



Passion – Force – Excellence

RÈGLEMENT NATIONAL

POUR LES COMBATS AU SABRE LASER

SAISON 2026-2027

**LIVRET 3 : ARBITRAGE POUR LE
COMBAT SPORTIF**

SOMMAIRE

1. INTRODUCTION	3
2. RÔLES AUTOUR DE L'ARÈNE	4
1. ARBITRE PRINCIPAL	4
1. Positionnement	4
2. Contrôle matériel	4
3. Placement des combattants	4
4. Direction du combat	4
5. Signalement des touches et des fautes	5
6. Respect de la courtoisie	5
7. Report des scores	5
2. ASSESSEURS	5
1. Positionnement	5
2. Contrôle matériel	5
3. Signalement des touches et des fautes	5
3. e-ARBITRE	6
3. FAUTES ET SANCTIONS	6
4. COMMANDEMENTS	8
1. LANCER LE DÉBUT DU COMBAT	8
2. RELANCER LE COMBAT APRÈS UN ARRÊT	8
3. ARRÊTER LE COMBAT	8
4. ANNONCER LES POINTS SUITE À UNE TOUCHE VALIDÉE	8
5. ANNONCER LA FIN DU COMBAT	9
5. GESTES ET PLACEMENT	9
1. GESTES DE L'ARBITRE PRINCIPAL	9
2. PLACEMENT ET ZONE D'ÉVOLUTION	14

1. INTRODUCTION

L'ensemble des personnes ayant la mission d'organiser la compétition (feuille de route, accueil, logistique, informatique, matériel, communication, récompenses, convention ludique...) est nommé Comité Organisateur (CO).

Le CO doit tenir compte des indications du cahier des charges spécifique à l'organisation de chaque type de compétition afin d'accueillir les participants dans les meilleures conditions possibles.

L'ensemble des personnes ayant la mission d'assurer le bon déroulement technique de la compétition (lancement des combats, suivi du règlement, gestion des conflits, coordination des arbitres, évaluation...) est nommé Directoire Technique (DT).

Étant le garant de l'ordre et de la discipline pendant la compétition, le DT peut intervenir spontanément dans tous les conflits et est habilité à sanctionner selon le règlement.

Le fait d'accepter une désignation en tant qu'arbitre ou assesseur implique l'engagement d'honneur de la personne désignée de respecter et de faire respecter les règlements.

2. RÔLES AUTOUR DE L'ARÈNE

1. ARBITRE PRINCIPAL

L'arbitre principal est le directeur du combat. À ce titre, il commande le combat, octroie les touches, sanctionne les fautes et maintient l'ordre.

1. POSITIONNEMENT

Il se déplace librement dans la zone d'évolution lorsque le combat n'est pas lancé (contrôle matériel, assistance à personne...). Une fois le combat lancé, il se situe exclusivement à l'extérieur de la « limite de sortie de zone ».

/!\ Même à l'extérieur de la « limite de sortie de zone », il convient, en tant qu'arbitre principal, de s'éloigner le plus possible de l'arène (en fonction de ce que permet l'organisation de l'espace compétition), afin de disposer de la vision la plus nette et globale possible de l'action.

Mobile, il doit toujours se positionner de façon à voir les 2 combattants de profil. Le positionnement avec les assesseurs forme un triangle.

2. CONTRÔLE MATÉRIEL

Au début de chaque combat, l'arbitre principal doit constater que le matériel comporte bien les marques de contrôle. Il vérifie également l'état du matériel.

- Si au moment de la vérification, l'arbitre principal constate qu'un élément du matériel n'a pas de marque de contrôle, il sanctionne le combattant d'une faute du 2^{ème} groupe et lui demande de le remplacer.
- Si l'arbitre principal constate que le matériel n'est pas conforme (lame fissurée ou desserrée, absence d'embout...), l'arbitre principal sanctionne le combattant fautif d'un carton blanc (puis jaune en cas de récidive). *Si l'embout de la lame est vissé, mais que la colle ne tient plus, le combattant doit changer son arme, mais il ne reçoit pas de carton blanc.*
- 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.

3. PLACEMENT DES COMBATTANTS

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 sur sa ligne de mise en garde et porte un brassard vert ou une ceinture verte, tandis que le 2^e se place à la gauche de l'arbitre principal sur sa ligne de mise en garde et porte un brassard rouge ou une ceinture rouge.

4. DIRECTION DU COMBAT

L'arbitre principal est la seule personne habilitée à commander le combat. C'est donc lui qui annonce l'arrêt ou la fin d'un combat par le commandement « Cessez ! ». Ce dernier marque la nécessité d'exposer un fait de match important : touche valide, fin du temps, faute observée, sortie de l'arène, danger pour les combattants. Sans nécessité (touche incertaine, armé insuffisant...), l'arbitre doit laisser le combat se dérouler. *L'arbitre annoncera alors « Continuez ! », et l'action se poursuivra.*

Lorsqu'un « Cessez ! » est donné, les combattants regagnent leur ligne de mise en garde

5. SIGNALEMENT DES TOUCHES ET DES FAUTES

L'arbitre principal indique les touches en levant le bras et un nombre de doigts correspondant aux différents points marqués (1, 3 ou 5 points). Le bras levé est du côté du combattant ayant marqué les points (le toucheur). Il annonce oralement les cibles touchées et la phrase d'armes. Il signale les fautes et sanctionne.

L'arbitre principal peut choisir de tenir compte, ou non, des signalements des assesseurs. C'est lui qui a le pouvoir de décision.

Il peut interroger les assesseurs pour affiner sa décision.

Il peut aussi leur confier des tâches (vérification des substitutions de surface valable par exemple). Pour cela, il fait la demande au DT de la possibilité d'ajouter un (ou plusieurs) assesseur(s) à son arène. Cette mesure n'est valable que pour la durée d'un combat.

6. RESPECT DE LA COURTOISIE

À la fin du combat, l'arbitre principal veillera à faire respecter les règles de courtoisie aux 2 combattants.

7. REPORT DES SCORES

L'arbitre est le seul habilité à reporter les scores du match sur la feuille.

2. ASSESSEURS

Les assesseurs sont les assistants de l'arbitre principal pour le bon déroulement du combat. Leur fonction consiste à signaler la matérialité et la validité des touches.

Les assesseurs ~~sont~~ peuvent être des combattants de la compétition « inactifs », ~~tirés au sort~~ pour officier sur un combat.

1. POSITIONNEMENT

Les assesseurs se placent de chaque côté du combat, à bonne distance l'un de l'autre, en restant en retrait et toujours à l'extérieur, et à bonne distance, de la « limite de sortie de zone ».

Mobiles, ils doivent toujours se positionner de façon à voir les 2 combattants de profil. Leur positionnement avec l'arbitre principal forme un triangle.

2. CONTRÔLE MATÉRIEL

Au cours d'un combat, si les assesseurs constatent qu'un élément du matériel n'est plus conforme, ils le signalent immédiatement à l'arbitre principal qui cessera l'opposition.

3. SIGNALEMENT DES TOUCHES ET DES FAUTES

Tout comme l'arbitre principal, les 2 assesseurs observent les 2 combattants.

Les assesseurs signalent les touches en levant le bras et un nombre de doigts correspondant aux différents points marqués (1, 3 ou 5 points). Le bras levé est du côté du combattant ayant marqué les points. Ils signalent les fautes également.

N'ayant pas le pouvoir d'arrêter le combat, leur signalement est limité à quelques secondes.

L'arbitre principal peut choisir de tenir compte de leur signalement, ou non.

Sur interrogation de l'arbitre principal, ils peuvent préciser la cible touchée et/ou la faute commise.

Ils peuvent se voir octroyer une observation supplémentaire (vérification des substitutions de surface valable par exemple).

3. e-ARBITRE

Le e-arbitre contrôle la durée du combat, la tenue des scores et le relevé des sanctions données, muni de l'application d'arbitrage. Ces actions ont lieu en temps réel.

Il lance le chronomètre au premier commandement « Combattez ! ».

Il n'arrête le chronomètre que sur la demande expresse de l'arbitre principal et le relancera au prochain commandement « Combattez ! ».

Au cas où les 2 combattants atteignent un score d'au moins 10 points chacun, il doit annoncer distinctement « Mort subite ».

À la fin du temps réglementaire, il doit annoncer distinctement « Temps ! » pour le signaler à l'arbitre principal, **qui sera le seul autorisé à mettre fin au combat.**

Le e-arbitre doit être identifié clairement. En championnat régional, ou national, il ne peut pas s'agir d'un combattant.

3. FAUTES ET SANCTIONS

Les fautes et sanctions sont réparties en quatre groupes. Chaque groupe comporte plusieurs niveaux de faute. Toute nouvelle faute, quelle qu'en soit sa nature, commise dans le même groupe amène un niveau de faute directement supérieur.

Exemple : Le combattant Vert commet une faute du 1^{ère} groupe « Touche lourde ». Elle est sanctionnée par un carton blanc. Ce même combattant commet par la suite une 2nd faute du 1^{er} groupe « Contre-attaque ». Cette faute sera sanctionnée par un carton jaune.

Les groupes sont en revanche indépendants : l'arbitre principal peut sanctionner d'un carton blanc une faute du 1^{er} groupe alors qu'il a sanctionné précédemment d'un carton rouge une faute du 2^{ème} groupe.

A l'exception du carton noir, les sanctions ne sont données que pour un combat.

Chaque faute nécessite l'arrêt du combat par l'arbitre principal.

Les fautes n'annulent pas les touches subies.

Exemple : Le combattant Vert, qui commet sa 2nd faute du 1^{er} groupe « Contre-attaque », reçoit donc un carton jaune. Son adversaire doit donc être gratifié de 3 points. Or cet adversaire avait réussi à toucher une cible C et a donc marqué 5 points. L'arbitre principal validera donc les 5 points de sa touche puis lui ajoutera 3 points pour la faute commise par le combattant Vert.

Symbole	Explications
BLANC	Faute technique de l'un des deux combattants qui nécessite l'arrêt du combat et un avertissement oral valable pour le match en cours.
JAUNE	Avertissement oral avec pénalisation valable pour le match en cours. L'adversaire est gratifié de 3 points
ROUGE	Pénalisation, l'adversaire est gratifié de 5 points.
	Exclusion de la compétition.
(*) Annulation de la touche portée par le combattant fautif. (**) Combat perdu.	

1 ^{er} Groupe – Fautes	1 ^{ère} faute	2 ^{ème} faute	Suivantes
Abandon de l'aire de combat sans autorisation			
Contre-attaque (*)			
Corps à corps pour éviter une touche (*)			
Couverture/substitution de cible (*)			
Touche lourde (*)			
Déplacement non maîtrisé / attaque non maîtrisée (*)			
Interruption abusive du combat			
Matériel non conforme			
Non-présentation sur l'aire de combat à l'appel de l'arbitre, après trois appels avec une minute d'intervalle (**)			
Réclamation injustifiée : mettre en doute une décision "en fait" de l'arbitre			
Bousculade (*), jeu désordonné, enlèvement du masque avant le commandement « Cessez ! » de l'arbitre			
Commencer le combat avant le « combattez » annoncé par l'arbitre (*)			
Poursuivre le combat après le « cessez » annoncé par l'arbitre (*)			
Anti-jeu			

2 ^{ème} Groupe – Fautes	1 ^{ère} faute	2 ^{ème} faute	Suivantes
Acte violent, vindicatif, dangereux (*)			
Refus d'obéissance			
Demande d'un arrêt sous prétexte d'un traumatisme non reconnu			
Touche d'estoc (*)			
Touche portée très brutalement (*)			
Sortie volontaire de l'arène pour éviter une touche			
Utilisation du bras ou de la main non armée (*)			
Absence de marque de contrôle (*)			

3 ^{ème} Groupe – Fautes	1 ^{ère} faute	2 ^{ème} faute
Combat non loyal (*)		
Combattant troublant l'ordre sur l'arène		
Toute personne troublant l'ordre hors de l'arène		
Comportement antisportif		

4 ^{ème} Groupe - Fautes	Dès la 1 ^{ère} faute
Brutalité intentionnelle	
Fraude, marques d'acceptation du contrôle imitées	
Refus d'un combattant de rencontrer n'importe quel combattant régulièrement engagé	
Faute contre l'esprit sportif	
Favoriser l'adversaire, profiter de la collusion	
Refus du salut à l'adversaire, l'arbitre et le public avant le commencement du match ou après la dernière touche	

4. COMMANDEMENTS

1. LANCER LE DÉBUT DU COMBAT

« Combattants : Saluez-vous. »
 « En garde. »
 « Êtes-vous prêts ? »
 « Combattez ! »

2. RELANCER LE COMBAT APRÈS UN ARRÊT

« En garde. »
 « Prêts ? »
 « Combattez ! »

3. ARRÊTER LE COMBAT

« Cessez ! »
 « Combattants : A vos lignes. »

4. ANNONCER LES POINTS SUITE À UNE TOUCHE VALIDÉE

Suite à une touche, il est nécessaire de décrire la phrase d'armes :

- Les termes techniques les plus souvent utilisés sont : Attaque, Esquive, Parade, Riposte. Il est inutile de donner des termes plus précis.
- Ils sont complétés par : Droite, Gauche, Combattant vert, Combattant rouge, Non, Qui touche, Valable, Non valable... Voire 1^{ère}, 2nd, 3^{ème} (1^{ère} attaque esquivée, 2nd attaque de Gauche...).

Il convient de débiter par le combattant ayant pris l'initiative :

« [Attaque] de [Gauche/Combattant rouge], [Non]. [Parade] [Riposte] de [Droite] ... »

Puis de notifier la cible touchée et annoncer le nombre de points attribué :

« ... qui touche la cible [A, B, ou C] : [1, 3, 5] point(s) »

Enfin, l'arbitre annonce le score en cours en commençant toujours par donner le score du combattant le plus élevé.

5. ANNONCER LA FIN DU COMBAT

« Victoire du combattant [vert ou rouge], [X] points à [Y] ».

« Saluez-vous. »

« Saluez les arbitres. »

« Serrez-vous la main. »

« Merci. Combattants, sortez de l'arène. »

5. GESTES ET PLACEMENT

Par convention, l'arbitre principal place le combattant avec brassard vert sur sa droite et le combattant avec brassard rouge sur sa gauche. Les schémas suivants gardent ce principe de positionnement.

1. GESTES DE L'ARBITRE PRINCIPAL



Schéma 1 : « Saluez-vous » ou « En Garde » ou
« Saluez les arbitres »



Schéma 2 : « Êtes-vous prêts ? »



Schéma 3 : « **Combattez** »



Schéma 4 : « **Abstention** », indécision de l'arbitre. Il n'a pas vu la faute ou la touche



Schéma 5 : « **Faute technique** »

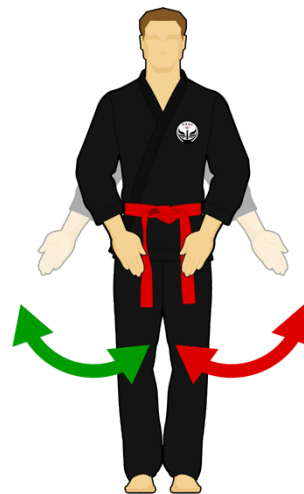


Schéma 6 : « **Jeu brouillon** » ou « **Continuez** »



Schéma 7a : « **Combattant vert touche la cible A, 1 point** »



Schéma 7b : « **Combattant vert touche la cible B, 3 points** »



Schéma 7c : « Combattant vert touche la cible C, 5 points »



Schéma 8a : « Combattant rouge touche la cible A, 1 point »



Schéma 8b : « Combattant rouge touche la cible B, 3 points »



Schéma 8c : « Combattant rouge touche la cible C, 5 points »



Schéma 9 : « Sortie de l'arène non intentionnelle »
 Le combattant rouge est sorti de l'arène de combat en mettant les deux pieds dehors de façon non intentionnelle (bousculade).



Schéma 11 : « Sortie de l'arène »
 Le combattant rouge est sorti de l'arène de combat en mettant les deux pieds dehors de façon intentionnelle. Les points reviennent au Combattant vert.



Schéma 13 : « Faute ! »
 Le combattant vert vient de faire une faute passible d'un avertissement ou d'une sanction.

Schéma 10 : « Sortie de l'arène non intentionnelle »
 Le combattant vert est sorti de l'arène de combat en mettant les deux pieds dehors de façon non intentionnelle (bousculade).



Schéma 12 : « Sortie de l'arène »
 Le combattant vert est sorti de l'arène de combat en mettant les deux pieds dehors de façon intentionnelle. Les points reviennent au Combattant rouge.

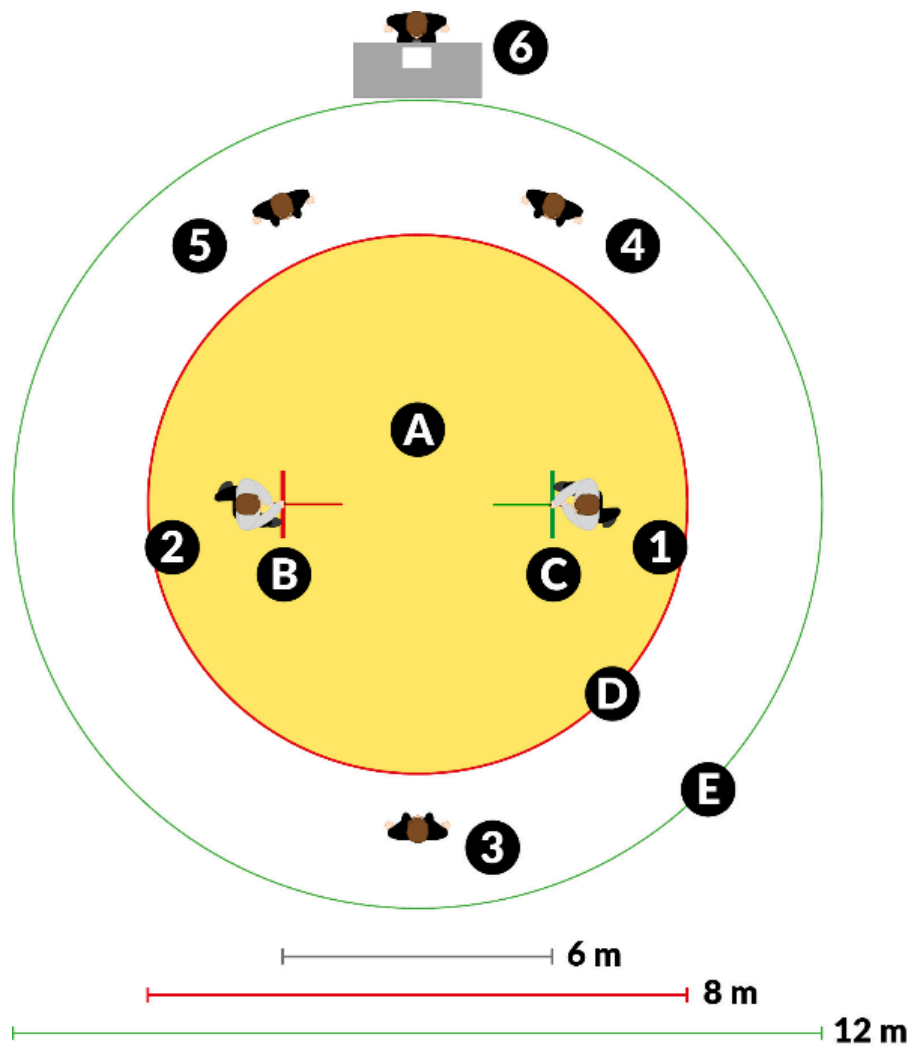


Schéma 14 : « Faute ! »
 Le combattant rouge vient de faire une faute passible d'un avertissement ou d'une sanction.



Schéma 15 : « Cessez ! »
L'arbitre demande l'arrêt du combat.
Il peut s'ensuivre d'autres gestes
d'arbitrage pour expliquer l'arrêt.

2. PLACEMENT ET ZONE D'ÉVOLUTION



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



FÉDÉRATION FRANÇAISE
ESCRIME