



Passion - Force - Excellence

RÈGLEMENT NATIONAL

POUR LES COMBATS AU SABRE LASER

SAISON 2025-2026

**LIVRET 2 : SYSTÈME POUR LE
COMBAT SPORTIF**

SOMMAIRE

I. LOGIQUE INTERNE DE L'ACTIVITÉ	5
II. TERMINOLOGIE	5
III. CONDITIONS DE COMBAT PAR CATÉGORIE	6
IV. TERRAIN	6
V. MATÉRIEL	7
1. ARMES	7
1.1. LONGUEUR ET ÉPAISSEUR DES LAMES	7
1.2. EMBOUTS	8
1.3. PRISE DES MESURES	8
2. TENUES ET PROTECTIONS	9
2.1. GÉNÉRALITÉS	9
2.2. LISTE DES ÉQUIPEMENTS DE PROTECTION	10
3. CONTRÔLE MATÉRIEL	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	14
5. COMBAT RAPPROCHÉ	14
6. CORPS À CORPS	14
7. ESQUIVES ET DÉPLACEMENTS	14
8. TOUCHE D'ESTOC	14
9. CONTRE-ATTAQUE	15
10. SUBSTITUTION ET UTILISATION DE LA MAIN ET DU BRAS NON ARMÉS	15
11. FRANCHISSEMENT DES LIMITES	15
12. LÂCHER DE SABRE	16
VII. TOUCHES AU SABRE LASER ET ATTRIBUTION DES POINTS	17
1. CIBLES	17
Cible A : poignets, mains, doigts et arme	17
Cible B : les membres supérieurs et les membres inférieurs	17
Cible C : la tête et le tronc	17
2. ATTRIBUTION DES POINTS	19
2.1. Principe de l'« armé d'engagement »	19
2.2. Principe de l'« armé simple »	19
2.3. Principe de l'offensive	20
2.4. Principe de la protection	21
2.5. Principe de l'enchaînement des touches ou « salve »	21
2.6. Principe de l'activation de la lame laser	22
2.7. Cas du contact de la lame avec le sol	22
3. RÈGLES DE LA PRIORITÉ ET EXEMPLES	22
Tableau 1 : Organigramme de combat au sabre laser – Phrase d'armes prioritaire	23
Tableau 2 : Organigramme de combat au sabre laser – Protection	24

Tableau 3 : Organigramme de combat au sabre laser – Salve	25
Tableau 4 : Exemple d'application de la priorité	26
4. MORT SUBITE	27
Cas 1 : Le challenger	28
Cas 2 : La fin du temps réglementaire	28
VIII. FORMULE « QUEST »	28
1. GÉNÉRALITÉS	29
2. DÉROULÉ DES COMPÉTITIONS	29
2.1. PRÉ-TOURNOI – LE TEMPS DES CHALLENGERS	29
2.2. TOUR 1 – LE TEMPS DES BRAVES	29
2.3. TOUR 2 – LE TEMPS DES TÉMÉRAIRES	30
2.4. TOUR 3 – LE TEMPS DES CONQUÉRANTS	30
3. MODALITÉS DE LA FORMULE POUR LES TOURS 1, 2 et 3	30
4. COTATION DES DUELS	30
5. CLASSEMENT GENERAL « QUEST »	31
6. CAS DU FORFAIT	31
7. CAS DE L'EXCLUSION	31
IX. FORMULE « ASL COMPÉTITION »	31
1. GÉNÉRALITÉS	31
2. DÉROULÉ DES COMPÉTITIONS	31
2.1. PRÉ-TOURNOI	32
2.2. TOURNOI – LE TEMPS DE LA QUALIFICATION	32
2.3. TOURNOI – LE TEMPS DE L'ÉLIMINATION	32
2.4. TOURNOI – LE TEMPS DU PRESTIGE	32
3. MODALITÉS DE LA FORMULE	33
4. COTATION DES DUELS	33
5. CLASSEMENT	33
6. CAS DU FORFAIT	33
7. CAS DE L'EXCLUSION	33
X. ORGANISATION DE LA SAISON SENIOR	34
1. LE CIRCUIT RÉGIONAL	34
2. L'ÉPREUVE NATIONALE	34
A. Mode de sélection	34
B. Utilisation des quotas	34
C. Classement initial	34
3. ÉPREUVE INTERNATIONALE	35
A. Mode de sélection	35
B. Classement initial	35
4. CHAMPIONNAT DE FRANCE	35
A. Mode de sélection	35
B. Utilisation des quotas	35
C. Classement initial	35
XI. ORGANISATION DE LA SAISON M17	36
1. LE CIRCUIT RÉGIONAL	36
2. CHAMPIONNAT DE FRANCE	36
A. Mode de sélection	36

B. Utilisation des quotas	36
XII. COMPETITION PAR EQUIPE	36
XIII. CLASSEMENT NATIONAL	37
1. PRINCIPES GÉNÉRAUX	37
2. COMPÉTITIONS PRISES EN COMPTE	37
3. CALCUL	37

I. LOGIQUE INTERNE DE L'ACTIVITÉ

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

Il s'agit d'une opposition, sur fond d'imaginaire, entre 2 adversaires tentant de toucher l'autre sans se faire toucher, au moyen du tranchant de la lame de leur sabre laser. La surface valable est caractérisée par le corps entier et la poignée de l'arme. L'échange se déroule selon une convention spécifique, des règles singulières, un temps défini et au sein d'une surface circulaire.

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

Voir Livret 1.

III. CONDITIONS DE COMBAT PAR CATÉGORIE

Catégories	Type de lame	Taille de lame	Nombre de touches et durée des combats	Cibles autorisées	Dimensions de l'arène	Distance de mise en garde
SENIOR M20 surclassé - Senior - Vétéran (à partir de 17 ans)	2 mm	32 pouces	15 points (3')	Toutes	8 mètres de diamètre	6 mètres
CADET M15 surclassé - M17 (de 13 à 16 ans)	2 mm	32 pouces	15 points (3')	Toutes	8 mètres de diamètre	4 mètres
BENJAMIN M11 surclassé - M13 (de 9 à 12 ans)	2 mm	28 pouces	15 points (3')	Toutes	6 mètres de diamètre	4 mètres

IV. TERRAIN

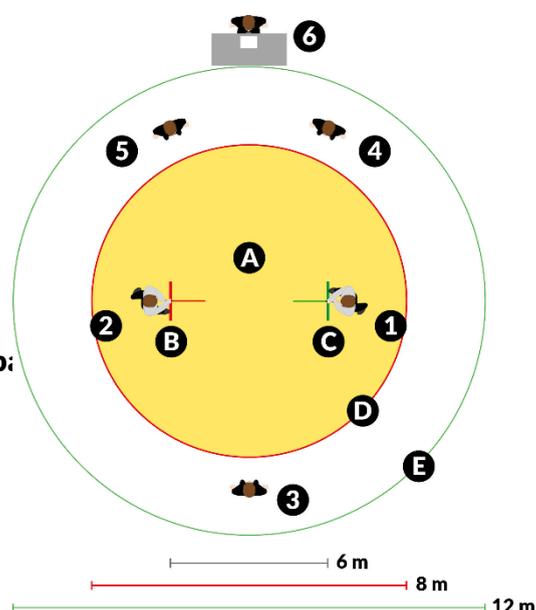
La zone d'évolution en combat sportif et en combat ludique est appelée « arène de combat ».

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 ou 3 mètres du centre du cercle de sorte que ces lignes soient à une distance de 4 à 6 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 « 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. MATÉRIEL

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 lame énergétique.

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

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 située à l'extrémité de la lame. Il doit être rond, vissé et collé [ou riveté](#).

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

Le sabre laser définit l'objet composé de la poignée et de la lame.

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 [pouce](#), 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 2,1 mm. Selon le fabricant, cette épaisseur peut varier de +/- 0,2 mm. Une tolérance est donc admise entre 1,9 mm (inclus) et 2,3 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 nues en polycarbonate ont une mesure standard de 32 [pouces](#) = 81,28 cm. Selon le fabricant, cette mesure peut varier de +/- 2 cm. Une tolérance est donc admise entre 79 et 84 cm. [Cette mesure est prise de la pointe, jusqu'à la base de la lame démontée.](#)

En compétition de combat sportif, 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, vissés et collés, ou rivetés, sont obligatoires pour toutes les compétitions.

1.3. PRISE DES MESURES

Lors d'une compétition, l'ensemble des armes et des lames utilisées doit avoir passé un contrôle matériel. Lors de ce contrôle, les armes seront vérifiées pour confirmer leur respect du présent règlement, que ce soit au niveau sécuritaire ou au niveau des mesures.

Pour la prise des mesures, les sabres seront contrôlés lame montée pour vérifier la taille totale de l'arme et la lame démontée pour vérifier l'épaisseur de la lame ainsi que la taille totale de la lame.

2. TENUES ET PROTECTIONS

2.1. GÉNÉRALITÉS

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 1^{er} protagoniste appelé se place à la droite de l'arbitre principal et porte un brassard vert ou une ceinture verte, tandis que le 2^e 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
<ul style="list-style-type: none">• Masque d'escrime 350N en bon état (treillis ne présentant pas de détérioration, bavette non décousue, etc.)• Pantalon long• T-shirt à manche longue et/ou Veste d'arts martiaux type keikogi, ou Cosplay* (l'intégralité des avant-bras doit être couvert)• Epaulière de hockey• Gants de protection de type AMHE coqués aux phalanges et protégés sur l'interstice entre l'index et le pouce, ou de type Hockey• Protège coudes et genoux coqués de type « roller »• Bustier coqué obligatoire pour les filles• Coquille anatomique obligatoire pour tous.• Protège-tibias (facultatif)	<ul style="list-style-type: none">• Masque Escrime 350N en bon état (treillis ne présentant pas de détérioration, bavette non décousue, etc.)• Couvre masque ou protège masque arrière, type AMHE ou escrime, en mousse épaisse, ou cuir, renforcé (plaque, languette...).• Pantalon long• T-shirt à manche longue et/ou Veste d'arts martiaux type keikogi, ou Cosplay* (l'intégralité des avant-bras doit être couvert)• Epaulière de hockey• Gants de protection de type AMHE coqués aux phalanges et protégés sur l'interstice entre l'index et le pouce, <u>ou de type Hockey débordant des phalanges distales.</u>• Protège coudes et genoux coqués de type Roller• Bustier coqué obligatoire pour les filles• Coquille anatomique obligatoire pour tous.• Protège-tibias• Chaussures hautes (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 contondantes. La tenue doit être cohérente dans son ensemble. 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 ÉQUIPEMENTS 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)

- Veste d'arts martiaux :

La veste de protection (type keikogi ou cosplay) doit couvrir l'intégralité des bras, des épaules jusqu'au poignets.

Dans le cas où la veste d'art martiaux ne va pas jusqu'aux poignets, il est possible de porter un tee-shirt à manches longues ou des manchettes en dessous pour compléter.



- T-shirt à manche longue :



- Pantalon long :



- Masque de protection escrime 350N en bon état (treillis ne présentant pas de détérioration, bavette non décousue, etc.) :



- Couvre masque ou protège masque arrière, type AMHE ou escrime, en mousse épaisse, ou cuir, renforcé (plaque, languette...) :



- Épaulières de hockey :



- Gants de protection type AMHE coqués aux phalanges et protégés sur l'interstice entre l'index et le pouce, ou Hockey débordant des phalanges distales :



- 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 MATÉRIEL

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, 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 toutes les remises en garde effectuées pendant le combat.

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 1^{er} 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 1^{er} 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 2^{ème} groupe.

9. CONTRE-ATTAQUE

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

La contre-attaque consiste à chercher à toucher son adversaire pendant que l'on subit une attaque prioritaire.

Gêner volontairement ou de manière répétitive le jeu de son adversaire en l'attaquant pendant que l'on subit son attaque prioritaire est interdit et passible d'une sanction du 1er groupe. La touche éventuelle portée par le combattant fautif est annulée.

Un coup double est caractérisé par des combattants ayant la même intention d'attaque mais des réalisations différentes. Dans ce cas, si l'attaque d'un des combattants est déclenchée légèrement en retard, pendant l'attaque prioritaire de l'autre, elle ne peut être considérée comme contre-attaque. Elle n'est donc pas sanctionnée d'un carton, et ses points sont invalidés du fait des règles de priorités.

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 points 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 armé, 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 franchit 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.

12. LÂCHER DE SABRE

Lorsqu'un combattant lâche son sabre et que celui-ci tombe au sol, l'arbitre principal doit immédiatement donner le commandement de « Cessez ! ».

Si le combattant lâche son sabre, l'arbitre principal annule toutes les actions réalisées après la chute de celui-ci, sauf si la touche reçue par le combattant qui a lâché son sabre est immédiate et commencée avant le lâcher OU si la touche donnée par le combattant n'est pas conforme au paragraphe V. 1. (Tenue de l'arme et projectile).

Si l'arbitre principal juge que le combattant a lâché délibérément son sabre, il peut lui infliger la sanction prévue dans le groupe 1.

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 tailles 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 supérieurs et les membres inférieurs

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

Les touches de tailles 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 tailles 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**.

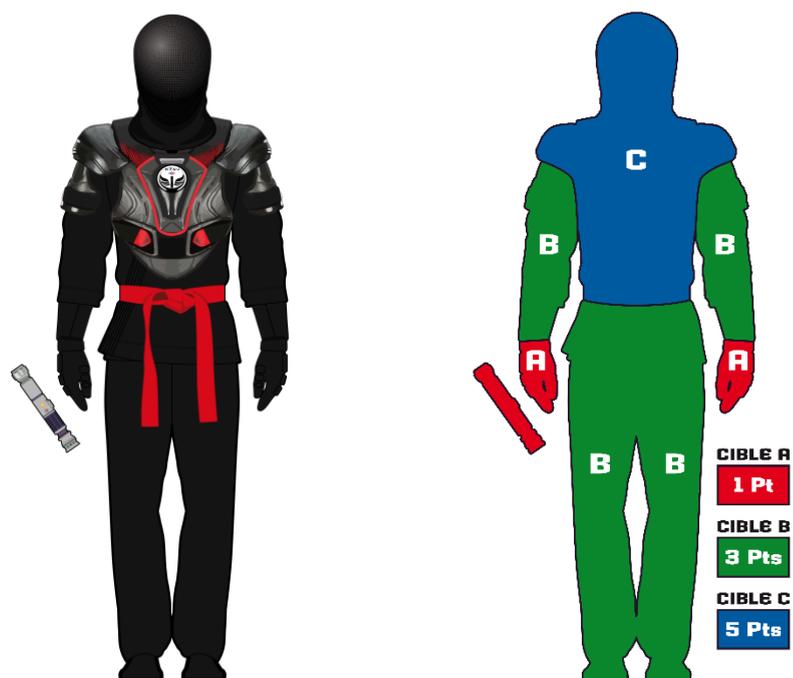
Cible C : la tête et le tronc

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

Les touches de tailles 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**.



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 :

2.1. PRINCIPE DE L'« ARMÉ D'ENGAGEMENT »

L'armé d'engagement est un mouvement qui déclenche systématiquement une phrase d'arme : Il précède la 1^{ère} attaque de cette phrase d'arme et donne donc ~~l'initiative au combattant~~ la priorité à l'action offensive du combattant qui l'a effectué en premier.

Il consiste à positionner son corps entre la totalité de son arme et l'adversaire, avant d'enclencher le mouvement continu de la pointe 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 ainsi répondre aux nécessités suivantes :

1. L'intégralité de l'arme doit se situer entre les 2 combattants avant le début de l'action ;
2. L'intégralité de l'arme (pommeau compris) et de la main qui la tient, doivent dépasser entièrement le corps, avant de progresser vers la cible ;
3. Le mouvement doit se faire sans arrêt, du début jusqu'à la fin ;
4. Le mouvement doit être suivi immédiatement de l'action offensive sans temps d'arrêt entre les deux.

L'armé d'engagement est dit « initié » dès le début du mouvement. Il doit aboutir au positionnement complet. La priorité d'attaque est obtenue dès l'instant où le positionnement complet est terminé, l'armé est alors dit « réalisé ». Tant que l'armé n'est pas réalisé, l'adversaire est susceptible de ravir la priorité.

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. Toutefois, le combat ne doit pas être arrêté tout de suite car son adversaire a droit à son action offensive précédée d'un armé simple après s'être mis en protection. Par la suite, aucun des 2 combattants ne pourra marquer sur cette phrase d'armes. L'arbitre pourra donc arrêter le combat pour éviter un jeu brouillon.

2.2. PRINCIPE DE L'« ARMÉ 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 à positionner son corps entre la pointe de son arme et l'adversaire, avant d'enclencher le mouvement continu de la pointe 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 le corps 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 doit être considéré comme une attaque non armée. Aucun point n'est donc attribué en cas de touche du combattant fautif. Au même titre que ci-dessus, le combat ne doit pas être arrêté tout de suite, car l'adversaire a droit à une action offensive précédée d'un armé simple (s'il s'est mis en protection). Par la suite, aucun des 2 combattants ne pourra marquer sur cette phrase d'armes. L'arbitre pourra donc arrêter le combat pour éviter un jeu brouillon.

2.3. 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 pointe vers une cible de l'adversaire et une adaptation de la distance par des déplacements.

EXPERIMENTATION 2025/2026

Cette action offensive symbolise l'idée martiale de "trancher" son adversaire pour le blesser ou le tuer. Dans la pratique sportive, si l'intention se limite à une simple touche sans force, le principe de trancher est maintenu. Ce qui signifie qu'une fois l'offensive amorcée par un armé, la pointe doit continuer d'aller en direction de l'adversaire et ne peut traverser la cible qu'une seule et unique fois avant de toucher.

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

- Le mouvement est une progression de la lame vers l'adversaire 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. Ces déplacements, complets ou partiels sont comptabilisés à partir du moment où l'armé d'engagement est réalisé et jusqu'à la fin de l'attaque. Si un troisième déplacement est commencé ou effectué, l'attaque est considérée comme non-valable et la priorité est perdue.

EXPERIMENTATION 2025/2026

La lame ne peut passer qu'une seule fois devant le plan médian du corps de l'adversaire avant de toucher. Le plan médian est cette division imaginaire qui sépare le corps en deux hémisphères (gauche et droit). Cette ligne droite infinie passe par le sommet du crâne et se poursuit jusqu'au sol en passant par la colonne vertébrale.

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

2.4. 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. **Cette action offensive doit être immédiatement portée après la mise en protection et sans temps d'arrêt.**

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 1^{er} groupe).

/!\ La continuation d'attaque alors que la 1^{ère} 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 1^{ère} 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.

2.5. PRINCIPE DE L'ENCHAÎNEMENT 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 au minimum 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. Pendant l'enchaînement de la salve, si une touche est considérée comme « frappe lourde » par l'arbitre, la totalité de la phrase d'arme sera invalidée et le combattant sera sanctionné d'une faute du 1^{er} groupe.

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.

2.6. 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 1^{er} groupe (voir chapitre V.3.).

2.7. CAS DU CONTACT DE LA LAME AVEC LE SOL

Le contact de la lame avec le sol est à distinguer en 2 catégories qu'il conviendra à l'arbitre de différencier selon son observation :

- Le contact passager, par "frôlement" où la pointe entre en contact avec le sol sans pour autant marquer d'arrêt ou de changement de direction. Dans ce cas, l'attaque sera valide.
- Le contact "par percussion" où la lame marque un temps, même léger ou est dévié de sa trajectoire initiale. Dans ce cas, l'attaque est invalidée car l'attaque n'est plus dans un mouvement continu.

3. RÈGLES DE LA PRIORITÉ 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.). Si une attaque jugée non va

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

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



ORGANIGRAMME DE COMBAT AU SABRE LASER - PHRASE D'ARMES PRIORITAIRE

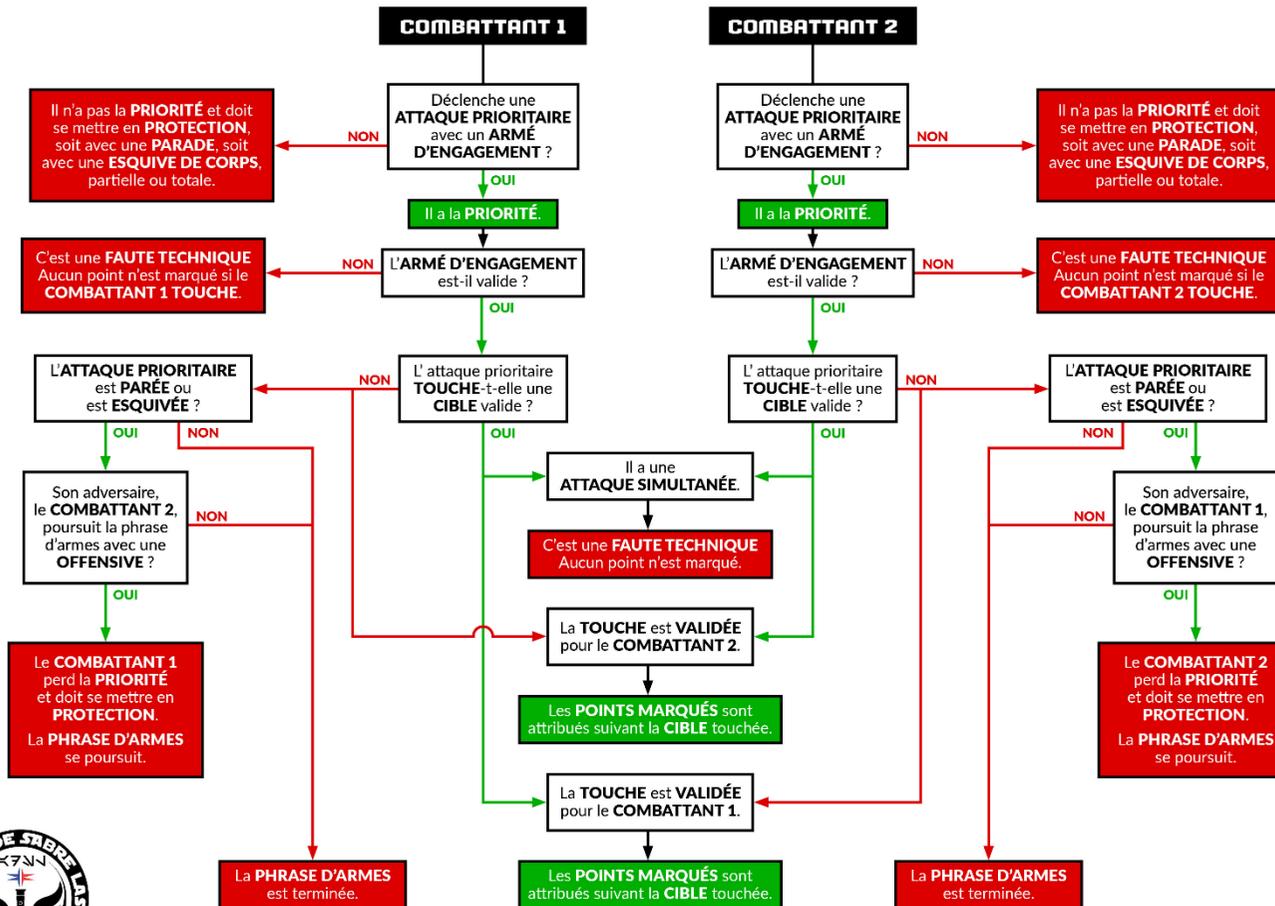
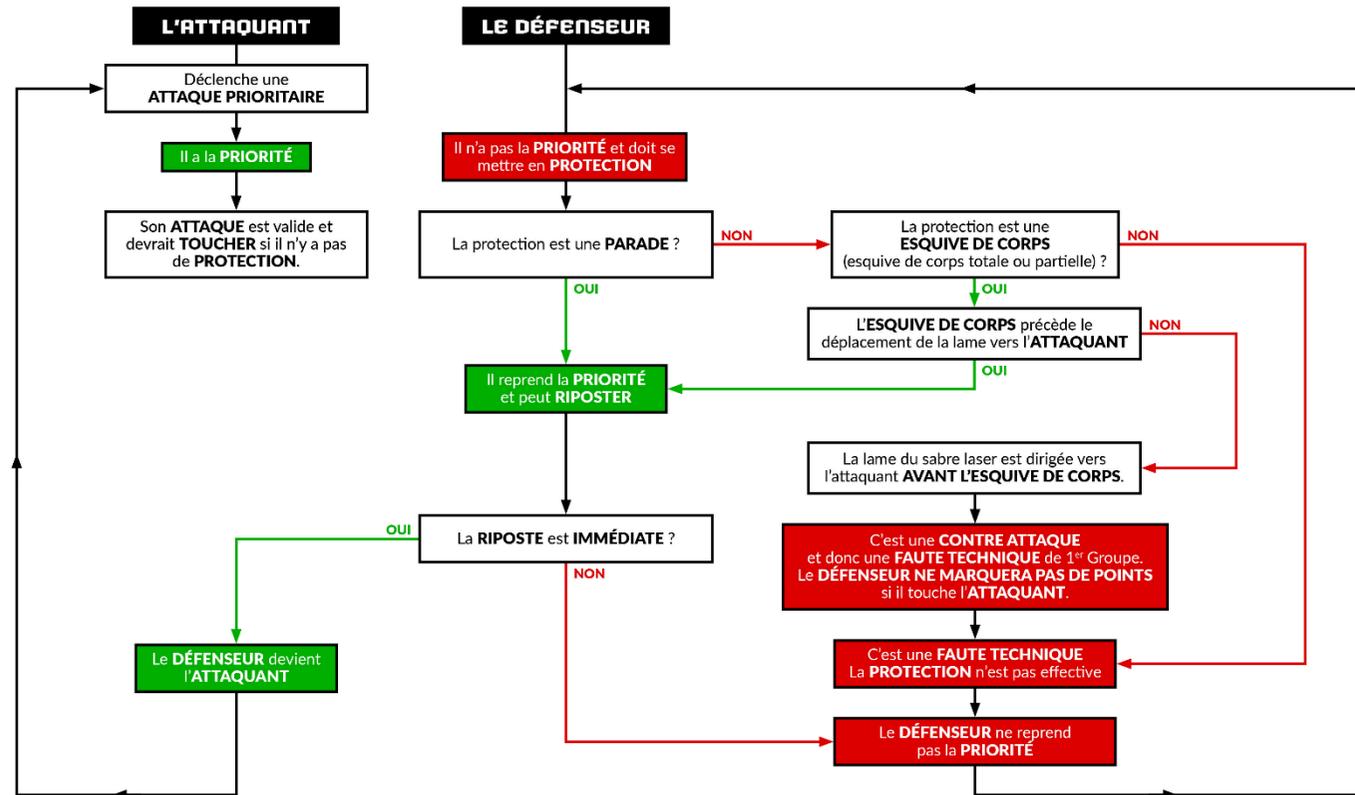


TABLEAU 2 : ORGANIGRAMME DE COMBAT AU SABRE LASER – PROTECTION



ORGANIGRAMME DE COMBAT AU SABRE LASER - PROTECTION



NOTES :

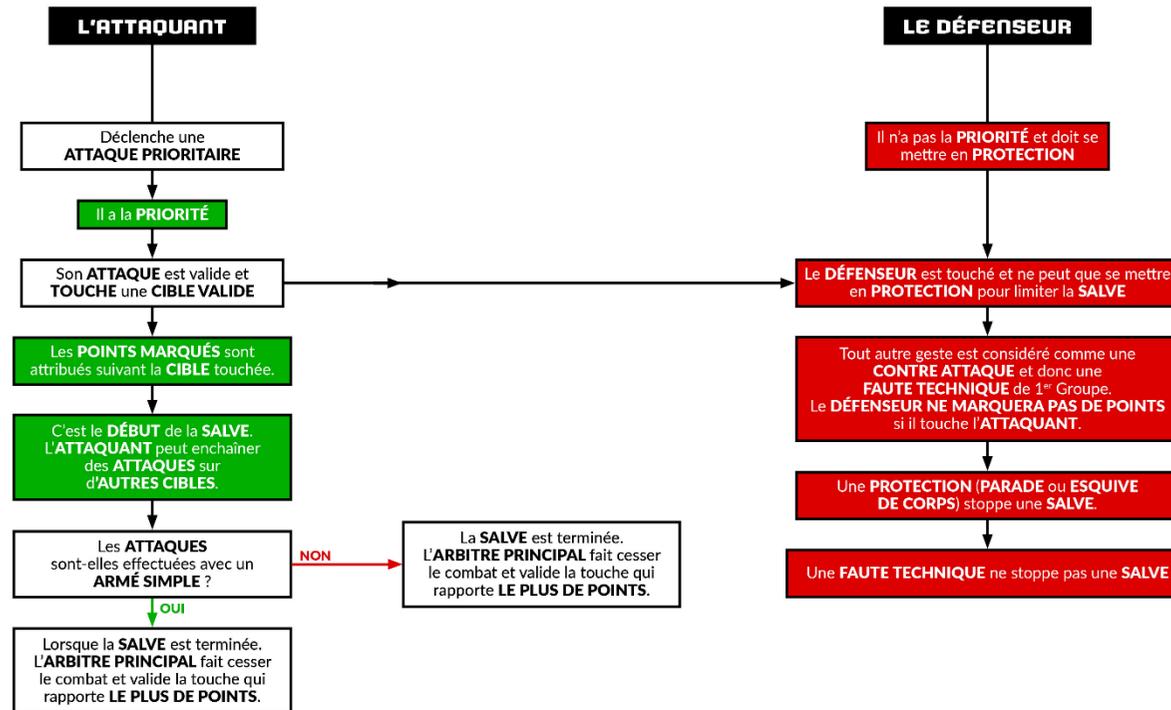
- L'ATTAQUE PRIORITAIRE peut être précédée de différents mouvements de sabre laser (orbites, précessions, éclipse d'orbites, etc.).
- Pour être valide l'ATTAQUE PRIORITAIRE doit toujours être effectuée avec un ARMÉ D'ENGAGEMENT.
- Les ATTAQUES sont effectuées avec des ARMÉS D'ENGAGEMENTS ou des ARMÉS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



TABLEAU 3 : ORGANIGRAMME DE COMBAT AU SABRE LASER – SALVE



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.



TABLEAU 4 : EXEMPLE D'APPLICATION DE LA PRIORITÉ

		Vert	Rouge			
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 prioritaire	Attaque prioritaire	V puis R	Aucun	Attaques simultanées.
4	1	Attaque prioritaire	Attaque prioritaire	V seul	V	Dans le cas par exemple ou R rate la cible.
5	1	Attaque (Sans armé)	Attaque (Sans armé)	V + R	Aucun	Fautes des 2 protagonistes. L'attaque prioritaire doit être réalisée avec un armé.
6	1	Attaque prioritaire	Attaque (Sans armé)	V + R	V	Faute de R .
7	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			
8	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			
9	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			
10	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			
11	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			
12	1	Attaque (Sans armé)		V + R	R	Faute de V car il n'a pas armé son attaque.

	2		Attaque prioritaire			
13	1	Attaque (Sans armé)	Attaque prioritaire	V + R	R	Faute de V car il n'a pas armé son attaque.
14	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			
15	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			
16	1	Attaque (Sans armé)		R	R	Faute de V. R a pris la priorité grâce à sa protection. La faute de V ne doit pas pénaliser R.
	2		Protection			
	3		Riposte			
17	1	Attaque (Sans armé)		V	Aucun	Faute initiale de V. V ne peut marquer de point sur cette phrase d'arme
	2		Protection			
	3		Riposte			
	4	Protection				
	5	Riposte				
18	1	Attaque prioritaire invalide (faute dans l'attaque)		V + R	Aucun	V a pris la priorité en déclenchant son attaque prioritaire en premier, mais a commis une faute (retour de lame, 3 déplacements, armé invalide ...) R aurait dû se mettre en protection pour reprendre la priorité avant de riposter. Pas de touche accordée.
	2		Attaque prioritaire (armé simple)			

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.

Dans le cas où un carton est attribué et que les points qu'il octroie dépasse 15, le combat se termine sur cet événement.

Cas 1 : 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 réglementaire (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 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 : La fin du temps réglementaire

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 des points sont attribués par une touche en zone C, ou une pénalité (sortie d'arène ou carton), l'égalité n'est plus présente et le match prend alors fin, même si le temps additionnel n'est pas arrivé à terme.

Si aucun des combattants n'a touché à la fin du temps complémentaire, l'arbitre principal procède à un tirage au sort 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. 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. GÉNÉRALITÉS

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.

/!\ Également déjà évoqué : un carton donné à un combattant et amenant des points à son adversaire, peut faire gagner ce dernier par l'atteinte des 15 points.

2. DÉROULÉ DES COMPÉTITIONS

La fédération peut programmer des compétitions sur 1 ou 2 journées. Dans le second cas, il s'agit d'un format pré-tournoi sur le 1^{er} jour, puis tournoi sur le 2^{ème} jour.

2.1. PRÉ-TOURNOI – LE TEMPS DES CHALLENGERS

Dans le cas d'une compétition sur 2 jours, un tour est ajouté lors du 1^{er} jour : le temps des challengers. Il précède ainsi le temps des braves et reprend ses principes :

- Le but est que chacun fasse le même nombre de combats sans être éliminé pendant le tour.
- Le nombre de combats est déterminé selon 3 paramètres :
 - Le nombre de participants
 - Le nombre d'arènes disponibles
 - Le temps consacré

Dans ce cas, la répartition des combattants sur les arènes suivra le principe de la composition des poules de la FIE (cf. O.68).

2.2. 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

A l'issue de ce tour, la compétition est considérée comme terminée. La suite étant une sélection de prestige.

2.3. TOUR 2 – LE TEMPS DES TÉMÉRAIRES

À l'issue du tour 1, 8 combattants sont retenus, 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.

2.4. TOUR 3 – LE TEMPS DES CONQUÉRANTS

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

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

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

À la suite des 2 demi-finales, les gagnants accèdent à la finale, tandis que les perdants se confrontent pour la 3^{ème} place.

3. MODALITÉS DE LA FORMULE POUR LES TOURS 1, 2 et 3

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 4^{ème} groupe).

4. COTATION DES DUELS

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

- 1 point : Victoire acquise avec une différence \leq à 3 points (ex : score 11-9) ;
- 2 points : Victoire acquise avec une différence \geq à 4 points et \leq à 7 points (ex : score 8-3) ;
- 3 points : Victoire acquise avec une différence \geq à 8 points et \leq à 11 points (ex : score 14-4) ;
- 4 points : Victoire acquise avec une différence \geq 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 totale des points obtenus sur tous les 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) :

1. La somme totale des points obtenus ;
2. Le nombre total de victoires ;
3. Le nombre de victoires par cotation la plus élevée.

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'EXCLUSION

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.

IX. FORMULE « ASL COMPÉTITION »

Cette formule est construite pour rendre plus équitable les compétitions ASL-FFE.

1. GÉNÉRALITÉS

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.

/!\ Également déjà évoqué : un carton donné à un combattant et amenant des points à son adversaire, peut faire gagner ce dernier par l'atteinte des 15 points.

2. DÉROULÉ DES COMPÉTITIONS

Les compétitions peuvent se dérouler sur 1 ou 2 journées. Dans le second cas, il s'agit d'un format pré-tournoi sur le 1^{er} jour, puis tournoi sur le 2^{ème} jour. La note d'organisation des épreuves précisera le format.

2.1. PRÉ-TOURNOI

- Le pré-tournoi est OPEN (ou limité au regard des capacités de l'organisateur),
- 1 tour de poules à 10 ou moins de manière à avoir des poules homogènes en fonction du nombre de combattant, avec décalage par club,
- La répartition des combattants sur les arènes suivra le principe de la composition des poules de la FIE (cf. O.68),
- Possibilité de lancer en 1 ou 2 vagues,
- 64 tireurs qualifiés pour le tournoi du lendemain à l'issue des poules,
- En cas d'égalité, les tireurs sont départagés par combat de barrage.
- Ce pré-tournoi est une possibilité réglementaire pour les organisateurs. Il n'est pas obligatoire.

2.2. TOURNOI – LE TEMPS DE LA QUALIFICATION

- 64 combattants (40 pour les CFSL),
- 1 tour de poules à 8 ou moins de manière à avoir des poules homogènes en fonction du nombre de combattant, avec décalage par club,
- Les tireurs issus du pré-tournoi sont classés dans les poules selon les résultats de ce dernier, sinon la répartition des combattants sur les arènes suivra le principe de la composition des poules de la FIE (cf. O.68).
- Possibilité de lancer en 1 ou 2 vagues,
- 64 tireurs qualifiés pour le temps de l'élimination à l'issue des poules (40 pour les CFSL).

2.3. TOURNOI – LE TEMPS DE L'ÉLIMINATION

- 64 combattants sélectionnés,
- Tableau d'élimination directe jusqu'au tableau de 16, combats de classements possibles,
- 16 qualifiés.

A l'issue de ce temps, la compétition est considérée comme terminée. La suite étant une sélection de prestige.

2.4. TOURNOI – LE TEMPS DU PRESTIGE

- 16 combattants sélectionnés,
- L'ordre du tableau est conservé,
- Tableau d'élimination directe, sans repêchage, ni combats de classements,
- On tire la 3^e place.

Le tableau d'élimination directe reste le même, il est simplement distingué sur ce 2nd temps pour permettre à l'organisateur de valoriser les combattants finalistes.

3. MODALITÉS DE LA FORMULE

Les combats sont organisés de manière informatique. Les poules et les combats d'élimination sont attribués sur des arènes. Les arbitres sont nommés au fil de la compétition.

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. Les assesseurs seront appelés d'une autre arène, ou d'une autre vague, dans la mesure du possible.

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

4. COTATION DES DUELS

À l'issue de chaque défi les combattants 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 \geq à 4 points et \leq à 7 points (ex : score 8-3) ;
- 3 points : Victoire acquise avec une différence \geq à 8 points et \leq à 11 points (ex : score 14-4) ;
- 4 points : Victoire acquise avec une différence \geq à 12 points (ex : score 15-2).

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

5. CLASSEMENT

Le classement général s'obtient selon les modalités suivantes :

~~en comptabilisant le nombre de victoires, puis en totalisant la somme totale des points obtenus sur tous les 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):~~

1. Le nombre total de victoires ;
2. La somme totale des points obtenus ;
3. Le nombre de victoires par cotation la plus élevée.

Au besoin des combats de barrage seront ajoutés.

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 annulés au sein d'une poule. Son classement reste acquis par la suite.

7. CAS DE L'EXCLUSION

Si un combattant reçoit un carton noir, il est exclu de la compétition et donc du classement général.

X. ORGANISATION DE LA SAISON SENIOR

En SENIOR, la saison s'articule autour des compétitions suivantes :

- Une ou plusieurs épreuves de circuit régional ;
- Une épreuve nationale ;
- Une épreuve internationale en France ;
- Le championnat de France.

D'autres tournois peuvent ponctuer la saison. Ils seront sans incidence dans l'articulation de la saison.

1. LE CIRCUIT RÉGIONAL

Les modalités d'organisation sont laissées à l'initiative des ligues régionales (formule, modalités de participation...). Toutefois, l'extranet doit servir aux clubs à engager leurs combattants.

2. L'ÉPREUVE NATIONALE

Les ligues régionales engagent leurs combattants en utilisant l'extranet fédéral.

La formule ASL COMPÉTITION sera utilisée, sans le pré-tournoi.

Les arbitres seront désignés par les clubs ou les ligues régionales (diplômés de façon adéquate) à raison d'un arbitre à partir de 4 combattants ou 2 arbitres à partir de 9 combattants. Des arbitres supplémentaires peuvent être recrutés par l'organisateur. Ce dernier peut également libérer des arbitres en fonction des effectifs. Dans tous les cas, il s'agit de disposer d'au minimum de 2 arbitres par arène. En cas d'absence d'un ou des arbitres d'un club, l'organisateur demandera au club concerné de pallier aux absences (avec diplôme équivalent). Si ce n'est pas possible, le club ne pourra présenter que 3 combattants maximum.

A. MODE DE SÉLECTION

- 64 combattants répartis par quota entre les ligues régionales selon la formule suivante :

(Effectif moyen du circuit régional / Nombre total de participants aux circuits régionaux) *64

Les effectifs seront relevés au plus tard le **1^{er} janvier de la saison en cours (date limite d'organisation : 31 décembre de la saison en cours)**.

Les ligues régionales qui le souhaitent ont la possibilité de mettre en commun leurs quotas au sein de leur zone.

B. UTILISATION DES QUOTAS

Les ligues régionales confirmeront l'utilisation totale ou partielle des quotas.

Si un trop grand nombre de quotas n'est pas honoré, la FFE se réserve le droit de les redistribuer.

C. CLASSEMENT INITIAL

Résultats du [CFSL 2025](#).

3. EPREUVE INTERNATIONALE

Les ligues régionales engagent leurs combattants en utilisant l'extranet fédéral. Les étrangers s'inscrivent par mail à l'organisateur.

La formule ASL COMPÉTITION sera utilisée.

Les arbitres seront désignés par les clubs ou les ligues régionales (diplômés de façon adéquate) à raison d'un arbitre à partir de 4 combattants ou 2 arbitres à partir de 9 combattants. Des arbitres supplémentaires peuvent être recrutés par l'organisateur. Ce dernier peut également libérer des arbitres en fonction des effectifs. Dans tous les cas, il s'agit de disposer d'au minimum de 2 arbitres par arène. En cas d'absence d'un ou des arbitres d'un club, l'organisateur demandera au club concerné de pallier aux absences (avec diplôme équivalent). Si ce n'est pas possible, le club ne pourra présenter que 3 combattants maximum.

A. MODE DE SÉLECTION

OPEN

B. CLASSEMENT INITIAL

Classement national.

4. CHAMPIONNAT DE FRANCE

Les ligues régionales engagent leurs combattants en utilisant l'extranet fédéral.

La formule ASL COMPÉTITION sera utilisée, sans le pré-tournoi, dans une version CFSL.

Les arbitres seront convoqués par l'organisateur, sur proposition de la commission.

A. MODE DE SÉLECTION

- Les 16 premiers de l'épreuve nationale ;
- Les 4 premiers de l'épreuve internationale ;
- 20 combattants répartis par quota entre les ligues régionales selon la formule suivante :

(Effectif du circuit régional / Nombre total de participants aux circuits régionaux) *20

Les Ligues régionales qui le souhaitent ont la possibilité de mettre en commun leurs quotas au sein de leur zone.

B. UTILISATION DES QUOTAS

Les Ligues régionales confirmeront l'utilisation totale ou partielle des quotas.

Si un trop grand nombre de quotas n'est pas honoré, la FFE se réserve le droit de les redistribuer.

C. CLASSEMENT INITIAL

Classement national.

XI. ORGANISATION DE LA SAISON M17

En M17, la saison s'articule autour des compétitions suivantes :

- Une ou plusieurs épreuves de circuit régional ;
- Le championnat de France.

D'autres tournois peuvent ponctuer la saison. Ils seront sans incidence dans l'articulation de la saison.

1. LE CIRCUIT RÉGIONAL

Les modalités d'organisation sont laissées à l'initiative des ligues régionales (formule, modalités de participation...).

Toutefois, l'extranet doit servir aux clubs à engager leurs combattants.

2. CHAMPIONNAT DE FRANCE

Les ligues régionales engagent leurs combattants en utilisant l'extranet fédéral.

La formule ASL COMPÉTITION sera utilisée.

Les arbitres seront convoqués par l'organisateur, sur proposition de la commission.

A. MODE DE SÉLECTION

- 40 combattants répartis par quota entre les ligues régionales selon la formule suivante :
(Effectif du circuit régional / Nombre total de participants aux circuits régionaux) *40

Les effectifs seront relevés au plus tard le **1^{er} avril de la saison en cours** (date limite d'organisation : **31 mars de la saison en cours**).

Les Ligues régionales qui le souhaitent ont la possibilité de mettre en commun leurs quotas au sein de leur zone.

B. UTILISATION DES QUOTAS

Les Ligues régionales confirmeront l'utilisation totale ou partielle des quotas.

Si un trop grand nombre de quotas n'est pas honoré, la FFE se réserve le droit de les redistribuer.

XII. COMPETITION PAR EQUIPE

A venir.

XIII. CLASSEMENT NATIONAL

1. PRINCIPES GÉNÉRAUX

Le classement national a pour but de classer, dans chaque arme et catégorie, les combattant(e)s licencié(e)s dans les clubs affiliés à la Fédération Française d'Escrime (FFE), à partir des résultats qu'ils/elles auront obtenus à l'occasion des compétitions organisées sous l'égide de la FFE, ou identifiées par celle-ci comme étant prises en compte dans le classement national.

Il sert également à fixer le classement initial d'une compétition.

Le classement n'est pas tournant, il est renouvelé à chaque début de saison, à l'issue de la première épreuve nationale de la catégorie. **Les compétitions régionales sont celles identifiées par les Ligues et s'étant déroulées entre le 1^{er} janvier et le 31 décembre de l'année civile précédant les épreuves avec un effectif supérieur ou égal à 8 combattant(e)s.**

Le classement de la saison précédente, ou le classement des CFSL de la saison précédente, sert de classement d'entrée pour l'épreuve nationale.

La meilleure épreuve régionale sera comptabilisée par combattant.

2. COMPÉTITIONS PRISES EN COMPTE

Le classement national prend en compte, dans chaque catégorie, les compétitions suivantes :

- L'épreuve nationale,
- L'épreuve internationale se déroulant en France (pour le classement national senior uniquement)
- Les épreuves régionales, identifiées par les ligues régionales.
- Le CFSL en fin de saison.

Pour une catégorie donnée, le classement national ne prend en compte que les résultats obtenus dans cette catégorie. Les résultats obtenus dans les autres catégories ne sont pas pris en compte.

Pour marquer les points correspondant à son rang dans l'épreuve, un(e) tireur(se) doit être licencié(e) dans un club affilié à la FFE à la date de la compétition.

3. CALCUL

En fonction des épreuves, le classement national est calculé en appliquant à la formule logarithmique suivante les coefficients correspondant à la force des différentes épreuves :

$$\left(1,01 - \frac{\log(\text{rang})}{\log(\text{nb participants})} \right) \times C$$

Epreuve régionale (dans la limite du meilleur résultat)	Coefficient = 0,5
Open de Colmar	Coefficient = 1
Epreuve nationale	Coefficient = 1,5
CFSL	Coefficient = 2

Il est arrêté après les CFSL et réinitialisé chaque début de saison.



FÉDÉRATION FRANÇAISE
ÉSCRIME

<https://www.ffescrime.fr/>