



SOFT ARMORED FIGHTING EUROPEAN FEDERATION

Règlement Spécifique **PROFIGHT LÉGER**

- Édition avril 2024 -

Sommaire

1. Equipements.....	2
2. Règlement des combats	3
3. Techniques interdites/autorisées et Décompte des points	4
4. Arrêts de combat et Pénalités	7

1. Equipements

- 1.1. Les combattants sont équipés d'une épée et d'un bouclier de frappe 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
Casque	obligatoire
Gorgerin	obligatoire
Coquille	obligatoire
Protection pelvienne	obligatoire
Gant main(s) armée(s)	obligatoire
Gant main bouclier	obligatoire
Plastron	obligatoire
Protection de bras armé(s)	facultatif
Protection de bras de bouclier	facultatif
Protection de jambes	facultatif
Protection de genoux	obligatoire
Protection de coudes	obligatoire
Protection dorsale	obligatoire
Protection de pieds	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. Un médecin (voir Section 3.2.2.7 du Règlement Général Duel) doit être dédié à la zone de combat de Profight Léger pour suivre les combats et intervenir de manière pertinente et le plus rapidement possible en cas de problème.
- 2.2. Le combat se termine après trois rounds.
- 2.3. Chaque round dure le temps indiqué dans le tableau suivant :

	Temps par round (secondes)
Format tournoi	60
Format combat unique	120

- 2.4. La période de repos entre deux rounds est d'une minute.
- 2.5. Le résultat final est la somme des points attribués tout au long des trois rounds. Le vainqueur est le combattant qui a marqué le plus de points.
- 2.6. Pour un format "combat unique", un combat ne peut pas se terminer par un match nul. Si à la fin des trois rounds, chaque combattant a le même total de points, des prolongations de 30 secondes sont déclarées jusqu'à ce que le vainqueur soit déterminé.
- 2.7. Pour un format de tournoi, les phases de poules et les phases finales sont différentes :
- 2.7.1. Pendant les phases de poules, si à la fin des trois rounds, chaque combattant a le même total de points, le match est déclaré nul.
- 2.7.2. Pendant les phases finales, un combat ne peut pas se terminer par un match nul. Si à la fin des trois rounds, chaque combattant a le même total de points, des prolongations de 30 secondes sont déclarées jusqu'à ce que le vainqueur soit déterminé.
- 2.8. Rappel : pour le classement des combats en phase de poules :
- ❖ Une victoire – 2 points,
 - ❖ Un nul – 1 point,
 - ❖ Une défaite – 0 point.
- 2.9. La zone de combat doit être matelassée.

- 2.10. Un arbitre central secondaire est obligatoire. Son rôle est de contrôler les sorties de zone de combat ainsi que les éventuelles fautes commises par les combattants. Il ne peut intervenir que dans ces cas là et peut donc donner uniquement l'ordre d'arrêter le combat par un "Halte !". Il se positionne à l'opposé de l'arbitre central principal.
Il compte les 10 secondes pour signaler la fin du temps des phases au sol.
- 2.11. Les arbitres centraux doivent être des arbitres assermentés par la Fédération Européenne de Soft Armored Fighting (voir document Assermentation des arbitres). Aucun apprenti central ne peut arbitrer le Profight Léger en tant qu'arbitre central.

3. Techniques interdites/autorisées et Décompte des points

- 4.1. Toute technique non autorisée est considérée comme interdite.
- 4.2. Dans tous les cas, les techniques suivantes sont interdites :
- 3.2.1. Tout coup dans la gorge, l'aine, les pieds, les genoux, l'intérieur des articulations, la nuque et l'arrière de la tête.
- 3.2.2. Les coups d'estoc
- 3.2.3. Les coups de pommeau
- 3.2.4. L'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.
- 3.2.5. Toute technique de mise au sol ou de projection impliquant la réception du combattant sur la tête.
- 4.3. Si les deux combattants sont debouts :

Partie offensive utilisée	Autorisé ?	Zone de frappe illégale supplémentaire	Points comptés
Épée et poing de l'épée	oui	---	1
Bouclier	oui	---	1
Tête	oui	Bras et Jambes	1
Coude	oui	---	1
Genou	oui	---	1
Pied (fouetté)	oui	---	1
Pied (chassé)	oui	Pas à l'encontre du sens d'une articulation	1

4.4. Si les deux combattants sont au sol :

Partie offensive utilisée	Autorisé ?	Zone de frappe illégale supplémentaire	Points comptés
Épée et poing de l'épée	oui	Sous la ceinture	Voir 3.10 et 3.11
Bouclier	oui	Sous la ceinture	Voir 3.10 et 3.11
Tête	oui	Bras et Jambes	Voir 3.10 et 3.11
Coude	oui	Sous la ceinture	Voir 3.10 et 3.11
Genou	oui	Sous la ceinture / dos / colonne vertébrale	Voir 3.10 et 3.11
Pied (fouetté)	non	---	---
Pied (chassé)	non	---	---

4.5. **Attention** : Il est interdit d'avoir le genou au-dessus de la ligne des épaules pour frapper avec celui-ci si les deux combattants sont au sol.

4.6. Si l'un des combattants est debout et que l'autre est au sol :

Partie offensive utilisée	Autorisé ?	Zone de frappe illégale supplémentaire	Points comptés
Épée et poing de l'épée	oui	Sous la ceinture	Voir 3.10 et 3.11
Bouclier	oui	Sous la ceinture	Voir 3.10 et 3.11
Tête	non	---	---
Coude	non	---	---
Genou	non	---	---
Pied (fouetté)	non	---	---
Pied (chassé)	non	---	---

4.7. **Attention** : Il est interdit de réaliser des frappes percussives en transition de la station debout à la station sol (descente de genou, de coude,...)

4.8. **Attention** : L'usage des jambes du combattant au sol est interdit que ce soit pour se protéger (exemple position foetale), empêcher son adversaire de travailler ou amener son adversaire au sol (exemple des positions du jujitsu brésilien)

4.9. Si les combattants sont dans une phase de lutte :

	Autorisé ?
Saisie de membre	oui
Saisie tête et cou	oui
Saisie des sangles du matériel de protection	non
Saisie bouclier à pleine main	non
Saisie arme à pleine main	non
Arrachage des pièces d'équipement de protection	non
Étranglements	non
Clefs articulaires (bras/jambes/...)	non

4.10. Mettre un combattant au sol compte 4 points pour le combattant debout ou pour le dernier combattant au sol (3 parties du corps touchant le sol).

4.11. Les frappes au sol par le combattant dominant comptent 2 points par frappe dans la limite de 3 frappes par le même combattant dominant.

4.12. Le combattant dominant peut changer pendant la phase au sol.

4.13. La phase au sol ne peut pas durer plus de 10 secondes.

4. Arrêts de combat et Pénalités

4.1. Le tableau suivant explique les différents scénarios, ainsi que les points de pénalité et la réponse de l'arbitre à fournir :

Action	Pénalité (points)	Réponse à l'action
Perte d'arme	3	Récupération de l'arme et reprise sur les lignes initiales
Sortie de lice	1	Reprise sur les lignes initiales
Casse d'équipement (épée/bouclier)	0	Remplacement en 1 min et reprise sur les lignes initiales
Défaut d'équipement de protection obligatoire	0	Remplacement en 1 min et reprise sur les lignes initiales
Défaut d'équipement de protection facultatif	0	Retrait de l'équipement défectueux et reprise à l'endroit du défaut.
Perte d'arme du dominant pendant une phase de sol	3	Récupération de l'arme et reprise au sol dans la même position de domination.
Perte d'arme du dominé pendant une phase de sol	10	Reprise sur les lignes initiales en position debout.
Perte d'arme pendant la mise au sol	3	Arrêt du combat à l'arrivée au sol. Récupération de l'arme. Reprise au sol dans la même position de domination.
Défaut d'équipement de protection obligatoire pendant mise au sol	0	Remplacement en 1 min. Reprise au sol dans la même position de domination.

4.2. **Attention :** Si pendant une mise au sol ou pendant une phase de sol, l'un des combattants sort de la zone de combat mais reste en sécurité alors la sortie de la zone de combat n'est pas déclarée et le combat continue.