



# SOFT ARMORED FIGHTING EUROPEAN FEDERATION

## Règlement Général Duel

- Édition Avril 2024 -

### Sommaire

|   |    |
|---|----|
| 1. Les conditions de combat.....                                  | 2  |
| 1.1. L'aptitude médicale.....                                     | 2  |
| 1.2. Le fair-play et le protocole .....                           | 2  |
| 1.3. Chartes d'Éthique et de Déontologie .....                    | 3  |
| 1.4. Les catégories de combattant .....                           | 3  |
| 1.5. Les catégories d'armes .....                                 | 5  |
| 1.6. Les restrictions d'armes.....                                | 5  |
| 1.7. La tenue des combattants.....                                | 6  |
| 2. L'arbitrage et le jugement.....                                | 7  |
| 2.1. Les devoirs de l'arbitre .....                               | 7  |
| 2.2. Le collège arbitral .....                                    | 7  |
| 2.3. Les commandements de l'arbitre.....                          | 8  |
| 2.4. Les sanctions.....   | 8  |
| 2.5. Le résultat d'un combat .....                                | 12 |
| 2.6. Les appels .....   | 13 |
| 3. Organisation d'un tournoi.....                                 | 14 |
| 3.1. L'espace officiel de combat .....                            | 14 |
| 3.2. Les officiels .....  | 15 |
| 3.3. Représentants des combattants .....                          | 17 |
| 3.4. Organisation des combats dans une catégorie d'âge .....      | 18 |
| 3.5. Règles spécifiques pour les organisateurs d'un tournoi ..... | 19 |
| ANNEXE 1 - Ordre des sanctions .....                              | 20 |
| ANNEXE 2 - Gestuelle arbitrale .....                              | 21 |

Association registered in France

5 place de la Barreyre - 63320 Champeix - France

<https://www.facebook.com/SAFEFederation>

# 1. Les conditions de combat

## 1.1. L'aptitude médicale.

- 1.1.1. Les combattants doivent satisfaire aux aptitudes classiques des sports de combat.
- 1.1.2. Ces aptitudes doivent être vérifiées par un médecin au préalable des compétitions si ce n'est pas une obligation lors de l'affiliation du combattant à sa fédération nationale.
- 1.1.3. Les capitaines d'équipe sont les garants de l'aptitude médicale de leurs combattants.

## 1.2. Le fair-play et le protocole

- 1.2.1. Les combattants, les seconds, les capitaines, les représentants de fédération nationale et toute personne présente sur le tournoi doivent faire preuve d'une parfaite correction, d'un respect total et du meilleur esprit sportif envers leur adversaire, les officiels, les entraîneurs et toute personne présente sur le tournoi.
- 1.2.2. Les combattants doivent se saluer à distance au début du combat à la demande de l'arbitre.
- 1.2.3. Les combattants doivent se saluer après l'annonce de la décision de l'arbitre.
- 1.2.4. Tout comportement ne respectant pas les règles précédentes commis par un combattant ou l'un de ses représentants, pendant un combat, est tout de suite sanctionné comme une faute (voir Section II.4 Les sanctions) et peut entraîner la disqualification du combattant.
- 1.2.5. Tout comportement ne respectant pas les règles précédentes commis par un combattant, un second, un capitaine, un représentant de fédération nationale et globalement par une personne présente sur le tournoi, hors d'un combat, peut être tout de suite sanctionné comme une faute grave impactant la totalité de l'équipe à laquelle il est rattaché (voir Section II.4 Les Sanctions).
- 1.2.6. Tout comportement ne respectant pas les règles précédentes peut faire l'objet d'une saisine des organes disciplinaires de la Fédération Européenne de Soft Armored Fighting (Voir Règlement Disciplinaire)

### 1.3. Chartes d'Éthique et de Déontologie

- 1.3.1. Les membres de la SAFEF, quel que soit leur niveau de responsabilité ou d'engagement, doivent s'attacher à pratiquer leurs activités en se référant aux valeurs des chartes d'Éthique et de Déontologie de la SAFEF.
- 1.3.2. Les valeurs des chartes d'Éthique et de Déontologie doivent être définies, propagées et défendues par tous les combattants, les clubs et les institutions de la SAFEF.
- 1.3.3. Les représentants des fédérations nationales sont garants du respect de ces chartes pour les combattants de leur pays.
- 1.3.4. Tout comportement ne respectant pas les valeurs des chartes d'Éthique et de Déontologie commis par un combattant ou l'un de ses représentants, pendant un combat, est tout de suite sanctionné comme une faute (voir Section II.4 Les sanctions) et peut entraîner la disqualification du combattant.
- 1.3.5. Tout comportement ne respectant pas les valeurs des chartes d'Éthique et de Déontologie commis par un combattant, un second, un capitaine, un représentant de fédération nationale et globalement par une personne présente sur le tournoi, hors d'un combat, peut être tout de suite sanctionné comme une faute grave impactant la totalité de l'équipe à laquelle il est rattaché (voir Section II.4 Les Sanctions).
- 1.3.6. Tout comportement ne respectant pas les valeurs des chartes d'Éthique et de Déontologie peut faire l'objet d'une saisine des organes disciplinaires de la Fédération Européenne de Soft Armored Fighting (Voir Règlement Disciplinaire)

### 1.4. Les catégories de combattant

- 1.4.1. Les combattants sont divisés selon les catégories d'âge suivante :

| <b>Année de naissance<br/>(référence 2023-2024)</b> | <b>Catégorie</b>          | <b>Année de naissance<br/>(référence 2023-2024)</b> | <b>Categorie</b>      |
|---|---------------------------|---|-----------------------|
| 2018-2019-2020                                      | Super-mini<br>3 – 5 ans   | 2006-2007   | Junior<br>16 – 17 ans |
| 2016-2017   | Mini-Poussin<br>6 – 7 ans | 1999 to 2005  | Senior 1              |
| 2014-2015   | Poussin<br>8 – 9 ans      | 1989 to 1998  | Senior 2              |
| 2012-2013   | Benjamin<br>10 – 11 ans   | 1979 to 1988  | Veteran 1             |
| 2010-2011   | Minime<br>12 – 13 ans     | 1978 and before                                     | Veteran 2             |
| 2008-2009   | Cadet<br>14 –15 years old |   |                       |

- 1.4.2. Un combattant ne peut pas concourir dans une catégorie d'âge inférieure. Un combattant peut concourir dans une catégorie d'âge supérieure.
- 1.4.3. Si possible, les combattants doivent être divisés selon leur sexe.
- 1.4.4. Si plus de dix combattants sont dans la même catégorie d'âge, la catégorie peut être divisée en une catégorie de poids.
- 1.4.5. Il n'y a pas de valeurs fixes pour diviser un groupe en catégorie de poids. Ces valeurs sont dites flottantes. Ainsi, le groupe va être divisé en sous-groupes de tailles égales en rapprochant au mieux les poids des combattants.
- 1.4.6. Si la catégorie de poids s'applique, un combattant ne peut pas concourir dans une catégorie de poids inférieure ou supérieure.
- 1.4.7. Une catégorie est composée d'au moins 3 combattants. Si une catégorie est composée de moins de 3 combattants alors des regroupements de catégorie peuvent être faits.

## 1.5. Les catégories d'armes

1.5.1. Les combattants peuvent combattre dans des catégories d'armes dépendant de leur catégorie d'âge selon le tableau suivant :

| Catégorie   | Épée Seule | Épée Bouclier | Épée Bocle | Épée Longue | Sabre Seul | Sabre Bocle | Proflight Léger |
|-------------|------------|---------------|------------|-------------|------------|-------------|-----------------|
| 3 - 5 ans   |            | X             |            |             |            |             |                 |
| 6 - 7 ans   | X          | X             |            |             |            |             |                 |
| 8 - 9 ans   | X          | X             | X          |             |            |             |                 |
| 10 - 11 ans | X          | X             | X          |             |            |             |                 |
| 12 - 13 ans | X          | X             | X          |             | X          | X           |                 |
| 14 - 15 ans | X          | X             | X          |             | X          | X           |                 |
| 16 - 17 ans |            | X             | X          | X           | X          | X           |                 |
| Sénior      |            | X             | X          | X           | X          | X           | X               |
| Vétéran     |            | X             | X          | X           | X          | X           | X               |

## 1.6. Les restrictions d'armes

1.6.1. Les armes et les boucliers doivent respecter les normes du matériel de la Fédération Européenne de Soft Armored Fighting. (voir document "SAFEF - Normes du Matériel").

1.6.2. Pour des raisons d'équité entre les combattants, l'organisateur peut imposer le matériel utilisé pendant la compétition qu'il organise, tant que ce matériel est aux normes.

1.6.3. La taille des armes et des boucliers dépendent de la catégorie d'âge des combattants le tableau suivant :

| Catégorie   | Épée                                    | Bouclier  | Épée Longue   | Sabre     |
|-------------|---|-----------|---|-----------|
| 3 - 5 ans   | Extra Small (XS)                        | Small (S) |   |           |
| 6 - 7 ans   | Extra Small (XS)                        | Small (S) |   |           |
| 8 – 9 ans   | Small (S)                               | Large (L) |   |           |
| 10 – 11 ans | Small (S)                               | Large (L) |   |           |
| 12 – 13 ans | Medium (M)                              | Large (L) |   | Small (S) |
| 14 – 15 ans | Medium (M)                              | Large (L) |   | Small (S) |
| 16 – 17 ans | Medium (M)                              | Large (L) | Extra Large (XL)  | Small (S) |
| Sénior      | homme : Large (L)<br>femme : Medium (M) | Large (L) | homme : Extra Extra Large (XXL)<br>femme : Extra Large (XL) | Large (L) |
| Vétéran     | homme : Large (L)<br>femme : Medium (M) | Large (L) | homme : Extra Extra Large (XXL)<br>femme : Extra Large (XL) | Large (L) |

## 1.7. La tenue des combattants

1.7.1. La tenue réglementaire des combattants est composée de :

- ❖ Un short, un pantalon ou une jupe-short
- ❖ des chaussures de sport non-coquées
- ❖ Un tee-shirt manches courtes ou longues

1.7.2. Les tenues aux couleurs nationales sont autorisées.

1.7.3. Les tenues avec publicité sont autorisées.

1.7.4. Les tenues avec des symboles ou textes discriminants, religieux et militaires sont strictement interdites.

1.7.5. Le port de bijoux (piercings, bracelets, bagues, colliers,...) est interdit.

1.7.6. Une tenue incomplète ou non réglementaire entraîne la disqualification du combattant.

## 2. L'arbitrage et le jugement.

### 2.1. Les devoirs de l'arbitre

- 2.1.1. Le premier devoir de l'arbitre est de protéger et de garantir la santé des combattants tout au long du combat.
- 2.1.2. L'arbitre doit :
  - ❖ Veiller à ce que les règles et le fair-play soient observés strictement.
  - ❖ Garder le contrôle du combat tout au long de l'opposition.
  - ❖ Veiller à l'intégrité physique et morale des combattants.
- 2.1.3. L'arbitre se doit de se mettre en retrait et ne pas arbitrer un combat pour lequel il aurait un conflit d'intérêt comme par exemple mais sans s'y limiter : un combat mettant en jeu son(sa) conjoint(e), un de ses enfants, un membre de sa famille.

### 2.2. Le collège arbitral

- 2.2.1. Le collège arbitral est composé des arbitres centraux de la compétition et est présidé par l'arbitre en chef de la compétition.
- 2.2.2. Le premier devoir du collège arbitral est de garantir l'impartialité et l'égalité de l'arbitrage et des arbitres de la compétition.
- 2.2.3. Le second devoir du collège arbitral est de gérer les appels (voir Section 2.6 Les appels) et de prendre les décisions pour y répondre.
- 2.2.4. Lors d'un appel sur une zone de combat, l'arbitre central concerné est évincé momentanément du collège arbitral et le réintègrera dès que l'appel aura été traité.
- 2.2.5. Le collège arbitral n'a pas besoin de se réunir en totalité pour gérer les appels. L'arbitre en chef (l'arbitre en chef par intérim le cas échéant) peut gérer seul un appel.

## 2.3. Les commandements de l'arbitre

2.3.1. L'arbitre central utilise les 4 commandements suivants pour diriger le combat qu'il arbitre.

2.3.1.1. **“En Garde”** : les combattants doivent se tenir prêts à combattre sur leur ligne initiale. (voir Annexe 2.)

2.3.1.2. **“Prêt ?”** : l'arbitre central demande à chacun des combattants. Sans réponse négative, l'arbitre pourra alors faire démarrer le combat. (voir Annexe 2.)

2.3.1.3. **“Allez !”** : l'arbitre central démarre le combat. (voir Annexe 2.)

2.3.1.4. **“Halte !”** : l'arbitre central arrête le combat. Il peut l'arrêter pour :

- ❖ stopper le combat à la fin du temps
- ❖ donner une pénalité, un avertissement, une sanction ou une disqualification
- ❖ gérer tout autre problème pouvant se dérouler pendant un combat.

Pour le retour au combat après un “Halte !”, l'utilisation du “En garde” n'est pas obligatoire.

## 2.4. Les sanctions

2.4.1. La gravité des fautes et donc le choix de la sanction sont à l'appréciation de l'arbitre.

2.4.2. L'arbitre central peut signaler et sanctionner les fautes commises par un combattant de sept façons :

2.4.2.1. **L'observation/conseil :**  
L'arbitre fait une observation pour donner un conseil à un ou aux deux combattants afin de prévenir d'éventuels fautes, d'améliorer le comptage de leurs points... L'observation ne peut pas faire arrêter le combat. Elle peut être faite lors d'un arrêt de combat provoqué pour une autre raison.

2.4.2.2. **La pénalité :**  
L'arbitre peut donner un point de pénalité à un combattant pour :

- ❖ une chute non liée à un mauvais geste adverse
- ❖ une perte d'arme
- ❖ une sortie de la zone de combat. La zone de combat est une surface : si l'un des pieds d'un combattant est en appui en dehors de la zone de combat et que l'autre n'est pas en contact avec la zone de combat, alors le combattant est “sorti de la zone de combat”. La ligne n'est pas partie intégrante de la zone de combat.
- ❖ Une attitude passive.



**2.4.2.3. L'avertissement oral :**

*Alinéa 1.* L'arbitre donne un avertissement oral pour une faute mineure (qui n'est pas dangereuse).

*Alinéa 2.* L'arbitre peut arrêter le combat pour donner un avertissement oral.

*Alinéa 3.* Cet avertissement n'est attaché au combattant que pendant le temps du combat durant lequel il a été donné.

**2.4.2.4. L'avertissement écrit :**

*Alinéa 1.* L'arbitre donne un avertissement écrit pour une faute mineure (qui n'est pas dangereuse) lorsqu'un avertissement oral a déjà été donné dans le combat actuel, peu importe si les deux fautes sont identiques ou non. (voir Annexe 1.)

*Alinéa 2.* Cet avertissement est attaché au combattant pour la suite de la catégorie en cours.

**2.4.2.5. Le carton jaune :**

*Alinéa 1.* L'arbitre donne un carton jaune pour une faute mineure (qui n'est pas dangereuse) lorsqu'un avertissement écrit a déjà été donné dans la catégorie actuelle, peu importe si les fautes précédentes sont identiques ou non. (voir Annexe 1.)

*Alinéa 2.* L'arbitre peut aussi donner directement un carton jaune pour une faute majeure n'entraînant pas un forfait de l'adversaire ou un manque de respect mineur envers un officiel pendant le combat. (voir Annexe 1.)

*Alinéa 3.* Le carton jaune disqualifie le combattant de son combat, il le perd avec un score de 10-0 sur chacun des rounds du combat.

*Alinéa 4.* Le carton jaune est attaché au combattant jusqu'à la fin de la compétition.

*Alinéa 5.* Le carton jaune ne doit pas être uniquement verbal. Un carton jaune doit être donné en montrant un rectangle jaune en papier ou carton et doit être visible par les deux combattants, les deux seconds et la table de marque.

**2.4.2.6. Le carton rouge :**

*Alinéa 1.* L'arbitre donne un carton rouge pour une faute mineure (qui n'est pas dangereuse) lorsqu'un carton jaune a déjà été donné dans la même catégorie, peu importe si les fautes précédentes sont identiques ou non. (voir Annexe 1.)

*Alinéa 2.* L'arbitre donne un carton rouge pour une faute mineure (qui n'est pas dangereuse) lorsqu'un carton jaune a déjà été donné dans une catégorie précédente et qu'un avertissement oral a été donné dans le combat actuel, peu importe si les fautes précédentes sont identiques ou non. (voir Annexe 1.)

*Alinéa 3.* L'arbitre peut aussi donner directement un carton rouge pour une faute majeure entraînant le forfait de l'adversaire ou un manque de respect majeur envers un officiel pendant le combat. (voir Annexe 1.)

*Alinéa 4.* Le carton rouge disqualifie le combattant de la totalité de la catégorie de combat de manière immédiate. Il perd tous les combats passés comme futurs avec un score de 10-0 sur chacun des rounds des combats de la catégorie.

*Alinéa 5.* Le carton rouge est attaché au combattant jusqu'à la fin de la compétition.

*Alinéa 6.* Le carton rouge ne doit pas être uniquement verbal. Un carton rouge doit être donné en montrant un rectangle rouge en papier ou carton et doit être visible par les deux combattants, les deux seconds et la table de marque.

*Alinéa 7.* Le carton rouge peut entraîner une saisine du conseil de discipline à la suite de la compétition sur demande de l'organisateur ou de l'arbitre en chef.

#### 2.4.2.7. **Le carton noir :**

*Alinéa 1.* L'arbitre donne un carton noir pour une faute mineure (qui n'est pas dangereuse) lorsqu'un carton rouge a déjà été donné dans une catégorie précédente et qu'un avertissement oral a déjà été donné dans le combat actuel, peu importe si les fautes précédentes sont identiques ou non. (voir Annexe 1.)

*Alinéa 2.* Le carton noir disqualifie immédiatement le combattant de la totalité de la compétition. Il perd tous les combats de toutes les catégories d'armes passées ou futures avec un score de 10-0 sur chacun des rounds des combats.

*Alinéa 3.* Le carton noir ne doit pas être uniquement verbal. Un carton noir doit être donné en montrant un rectangle noir en papier ou carton et doit être visible par les deux combattants, les deux seconds et la table de marque.

*Alinéa 4.* Si une remise de médaille a déjà eu lieu, les médailles doivent être restituées aux officiels et les podiums doivent être recalculés.

*Alinéa 5.* Le carton noir entraîne obligatoirement une saisine du conseil de discipline à la suite de la compétition.

- 2.4.3. Une faute mineure est une infraction au présent règlement sans danger pour l'adversaire et jugée involontaire par les arbitres.
- 2.4.4. Une faute majeure est une infraction au présent règlement dangereuse ou jugée volontaire par les arbitres.
- 2.4.5. Le caractère mineure ou majeure d'un manque de respect envers un officiel est à l'appréciation dudit officiel sous validation de l'arbitre en chef.
- 2.4.6. L'arbitre central peut faire appel aux seconds ou capitaines afin de mieux expliquer la sanction infligée aux combattants.
- 2.4.7. L'arbitre central peut signaler et sanctionner les fautes commises par un second en impactant son combattant selon les sanctions précédemment présentées. Si le second est capitaine ou vice-capitaine de son équipe, l'équipe peut être sanctionnée selon le point 2.4.8.

2.4.8. Un arbitre central peut sanctionner d'un carton jaune d'équipe la totalité d'une équipe si l'un de ses membres, combattants, représentants, capitaines, supporters ou tout autre personne rattachée à l'équipe commet une faute pendant ou en dehors d'un combat. Cette faute peut être par exemple mais sans s'y limiter :

- ❖ irrespect envers un combattant,
- ❖ irrespect envers un officiel,
- ❖ irrespect envers toute personne présente sur la compétition,
- ❖ récidive d'un comportement ayant déjà fait l'objet d'un avertissement de la part d'un officiel ou d'un arbitre

Le carton jaune d'équipe équivaut à l'obtention d'un carton jaune pour chaque combattant rattaché à l'équipe. Il fonctionne exactement de la même manière que le carton jaune individuel. Si ce carton jaune se cumule à un carton jaune déjà obtenu par un combattant, alors un carton rouge est automatiquement, immédiatement et directement infligé au combattant avec les mêmes sanctions précédemment explicitées.

Lorsqu'un carton jaune d'équipe est infligé, un halte sur toutes les zones de combat doit avoir lieu pour vérifier les combattants impactés et donner les sanctions applicables si l'un des combattants de l'équipe est en cours de combat.

## 2.5. Le résultat d'un combat

2.5.1. Un round et/ou combat peut se terminer à la fin de la limite de temps ou avant celle-ci. L'arbitre annonce le résultat du round et/ou combat selon les cas suivants :

### 2.5.1.1. **Fin de round/combat à la limite de temps :**

Si la fin du round/combat intervient à la fin de la limite de temps, alors l'arbitre remet les combattants sur leur ligne initiale et demandent alors le compte de chaque couple d'assesseurs. Le combattant ayant remporté le plus de points (selon les règlements techniques spécifiques de la catégorie d'armes concernée) remporte le round/combat. Si les deux combattants ont marqué le même nombre de points, le round est considéré comme nul. Un combat de phase de poule peut être considéré comme nul si les deux combattants ne parviennent pas à se départager ; un combat de phases finales ne peut pas être déclaré nul, les combattants devront donc être départagés selon le règlement spécifique de la catégorie d'armes.

### 2.5.1.2. **Disqualification :**

Si la fin du combat est liée à la disqualification d'un combattant suite à une sanction par carton jaune, rouge ou noir, alors l'adversaire gagne le combat avec un score de 10-0 sur chacun des rounds.

### 2.5.1.3. **Abandons :**

Si la fin du combat est liée à une demande d'abandon par le combattant lui-même ou par son second, alors l'adversaire gagne le combat avec un score de 10-0 sur chacun des rounds.

### 2.5.1.4. **Forfaits :**

Si un combattant fait forfait alors que la catégorie d'armes à déjà débuté, alors tous ses combats sont remportés par ses adversaires avec un score de 10-0 sur chacun des rounds.

### 2.5.1.5. **Arrêts de l'arbitre :**

Si un combattant ne revient pas au combat dans un délai d'une minute suite à une blessure légère consécutive à des coups réguliers, à une chute non liée à un mauvais geste adverse... alors l'adversaire gagne le combat avec un score de 10-0 sur chacun des rounds.

Ce délai est allongé à 3 minutes pour les combattants de moins de 12 ans (non-inclus).

### 2.5.1.6. **Décision du médecin :**

Le médecin de la compétition peut prendre la décision d'arrêter un combat s'il considère que l'un des combattants n'a plus les capacités physiques pour continuer.

Si la blessure est due à des coups réguliers, alors l'adversaire gagne le combat avec un score de 10-0 sur chacun des rounds.

Si la blessure est due à un mauvais geste de l'adversaire alors celui-ci sera sanctionné d'un carton rouge.

## 2.6. Les appels

- 2.6.1. Le capitaine d'équipe reçoit 3 jetons d'appel au début du tournoi. Si l'appel n'aboutit pas, un jeton peut être utilisé.
- 2.6.2. Le capitaine ou le vice-capitaine de l'équipe peut faire appel d'une décision.
- 2.6.3. Un appel doit être formulé par écrit, décrivant la raison, au plus tard dix minutes après la fin du combat.
- 2.6.4. Lorsque le secrétaire du tournoi reçoit un appel, l'arbitre en chef de la compétition fait appel au collège arbitral pour juger de l'appel.
- 2.6.5. L'appel doit être jugé sur des preuves matérielles (en particulier la vidéo). Le matériel doit être fourni par le capitaine d'équipe ou le vice-capitaine.
- 2.6.6. La vidéo doit montrer la totalité du round concerné, si ce n'est pas le cas alors l'appel sera jugé invalide.
- 2.6.7. Il est possible de faire un appel pour trois raisons. Un appel ne peut pas faire l'objet d'un nouvel appel pour la même raison dans le même round jusqu'au moment jugé.
- 2.6.7.1. **Appel d'une décision de sanction (avertissement écrit ou supérieur) :**  
Le collège arbitral juge du geste pour laquelle la sanction a été posée puis inspecte la totalité des actions précédentes du même round pour vérifier que toutes les actions précédentes aient été vues et jugées. Ainsi, la sanction peut être annulée, diminuée, conservée ou renforcée selon les actions jugées par le collège arbitral. Le token ne sera rendu que si la sanction est annulée ou diminuée. Si la sanction est conservée ou renforcée alors le token ne sera pas rendu.
- 2.6.7.2. **Appel pour demande de sanction :**  
Le collège arbitral juge du geste pour laquelle la sanction a été posée puis inspecte la totalité des actions précédentes du même round pour vérifier que toutes les actions précédentes aient été vues et jugées. Ainsi, une sanction peut être ajoutée pour le geste étudié. Le token ne sera rendu que si une sanction est bien donnée pour le geste étudié.
- 2.6.7.3. **Appel d'un score :**  
Pour faire appel d'un score, le capitaine ou vice-capitaine déposant l'appel doit donner le score précis qu'il trouve. Le collège arbitral comptera de nouveaux les points du round concerné et donnera le score trouvé. Si le score donné par l'appel est juste à 3 points près, alors l'appel pourra être considéré comme valide. Si l'écart est plus grand, alors l'appel ne sera pas considéré comme valide et le token ne sera pas rendu.

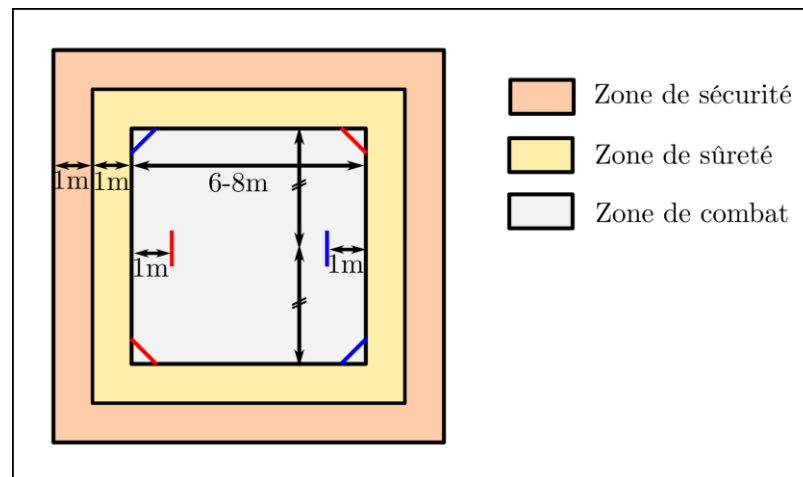
- 2.6.8. Sur demande du collège arbitral traitant de l'appel, les deux parties peuvent être entendues.
- 2.6.9. Le résultat d'un appel sera donné aux deux parties par le biais du capitaine ou du vice-capitaine.

## 3. Organisation d'un tournoi.

### 3.1. L'espace officiel de combat

- 3.1.1. Les combats en duel se déroulent sur une zone de combat carré de côté compris entre 6 et 8 mètres.
- 3.1.2. La zone de combat doit être matérialisée au sol de manière claire et visible (exemple scotch de couleur) (voir schéma en 3.1.11).
- 3.1.3. Les lignes initiales des combattants doivent être matérialisée au sol de manière claire et visible (exemple scotch de couleur). Elles peuvent être des deux couleurs des combattants (rouge et bleu). (voir schéma en 3.1.11).
- 3.1.4. Des lignes dans les angles peuvent être ajoutées pour aider les assesseurs à se rappeler de quelle couleur est le combattant qu'ils doivent compter. (voir schéma en 3.1.11).
- 3.1.5. Une zone de sûreté de 1 mètre autour de la zone de combat est obligatoire. (voir schéma en 3.1.11).
- 3.1.6. Une zone de sécurité de 1 mètre autour de la zone de sûreté est obligatoire. (voir schéma en 3.1.11).
- 3.1.7. Pendant le combat seuls les arbitres et assesseurs peuvent être dans la zone de sûreté, les seconds doivent être dans la zone de sécurité.
- 3.1.8. Les seconds peuvent entrer dans la zone de sûreté pendant les pauses entre les rounds ou sur demande de l'arbitre central.
- 3.1.9. Le sol de la zone de combat doit être horizontal et sans aspérité.
- 3.1.10. La zone de combat, la zone de sûreté et la zone de sécurité peuvent (doivent dans le cas du Profight léger) être matelassées.

## 3.1.11. Schéma de la zone de combat :



## 3.2. Les officiels

3.2.1. Les officiels sont toutes les personnes bénévoles ou non qui organisent la compétition.

3.2.2. Les officiels suivants sont obligatoires pour organiser une compétition :

3.2.2.1. **L'arbitre en chef :**

L'arbitre en chef est l'arbitre référent de la compétition.

Il a à sa charge la gestion des arbitres centraux et des assesseurs de la compétition.

Il prend en charge la pesée des combattants s'il y a lieu.

Il préside le collège arbitral et prend les décisions si le collège arbitral ne parvient pas à statuer de manière majoritaire.

Si possible, il ne prend pas part à l'arbitrage de la compétition. Si le nombre d'arbitres centraux n'est pas suffisant alors il peut prendre ce rôle. Cependant, si un appel a lieu sur sa zone de combat alors il ne pourra pas participer au jugement de celui-ci. Un président en intérim devra donc être choisi parmi les arbitres centraux.

3.2.2.2. **L'arbitre central :**

L'arbitre central gère sa zone de combat. Il a à sa charge la gestion de ses assesseurs (de ses diagonales) et veille à leur impartialité.

Il appelle les combattants avant le combat. Il contrôle le combat afin d'assurer la totale sécurité des combattants. Il fait respecter les règles et le fair-play des combattants de sa zone de combat. Il peut sanctionner les combattants s'ils ne les respectent pas. À la fin du combat, il demande à ses assesseurs les résultats obtenus et annonce le résultat final aux combattants.

Il faut un arbitre central par zone de combat utilisée.

**3.2.2.3. L'assesseur :**

L'assesseur compte les points **reçus** par le combattant que lui a confié l'arbitre central. (voir Annexe 2.)

Les assesseurs sont au nombre de quatre sur une zone de combat utilisée à l'exception des catégories Sabre Seul et Sabre Bocle où seuls deux assesseurs sont utilisés.. Une autre exception peut être faite pour les catégories super-mini et mini-poussin où seulement deux assesseurs peuvent être suffisants.

Les assesseurs sont par couple pour compter un combattant et disposés en diagonal. Si un assesseur est apprenti, alors son binôme doit être un assesseur assermenté.

À la fin d'un round, l'arbitre central les fait se rejoindre pour qu'ils comparent leur score et s'accordent sur un score final.

Entre deux rounds, l'assesseur peut aussi avertir l'arbitre central d'une faute commise par l'un des combattants.

L'assesseur peut lever les deux bras en croix s'il voit une faute majeure et dangereuse pour prévenir l'arbitre central. Il les lève pendant 5 secondes. Si au terme de ce délai, l'arbitre central n'a pas arrêté le combat, alors il considère l'action comme licite.

**3.2.2.4. Le secrétaire en chef :**

Le secrétaire en chef a à sa charge l'organisation complète des combats et des zones de combats.

Il prépare les feuilles de match, crée les poules, calcule les phases finales.

Il peut dispatcher les combats sur les zones de combat.

Il récolte les poids des combattants lors de la pesée s'il y a lieu sous la supervision de l'arbitre en chef.

**3.2.2.5. Le secrétaire :**

Sur chaque zone de combat, un secrétaire doit être présent pour gérer la table de marque. Il a à sa charge de prendre note des résultats des combats et des sanctions écrites s'il y a lieu.

Il peut aider l'arbitre central à gérer l'ordre des combats et à lui donner les noms des combattants suivants.

Il récupère les appels écrits et les transmet ensuite à l'arbitre en chef de la compétition.

**3.2.2.6. Le chronométrateur :**

Sur chaque zone de combat, le chronométrateur prend à sa charge la gestion du temps de combat. Le rôle de chronométrateur peut être réalisé par le secrétaire de la zone de combat.

À 10 secondes de la fin d'un round, il lève la main poing fermé pour avertir l'arbitre central et crie "10 secondes". (voir Annexe 2.)

À 5 secondes de la fin d'un round, il commence à décompter avec les doigts les secondes restantes.

À la fin du temps, il crie "TIME" pour annoncer à l'arbitre central la fin du temps.



**3.2.2.7. Le médecin :**

Un médecin doit être présent sur la compétition. Le rôle de médecin de la compétition peut être pris par un médecin ou toute autre personne ayant des compétences de premiers secours (par exemple mais sans s'y limiter : pompier, infirmier, secouriste)

Il prend en charge les soins de premiers secours et appelle les urgences si besoin.

Il peut aussi intervenir pendant un combat s'il considère qu'un combattant n'est plus en capacité physique de continuer de combattre. L'avis du médecin peut être demandé par l'arbitre central s'il lui semble qu'un combattant n'est plus en capacité de terminer le combat.

3.2.3. La liste des arbitres en chef et centraux assermentés doit être affichée et visible par tous les acteurs de la compétition soit par voie numérique préalablement à la compétition soit par affichage papier pendant la compétition.

3.2.4. Le (ou les) nom(s) du(des) médecin(s) de la compétition ainsi que leur compétence (pompier, infirmier(e), médecin,...) doit être affiché et visible par tous les acteurs de la compétition soit par voie numérique préalablement à la compétition soit par affichage papier pendant la compétition.

### 3.3. Représentants des combattants

3.3.1. Chaque équipe doit avoir un capitaine et un vice-capitaine. Ce dernier n'est pas obligatoire si l'équipe est petite (jusqu'à 4 combattants).

3.3.2. Le capitaine (et vice-capitaine le cas échéant) est garant de son équipe d'un point de vue technique comme éthique, déontologique et fair-play.

3.3.3. Le capitaine (et vice-capitaine le cas échéant) peut être un combattant.

3.3.4. Le capitaine (et vice-capitaine le cas échéant) peut faire appel d'une décision arbitrale dans les 10 minutes après le combat en question (Voir Section 2.6 Les appels).

3.3.5. Le capitaine (et vice-capitaine le cas échéant) désigne les seconds qui suivront les combattants pendant leur combat.

3.3.6. Un second peut être le capitaine, un vice-capitaine, un combattant ou une autre personne rattachée à l'équipe du combattant.

3.3.7. Le second a à sa charge le suivi du combattant pendant le combat et peut faire abandonner le combattant s'il considère qu'il n'est plus en capacité physique de continuer. S'il juge que l'intégrité d'un combattant est en jeu, l'arbitre central peut arrêter le combat pour demander l'avis du second sur la capacité de son combattant à continuer le combat.

- 3.3.8. Un combattant doit être suivi par un second en entrant dans la zone de combat. Cette règle peut ne pas être respectée si l'équipe est petite ou si l'équipe est très nombreuse.
- 3.3.9. Le second doit se tenir dans la zone de sécurité (voir Section 3.1). Il n'a pas le droit de rentrer dans la zone de combat même entre les rounds.
- 3.3.10. Le second ne doit pas empêcher le bon déroulement du combat en gênant le mouvement des arbitres et des combattants ou en gênant la bonne compréhension des ordres des arbitres (cris gênants, utilisation d'objets sonores gênants, ...) sous peine de sanction contre le combattant.
- 3.3.11. Le second n'a en aucun cas le droit de s'adresser à un arbitre ou à un assesseur si celui-ci ne lui a pas donné la permission sous peine de sanction contre son combattant.
- 3.3.12. Le second peut filmer le combat mais ne peut pas faire appel. Il lui faudra aller voir le capitaine de son équipe sauf s'il est aussi capitaine (ou vice-capitaine le cas échéant).

#### 3.4. Organisation des combats dans une catégorie d'âge

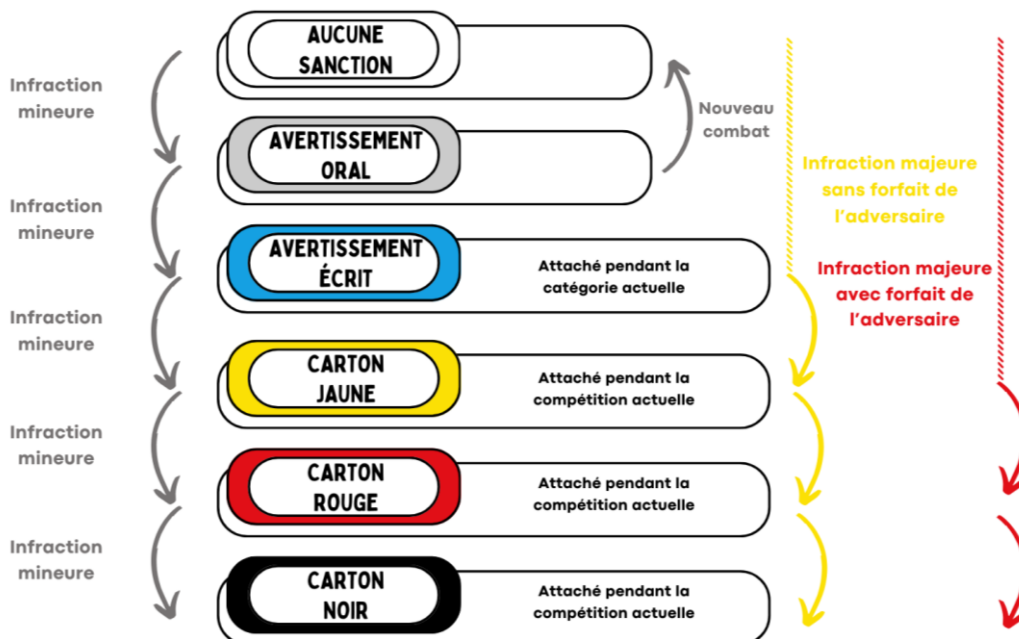
- 3.4.1. Une catégorie d'âge avec poules est une compétition avec deux phases : les phases de poule et les phases finales.
- 3.4.2. Une poule est composée de 5 combattants maximum.
- 3.4.3. Le nombre de combattant sortant des phases de poule est décidé par les organisateurs selon le nombre total de combattant et du temps qu'ils ont à leur disposition.
- 3.4.4. A l'intérieur d'une poule, les combattants sont classés selon les critères suivants et dans cet ordre de priorité :
  - 1. Nombre de points gagnés
    - a. Une victoire rapporte 2 points.
    - b. Un ex aequo rapporte 1 point.
    - c. Une défaite rapporte 0 point.
  - 2. Nombre de victoires
  - 3. Score total (Nombre de points marqués pendant les combats)
  - 4. Résultat du combat entre deux combattants à départager.
- 3.4.5. Si besoin, des combats de barrage peuvent être ajoutés pour déterminer quels combattants sortiront de poule.
- 3.4.6. Les phases finales doivent permettre de classer les 3 meilleurs combattants de la catégorie.
- 3.4.7. Les phases finales sont éliminatoires à l'exception des demies-finales permettant de déterminer la finale et la petite-finale de la catégorie.

### 3.5. Règles spécifiques pour les organisateurs d'un tournoi

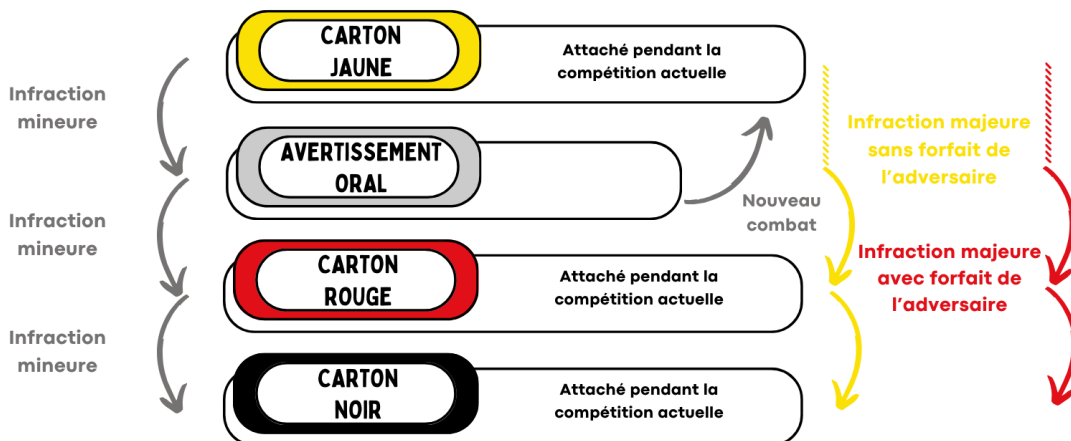
- 3.5.1. Dans le cas d'un tournoi avec peu de combattants, des modifications peuvent être effectuées dans les règles de la Section 1.4 Les Catégories de combattant avec l'approbation de la Fédération Européenne de Soft Armored Fighting.
- 3.5.2. Des catégories de combat expérimentales peuvent être ajoutées à n'importe quel tournoi. L'organisateur devra fournir les règles aux combattants au moins un mois avant le tournoi.
- 3.5.3. Les réglementations du tournoi doivent être annoncées un mois avant l'événement et doivent être conformes aux dispositions du Comité international olympique.

# ANNEXE 1 - Ordre des sanctions

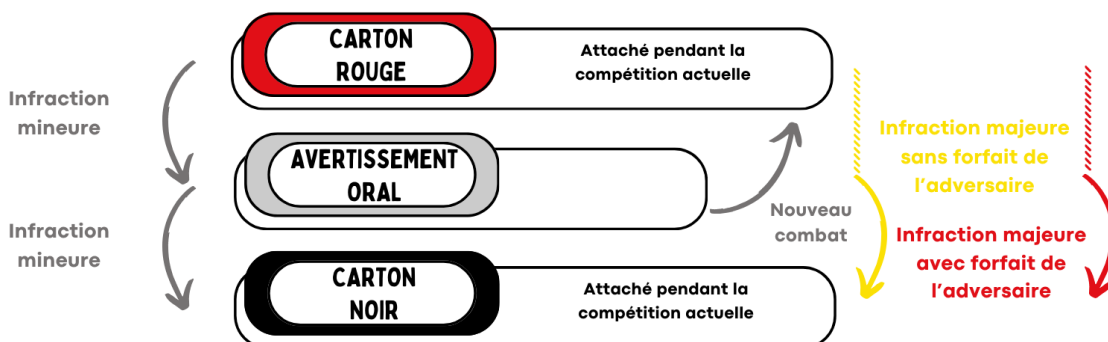
## CAS 1 : DÉBUT DE CATÉGORIE SANS AUCUN CARTON (JAUNE, ROUGE, NOIR)



## CAS 2 : DÉBUT DE CATÉGORIE AVEC UN CARTON JAUNE





## CAS 3 : DÉBUT DE CATÉGORIE AVEC UN CARTON ROUGE



## ANNEXE 2 - Gestuelle arbitrale

Avant le combat :

|  |  |
|--|--|
|  A man in a white jacket with a logo on the chest and dark pants stands with both arms extended horizontally to the sides, palms facing down.   | <p><b>L'arbitre central indique aux assesseurs quel combattant ils doivent contrôler.</b></p> <p>1- L'arbitre dirige ses bras en direction des assesseurs concernés</p> <p>2- Puis dirige ses bras en direction du combattant.</p> |
|  A man in a white jacket with a logo on the chest and dark pants stands with his right arm raised vertically, palm facing forward, and his left arm extended horizontally to the side, palm facing down. | <p><b>Les assesseurs répondent :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- en levant un bras bien droit vertical</li><li>- en pointant de l'autre bras le combattant qui leur a été désigné.</li></ul>                       |



**La chronométreur indique qu'il est prêt :**

- en levant la main à l'appel de l'arbitre.

Procédure de début de combat, par l'arbitre central :



**“En garde”**

Bras le long du corps, avant-bras à 90° dans l'axe transversal, paume des mains vers le bas.

Indique aux combattants de s'apprêter à démarrer le combat.



**“Prêt ?”**

Bras le long du corps, avant-bras à 90° dans l'axe transversal, paume des mains vers l'avant.

L'arbitre vérifie du regard que les deux combattants sont en position.



**“Allez !”**

Bras le long du corps, les mains se rapprochent vivement dans l’axe sagittal.

Les combattants peuvent quitter leur ligne et engager le combat.

Pendant le combat, un assesseur peut attirer l’attention de l’arbitre central :



En levant ses deux bras avec les mains au-dessus de la tête.

Pour signaler la fin du combat, le chronométrateur procède à un compte à rebours :

|   |   |
|---|---|
|    | <p><b>A 10 secondes de la fin du temps :</b></p> <p>Le chronométrateur lève le bras, la main fermée.</p>  |
|   | <p><b>A partir de 5 secondes de la fin du temps :</b></p> <p>Le chronométrateur égraine le temps en fermant les doigts un par un, à chaque seconde.</p> |
|  | <p><b>A la fin du temps :</b></p> <p>Le chronométrateur a le poing fermé, bras tendu vers le haut.</p>  |