



SOFT ARMORED FIGHTING EUROPEAN FEDERATION

Règlement Spécifique ÉPÉE LONGUE

- Édition avril 2024 -

Sommaire

1. Equipements.....	2
2. Fight regulations.....	3
3. Techniques autorisées.....	4
4. Techniques interdites.....	4
5. Décompte des points.....	5

1. Equipements

- 1.1. Les combattants sont équipés d'une épée longue selon leur taille définie en Section 1.6 du Règlement Général de Duel
- 1.2. Les combattants peuvent/doivent porter les équipements suivants :

	< 18 ans	≥ 18 ans
Casque	obligatoire	obligatoire
Gorgerin	facultatif	facultatif
Coquille	obligatoire	obligatoire
Protection pelvienne	obligatoire	obligatoire
Gant main(s) armée(s)	obligatoire	obligatoire
Plastron	obligatoire	facultatif
Protection de bras armé(s)	facultatif	facultatif
Protection de jambes	facultatif	facultatif
Protection de genoux	facultatif	facultatif
Protection de coudes	facultatif	facultatif
Protection dorsale	facultatif	facultatif
Protection de pieds	facultatif	facultatif

- 1.3. Les équipements de protection ne doivent présenter aucune partie dure à l'exception du casque, de la coquille et de la protection pelvienne.

2. Règlement des combats

- 2.1. L'épée longue se joue au temps.
- 2.2. Le combat se termine lorsqu'un combattant remporte deux rounds.
- 2.3. Pendant les phases de poules, si aucun des combattants n'a remporté deux rounds après trois rounds, le match est déclaré nul. Les deux seuls cas possibles sont :
- ❖ Premier round gagné par un combattant/Deuxième round gagné par l'autre combattant/Troisième round nul.
 - ❖ Les trois rounds sont nuls.
- 2.4. Rappel : pour le classement des combats en phase de poules :
- ❖ Une victoire – 2 points,
 - ❖ Un nul – 1 point,
 - ❖ Une défaite – 0 point.
- 2.5. Pendant les phases finales, si aucun des combattants n'a remporté deux rounds après 3 rounds (cas identiques au 2.3), le combattant avec le plus de points dans l'ensemble des rounds remporte le combat.
- 2.6. Un round nul est considéré comme un round gagnant pour les deux combattants.
- 2.7. Chaque round dure le temps indiqué dans le tableau suivant :

Catégorie	Temps par round (secondes)
16 – 17 ans	60
Sénior	60
Vétéran	60

- 2.8. La période de repos entre deux rounds est d'au moins la moitié du temps d'un round.

3. Techniques autorisées

- 3.1. Toute technique non autorisée est considérée comme interdite.
- 3.2. Les techniques suivantes sont autorisées :
 - 3.2.1. Frapper avec la lame de l'épée avec les deux mains sur la poignée de l'épée.
 - 3.2.2. Frapper avec la lame de l'épée avec une seule main sur la poignée de l'épée.
 - 3.2.3. Pousser avec les mains fermées le torse ou la tête de son adversaire.

4. Techniques interdites

- 4.1. Toute technique non autorisée est considérée comme interdite.
- 4.2. Toutes les techniques suivantes mais sans s'y limiter sont interdites :
 - 4.2.1. Coup d'estoc
 - 4.2.2. Toute frappe sur une zone interdite (aine, pieds, nuque, gorge, intérieur des articulations).
 - 4.2.3. Frapper avec le pommeau de l'arme.
 - 4.2.4. Frapper un adversaire au sol ou en train de se relever.
 - 4.2.5. Coup de pied, coup de genoux, coup de coude, coup de poing et coup de tête.
 - 4.2.6. Toute technique de lutte et de projection.
 - 4.2.7. Toute technique de saisie de l'arme, du bouclier, du corps, des vêtements ou de l'équipement de l'adversaire.
 - 4.2.8. Toute technique de verrouillage de l'arme, du bouclier, du corps, des vêtements ou de l'équipement de l'adversaire.
 - 4.2.9. Toute technique de corps à corps.
 - 4.2.10. Pousser pendant plus de deux secondes.
 - 4.2.11. Anti-jeu : toute action à l'encontre de l'esprit du jeu ou ne laissant aucune chance aux adversaires, sans pour autant transgresser une règle.

5. Décompte des points

- 5.1. Les points sont attribués pour une frappe efficace sur l'adversaire.
- 5.2. Une frappe efficace est une frappe effectuée avec le faible de la lame, avec le tranchant, et avec une puissance suffisante, et avec les deux mains sur la poignée.
- 5.3. Une épée a deux tranchants : le tranchant défini par la partie de la lame le long du poing et le faux tranchant défini par la partie opposée au tranchant.
- 5.4. Le faible de la lame est défini comme le tiers de la lame le plus proche de la pointe.
- 5.5. Toute frappe qui est parée par l'épée longue adverse n'est pas une frappe efficace.
- 5.6. Une frappe à la tête, au torse ou sur le côté du cou rapporte deux points.
- 5.7. Toute autre frappe sur une partie légale du corps rapporte un point.
- 5.8. À partir du troisième coup consécutif au même endroit, les coups ne sont plus considérés comme effectifs. Les coups deviennent à nouveau effectifs lorsqu'une nouvelle action a lieu de la part du combattant comme par exemple, mais sans s'y limiter, un changement de position des pieds.