'il avait avant la mort subite.

6. LE CLASSEMENT ASL-ELO

Toutes les combattantes et tous les combattants participants au moins a une compétition officielle de combat au sabre laser en individuel se voient attribuer un classement (classement au sein du club et classement national). Ce classement, nommé « Classement ASL-ELO », est utilisé pour la répartition des combattants lors des championnats et pour déterminer la valeur d'un combattant pour la création d'une équipe lors des cadences.

Ce classement est valable pour une année courante à partir de la date de la dernière compétition effectuée. 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 a un score, généralement de 1000 en moyenne. Un combattant qui n'a jamais joué peut-être initialisé à 1000. 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 à vaincre un combattant mal classé, et vice versa. 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 au sabre laser en individuel, le classement de l'Académie de Sabre Laser doit être mis à jour après chaque combat, et avant le combat suivant.

Les classements selon ce système s'échelonnent entre 1 000 et 3 000 points. Un débutant commence avec un classement de 1 000 points.

VI. FORMULE « QUEST »

1. INTRODUCTION

Elle prévoit la participation des combattants dans un esprit de défis sportifs lancés aux autres compétiteurs par tirage au sort et par groupes de 8 sans élimination.

Lors de la formule " QUEST ", l'objectif est de rencontrer un maximum d'adversaire et de faire un maximum de combat.

Cette formule est accessible à partir de 18 ans

2. PRÉSENTATION

Les compétiteurs s'inscrivent sous leur nom et leur alias, leur alias servira tous au long de la compétition. Ils seront appelés sous leur alias. Pour ceux qui n'en ont pas, ils seront appelés par leur nom et prénom.

L'alias est un surnom ou un nom qui dé nomine le combattant. Pour des raisons pratiques évitez les noms imprononçables et trop long et conserver le même.

3. OBJECTIFS

Cette formule tend à concilier le respect de l'univers de Georges Lucas avec la dimension de défi et la victoire de l'un sur l'autre et la partie technique avec les cotations de classements, sélectionnant les meilleurs techniciens.

Cette formule à de nombreux atouts de formation et de qualification tant aux niveaux des cadres que des compétiteurs :

- Physiologique et physique : il peut arriver que plusieurs combats s'enchainent sans temps de pause ce qui demande une bonne gestion de ses ressources durant toute la compétition.
- Technico tactique : les cotations de classements induisent une stratégie pour marquer le plus de point possible, car la victoire de l'un sur l'autre n'est pas éliminatoire pour l'adversaire sauf en finale.
- Psychologique : Ce système rend difficile l'anticipation du résultat de même que l'enchainement des victoires et défaites qui constituent un vrai challenge mental pour rester concentrer et efficace.
- Arbitrage, elle permet aux stagiaire arbitre et arbitre d'acquérir plus d'expérience (densité des combats)

Tout en restant compétitif, nous restons dans l'esprit de guerrier intergalactique susceptible de rencontrer plusieurs adversaires l'un derrière l'autre, ce qui oblige d'opter pour une stratégie de combat nous rendant plus efficace (rapidité à l'affronter et à le battre en un minimum de temps avec un maximum de frappes à hautes cotation de point). De la même façon, dans un combat l'issue est toujours incertaine et la gestion mentale des combats précédents et primordiale pour rester concentrer et vaincre ses adversaires.

Nous sommes convaincus qu'à terme cette formule nous permettra d'obtenir des compétiteurs d'expérience et de qualité physique et mentale.

3.1. MODALITES DE LA FORMULE

Un combattant ne peut refuser un défi. Les combats sont tirés au sort de manière informatique. Les combats d'un même combattant peuvent se dérouler sur des arènes différentes.

Un combattant ne peut combattre deux fois un même compétiteur, exception faite, lors des Tours 2 et 3 (petite finale et finale).

3.2. 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)

La durée des combats est fixée à **3 minutes** pour toutes les catégories

3.3. CLASSEMENT GENERAL

Le classement général se fait de la façon suivante ;

- On totalise la somme des points obtenu 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.

3.4. CAS DU FORFAIT

Si un combattant ne peut continuer ou refuse un défi, 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 la formule.

Suite au tirage aléatoire, un combattant qui doit rencontrer un combattant ayant fait forfait sera crédité de 2 points.

3.5. CAS DE L'EXCLUSSION

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

Suite au tirage aléatoire, un combattant qui doit rencontrer un combattant ayant été exclu sera crédité de 2 points.

3.6. L'EX-AEQUO

La règle de l'ex-aequo n'est à considérer qu'après celle de l'abandon.

Après l'établissement du classement des combattants à l'issue de la compétition, en cas d'ex-aequo par égalité de points, on regarde dans l'ordre pour les départager

1. Le nombre total de victoires
2. Le nombre de victoires par cotation la plus élevée
3. Score ASL-ELO le plus élevé
4. Si aucun des critères précédant ne peut les différencier, ils sont ex-aequo.

3.7. CEREMONIES

La remise des récompenses doit valoriser la pratique et les combattants. Il est demandé aux combattants de se présenter en tenue de combat ou tenue de cosplay (permettant d'identifier leur visage). Une haie d'honneur sera constituée par toutes les compétitrices et tous les compétiteurs vers le podium sous laquelle passeront les compétiteurs vers le podium, au fur et à mesure de l'appel de leur classement. Ainsi, il se mettront au côté des vainqueurs pour une photo souvenir qui mettra en avant le respect de chacun des combattants des uns envers les autres et célébrera l'esprit de la pratique du sabre laser (différents mais unis).

3.8. REPARTITION DES DUELS

3.8.1. Tour 1 – Le temps des Braves

32 combattants : Chaque combattant en rencontrera 7 autres. Les combats sont tirés au sort de manière informatique. Les combats d'un même combattant peuvent se dérouler sur des arènes différentes.

Points attribués :

- 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)

3.8.2. Tour 2 – Le temps des Téméraires

À l'issue du tour 1, 8 combattants sont qualifiés en fonction du classement général aux points. En cas d'égalité pour déterminer les 8 combattants (9 ou 10 combattants pour 8 places), le classement ASL-ELO départagera.

Les 8 combattants sont répartis de manière aléatoire sur 4 arènes.

Le classement général aux points est remis à zéro.

Pour les combats du 2e tour, l'attribution des points se fait selon la formule QUEST (voir Tour 1).

Les perdants sont crédités de 10 points supplémentaires.

3.8.3. Tour 3 – Le temps des Conquérants

À l'issue des 4 arènes du Tour 2, le 3e et le 4e disputent une petite finale. Le combattant victorieux est classé 3ème du tournoi et est crédité au classement général de 60 points supplémentaires.

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

À l'issue des 4 arènes du Tour 2, le 1er et 2e disputent la finale. Le vainqueur est crédité de 240 points supplémentaires et le second de 120 points. La 1er et la 3e place sont attribuées à la victoire.

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.
- 3e : son dernier score au classement général + 60 points.
- 4e : son dernier score au classement général + 30 points.
- 5e à 8e : leur dernier score + 10 points.
- 9e à 32e : leur score à l'issue du tour 1.

SITE INTERNET OFFICIEL :

www.academiedesabrelaser.fr

CONTACT :

contact@academiedesabrelaser.fr

RETROUVEZ NOUS SUR :



FÉDÉRATION FRANÇAISE D'ESCRIME

© 2018 Académie de Sabre Laser et Fédération Française d'Escrime. Tous droits réservés.