



*Passion - Force - Excellence*

# **RÈGLEMENT NATIONAL**

**POUR LES COMBATS SPORTIFS AU SABRE LASER**

## **LIVRET 2 : ARBITRAGE**

**TOURNOI NATIONAL OPEN DE MAI 2018**

# SOMMAIRE

---

<b>REGLEMENT ARBITRAL .....</b>	<b>3</b>
<b>I. INTRODUCTION.....</b>	<b>3</b>
<b>II. ARBITRES.....</b>	<b>3</b>
<b>III. FAUTES ET SANCTIONS.....</b>	<b>4</b>
<b>IV. ANNONCES D'ARBITRAGE .....</b>	<b>5</b>
1. Lancer le début du combat .....	5
2. Relancer le combat après un arrêt .....	6
3. Arrêter le combat .....	6
4. Annoncer les points suite à une touche validée .....	6
5. Annoncer la fin du combat.....	6
<b>V. GESTES ET PLACEMENT .....</b>	<b>6</b>
1. Gestes de l'arbitre principal.....	6
2. PLACEMENT DES ARBITRES ET ZONE D'ÉVOLUTION.....	11

---

# REGLEMENT ARBITRAL

## I. INTRODUCTION

Le(s) responsable(s) de l'organisation du tournoi (en l'absence actuelle de Responsable Fédéral de l'Arbitrage) assure(nt) le bon déroulement technique de la compétition avec les arbitres qu'il(s) a(ont) désignés.

Le non-respect des arbitres qui officient durant la compétition doit faire l'objet d'un rapport écrit et circonstancié adressé à la (aux) personne(s) responsable(s) de l'organisation du tournoi. Celui-ci (ceux-ci) saisit (saisissent) les personnes mises en cause pour leur comportement présumé inapproprié et déplacé, qui peuvent être des responsables ou des professeurs de club, ou des parents des sportifs, ou des sportifs eux-mêmes.

S'il le juge nécessaire, le(s) responsable(s) de l'organisation peut(peuvent) demander une sanction pour le responsable ou le professeur de club, ou le parent du sportif, ou le sportif lui-même.

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.

L'arbitre principal fait toujours cesser le combat après une touche valide, la fin d'une salve ou après une faute technique.

## II. ARBITRES

Les arbitres sont au nombre de 4 :

- **1 arbitre principal** : L'arbitre principal est le directeur du combat. À ce titre il octroie les touches, sanctionne les fautes et maintient l'ordre. Le ou les assesseurs sont le(s) assistant(s) de l'arbitre principal, leur fonction consiste à déterminer la matérialité et la validité des touches.

L'arbitre principal a toute compétence pour le déroulement des combats sur sa zone d'évolution. Il peut évoluer à l'intérieur ou à l'extérieur de l'« arène de combat ».

Au début de chaque combat, l'arbitre principal remet à chaque Combattant un brassard de couleur ou une ceinture rouge ou verte, qu'ils doivent porter sur le bras gauche (pour le Combattant vert), sur le bras droit (pour le combattant rouge) ou à la ceinture.

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

Il indique les touches en levant le bras et un nombre de doigts correspondants aux différents points marqués (1, 3 ou 5 points) et annonce les zones touchées et les avertissements.

L'arbitre principal est le seul habilité à annoncer l'arrêt ou la fin d'un combat par le commandement « Cessez ! ».

- **2 arbitres assesseurs** : ils sont les assistants de l'arbitre principal pour le bon déroulement du combat. Leur fonction consiste à déterminer la matérialité et la validité des touches. Chaque assesseur est responsable d'un des deux combattants et observe les touches et leur validité pour celui dont il a la charge.

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

Ils indiquent les touches en levant le bras et un nombre de doigts correspondants aux différents points marqués (1, 3 ou 5 points) et annoncent les zones touchées et les avertissements.

- **1 arbitre assesseur responsable du chronométrage ou de l'application iOS / Android** : il contrôle la durée du combat muni d'un chronomètre. Le chronométrage a lieu en temps réel.

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

Il arrête le chronomètre sur 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.

Pour le bon déroulement des combats, l'arbitre principal peut également désigner au début de chaque combat un responsable de l'enregistrement des résultats, un responsable de l'utilisation des pouvoirs de la Force et des équipements spéciaux si besoin, et un responsable des combattants.

Les arbitres homologués par le(s) responsable(s) de l'organisation du tournoi (en l'absence actuelle de Responsable Fédéral de l'Arbitrage) doivent avoir effectué un stage d'arbitrage dans les 3 mois précédents la compétition dans laquelle ils auront à arbitrer.

Un arbitre peut également être combattant pendant cette même compétition. Il ne pourra néanmoins pas arbitrer les matchs d'un combattant qu'il vient juste de rencontrer ou qu'il devrait rencontrer au tour suivant.

### III. FAUTES ET SANCTIONS

Les fautes et sanctions sont réparties en quatre groupes. Chaque groupe comporte plusieurs niveaux de faute. Toute nouvelle faute commise dans le même groupe amène un niveau de faute directement supérieure.

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

Symbole	Explications
<b>BLANC</b>	Faute technique de l'un des deux combattants qui nécessite l'arrêt du combat et un avertissement oral valable pour le match en cours.
<b>JAUNE</b>	Avertissement oral avec pénalisation valable pour le match en cours. L'adversaire est gratifié de 3 points
<b>ROUGE</b>	Pénalisation, l'adversaire est gratifié de 5 points.
<b>NOIR</b>	Exclusion de la compétition.

(\*) Annulation de la touche portée par le combattant fautif.

1 <sup>er</sup> Groupe – Fautes	1 <sup>ère</sup> faute	2 <sup>e</sup> faute
Abandon de l'aire de combat sans autorisation.		
Contre-attaque (*)		
Corps à corps pour éviter une touche (*)		
Couverture/substitution de zone d'attaque (*)		
Touche lourde		
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		
Refus d'obéissance		
Sortie involontaire de l'arène		

2 <sup>e</sup> Groupe – Fautes	1 <sup>ère</sup> faute	2 <sup>e</sup> faute
Acte violent, vindicatif, dangereux (*)		
Bousculade (*), jeu désordonné, enlèvement du masque avant le commandement « Cessez ! » de l'arbitre		
Demande d'un arrêt sous prétexte d'un traumatisme non reconnu		
Touche d'estoc		
Touche portée très brutalement ou pendant et après une chute (*)		
Sortie volontaire de l'arène		
Utilisation du bras ou de la main non armée (*)		

3 <sup>e</sup> Groupe – Fautes	1 <sup>ère</sup> faute	2 <sup>e</sup> faute
Combat non loyal (*)		
Combattant troublant l'ordre sur l'arène		
Commencer le combat avant le « combattez » annoncé par l'arbitre (*)		
Poursuivre le combat après le « cessez » annoncé par l'arbitre (*)		
Toute personne troublant l'ordre sur l'arène		

4 <sup>e</sup> Groupe - Fautes	1 <sup>ère</sup> faute
Brutalité intentionnelle	
Faute contre l'esprit sportif	
Favoriser l'adversaire, profiter de la collusion	
Refus d'un combattant de rencontrer n'importe quel combattant régulièrement engagé	

## IV. ANNONCES D'ARBITRAGE

### 1. Lancer le début du combat

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

## 2. Relancer le combat après un arrêt

« Combattants : En garde. »

« Combattez ! »

## 3. Arrêter le combat

« Cessez ! »

« Combattants : regagnez vos marques. »

## 4. Annoncer les points suite à une touche validée

« Combattant [vert ou rouge] touche en zone [1, 2, ou 3]. [1, 3, 5] point(s) : l'arbitre annonce dans un premier temps le combattant et la zone qui a été touchée sur son adversaire. Ensuite, il nomme le nombre de points attribué.

Puis l'arbitre annonce le score en cours en commençant toujours par donner le score du combattant vert puis celui du combattant rouge.

L'arbitre principal doit pouvoir décrire la phrase d'armes au besoin.

## 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. »

# V. 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.



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



Schéma 2 : « Êtes-vous prêt ? »



Schéma 3 : « Combattez »



Schéma 4 :  
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  
en zone 1, 1 point »



Schéma 7b : « Combattant vert touche  
en zone 2, 3 points »



**Schéma 7c : « Combattant vert touche en zone 3, 5 points »**



**Schéma 8a : « Combattant rouge touche en zone 1, 1 point »**



**Schéma 8b : « Combattant rouge touche en zone 2, 3 points »**



**Schéma 8c : « Combattant rouge touche en zone 3, 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 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 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 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 13 : « Faute ! »**  
Le Combattant vert vient de faire  
une faute passible d'un avertissement  
ou d'une sanction.

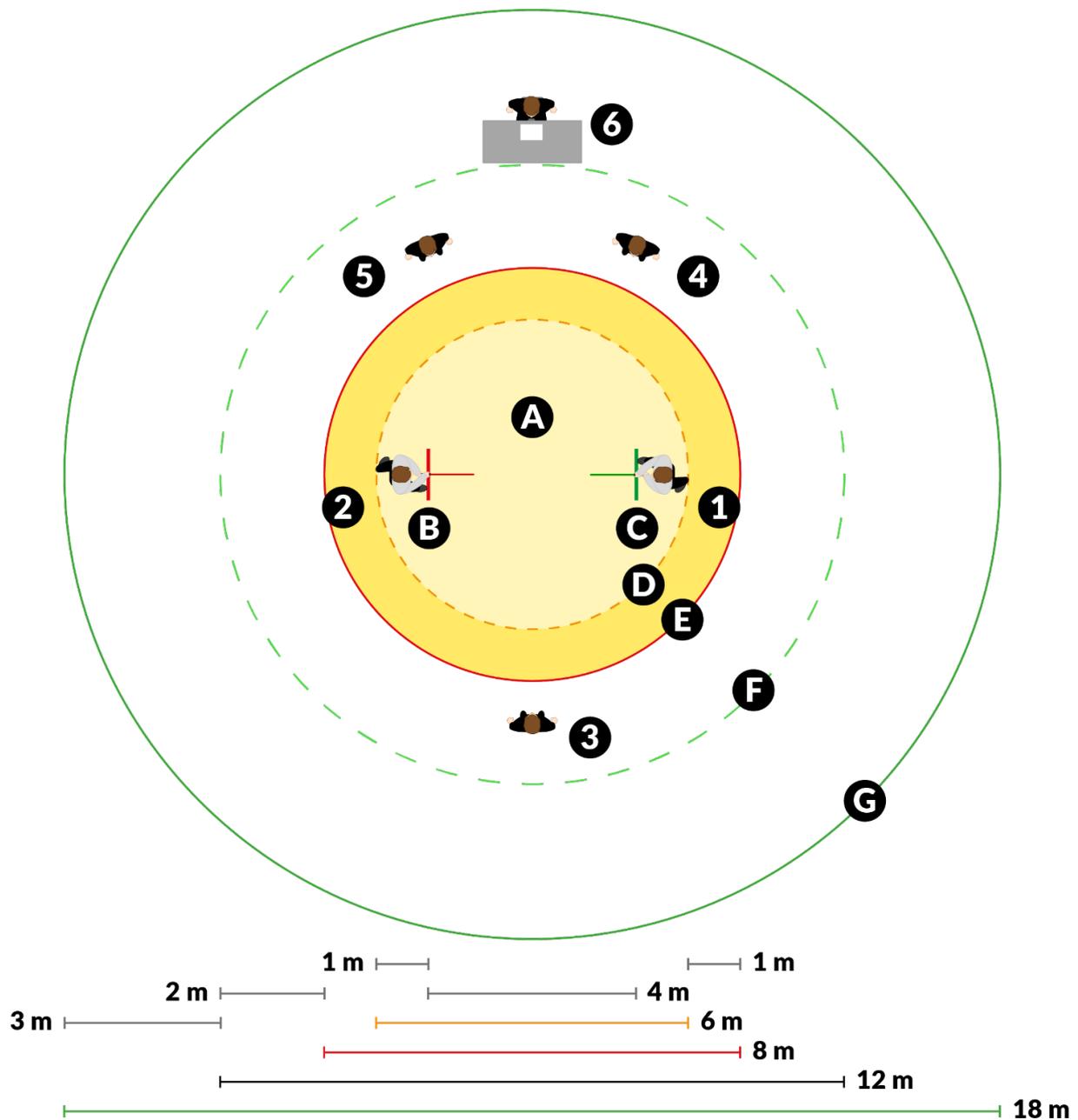


**Schéma 14 : « Faute ! »**  
Le Combattant rouge vient de faire  
une faute passible d'un avertissement  
ou d'une sanction.



**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 DES ARBITRES ET ZONE D'ÉVOLUTION



- 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) Limite de la zone d'évolution des arbitres.
- G) Limite de sécurité par rapport au public.



SITE INTERNET OFFICIEL :  
**[www.academiedesabrelaser.fr](http://www.academiedesabrelaser.fr)**

CONTACT :  
**[contact@academiedesabrelaser.fr](mailto:contact@academiedesabrelaser.fr)**

RETROUVEZ NOUS SUR :



FÉDÉRATION FRANÇAISE D'ESCRIME

