



SOFT ARMORED FIGHTING EUROPEAN FEDERATION

Règlement Spécifique **SABRE BOCLE**

- Édition avril 2024 -

Sommaire

1. Equipements.....	2
2. Règlement des combats	3
3. Techniques autorisées.....	3
4. Techniques interdites.....	4
5. Décompte des points.....	5

1. Equipements

- 1.1. Les combattants sont équipés d'un sabre et d'un bocle 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	obligatoire	obligatoire
Coquille	obligatoire	obligatoire
Protection pelvienne	obligatoire	obligatoire
Gant main(s) armée(s)	obligatoire	obligatoire
Gant main bocle	facultatif	facultatif
Plastron	obligatoire	obligatoire
Protection de bras armé(s)	facultatif	facultatif
Protection de bras du bocle	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

- 3.1. Le sabre bocle se joue à l'arrêt à la touche.
- 3.2. Le combat se termine lorsqu'un combattant a marqué au moins 10 points et avec plus de points que son adversaire ou lorsque la minute impartie s'est écoulée.
- 3.3. Le combattant ayant le plus de points remporte le combat.
- 3.4. Pendant les phases de poule, si aucun des combattants n'a plus de points que l'autre à la fin du combat, le match est déclaré nul.
- 3.5. Rappel : pour le classement des combats en phase de poules :
 - ❖ Une victoire – 2 points,
 - ❖ Un nul – 1 point,
 - ❖ Une défaite – 0 point.
- 3.6. Pendant les phases finales, si aucun des combattants n'a plus de points que l'autre à la fin du combat, un "point en or" est déclaré.
- 3.7. Pendant le "point en or", si deux frappes sont simultanées, les points comptés sont comparés. S'ils sont égaux, un nouveau "point en or" est déclaré. Sinon, le combattant qui remporte le plus grand nombre de points gagne le combat.
- 3.8. Un appel à vidéo, filmée par un membre de l'organisation ou de l'arbitrage, peut être utilisée par l'arbitre pour l'aider à prendre une décision.

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 du sabre
 - 3.2.2. Frapper d'estoc avec le sabre
 - 3.2.3. Frapper avec la partie plate du bocle
 - 3.2.4. Pousser avec le bocle (avec la partie plate comme avec le bord)

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. Toute frappe sur une zone interdite (aine, pieds, nuque, gorge, intérieur des articulations).
 - 4.2.2. Frapper avec le pommeau de l'arme
 - 4.2.3. Frapper un adversaire au sol ou en train de se relever.
 - 4.2.4. Coup de pied, coup de genoux, coup de coude, coup de poing et coup de tête.
 - 4.2.5. Toute technique de lutte et de projection.
 - 4.2.6. Toute technique de saisie de l'arme, du bocle, du corps, des vêtements ou de l'équipement de l'adversaire.
 - 4.2.7. Toute technique de verrouillage de l'arme, du bocle, du corps, des vêtements ou de l'équipement de l'adversaire.
 - 4.2.8. Toute technique de corps à corps.
 - 4.2.9. Frapper avec le tranchant du bocle.
 - 4.2.10. Pousser avec le bocle pendant plus de deux secondes.
 - 4.2.11. Charge : frapper avec le bocle avec plus de deux pas d'élan.
 - 4.2.12. 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 ou la pointe, et avec une puissance suffisante.
- 5.3. Le tranchant est défini par la partie convexe de la lame.
- 5.4. Le faible de la lame est défini comme la moitié du sabre la plus proche de la pointe.
- 5.5. Toute frappe qui est parée par un sabre 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. Un coup d'estoc à la tête ou au torse rapporte trois points.
- 5.9. Un coup d'estoc sur une autre partie légale du corps rapporte deux points.
- 5.10. Les assesseurs indiquent les touches et les points obtenus avec les doigts pointés du côté du combattant qui les a gagnés.