



# SOFT ARMORED FIGHTING EUROPEAN FEDERATION

## Règles des duels

- édition décembre 2022 -

### Rubriques

1. Règles générales.....	2
2. Sanctions .....	3
3. Techniques interdites.....	3
4. Comptage des points.....	4
6. Catégorie d'âge et durée des manches.....	5
8. Weapons restriction .....	6
9. Appel.....	7
10. Informations spécifiques pour les organisateurs de compétition.....	7

# 1. Règles générales

- 1.1. Les catégories de combat en duel de la SAFE Federation se jouent sur une surface en forme de carrée de 6 et 8 mètres de côté. Une zone de sécurité de 2 mètre autour de la zone de combat est obligatoire. Seuls les arbitres et les entraîneurs peuvent s'y trouver.
- 1.2. L'équipe arbitrale est composée, pour chaque zone de combat :
  - o 1 arbitre central,
  - o 4 assesseurs,
  - o 1 secrétaire.
- 1.3. L'arbitre central appelle les deux combattants dans la zone de combat et demande aux combattants prévus pour le combat suivant de se préparer. Si un combattant n'est pas prêt dans la minute après son appel, alors l'arbitre central attribue à son adversaire une victoire 10-0 pour chaque manche restant à jouer.
- 1.4. L'arbitre central vérifie que l'équipe arbitrale et les combattants sont prêts à démarrer le combat.
- 1.5. L'arbitre central lance le combat avec l'ordre "Allez".
- 1.6. Les assesseurs surveillent le combat et comptent les touches. Ils notent les violations des règles qu'ils observent.
- 1.7. L'arbitre central observe le déroulement général du combat et évalue les violations des règles.
- 1.8. Le secrétaire chronomètre le combat.
- 1.9. L'arbitre central arrête le combat avec l'ordre "Halte".
- 1.10. L'arbitre central peut utiliser l'ordre "Freeze". Dans ce cas, les combattants doivent arrêter le combat et rester dans la même position jusqu'à ce que l'arbitre fasse reprendre le combat. Si l'arbitre constate une action non-règlementaire lors de l'arrêt du combat, une pénalité sera prononcée. Après un gel, si aucune action non-règlementaire n'est déclarée, le combat reprend dans la même position que lorsque l'action a été arrêté.
- 1.11. A la fin de la manche, chaque combattant retourne à sa position initiale.
- 1.12. Tous les assesseurs rapportent à l'arbitre principal le score et toute violation des règles non déclarée pendant le combat. Sur la base des rapports des assesseurs et des observations personnelles, l'arbitre central prend une décision sur le résultat et l'annonce.
- 1.13. Le secrétaire note les résultats de la manche dans le registre du tournoi et enregistre les avertissements.
- 1.14. A la fin du combat, l'arbitre central annonce le résultat.

## 2. Sanctions

- 2.1. Un combattant reçoit un point de pénalité dans le cas :
  - d'une chute.
  - d'une perte d'arme.
  - d'une sortie de zone de combat. La zone de combat est une surface : les deux pieds doivent être en dehors de la zone pour qu'une sortie soit annoncée. La ligne traçant la zone de combat ne fait pas partie de la zone.
  - d'un refus de combattre.
- 2.2. Un avertissement verbal est émis pour les violations mineurs des règles.
- 2.3. Un carton jaune est un avertissement officiel qui est inscrit dans le registre du tournoi. Un combattant peut recevoir deux cartons jaunes par catégorie de combat. Un carton jaune est attribué dans les cas suivants :
  - réalisation d'une action non réglementaire telles que définie dans les règles,
  - démonstration d'un esprit sportif médiocre, utilisation d'un comportement et d'un langage irrespectueux, commentaire offensant adressé à l'équipe arbitrale, aux adversaires ou aux spectateurs.
  - non-respect d'un ordre de l'arbitre.
  - deuxième avertissement verbal dans le même combat.
- 2.4. Un carton rouge est une disqualification immédiate de la catégorie de combat. Le carton rouge est inscrit dans le registre du tournoi. Un carton rouge est attribué dans les cas suivants :
  - deuxième carton jaune.
  - provocation d'une blessure suite à une action non-réglementaire.
- 2.5. Si un carton rouge est attribué à un combattant, un premier carton jaune est automatiquement donné à ce combattant pour toutes les autres catégories de combat du tournoi.

## 3. Techniques interdites

- 3.1. Coup d'estoc.
- 3.2. Toute frappe en zone interdite : aine, pied, nuque.
- 3.3. Saisie de l'arme ou du bouclier adverse avec la main. Bloquer l'arme adverse n'est pas considéré comme une saisie.
- 3.4. Frappe sur un adversaire au sol ou se relevant.

- 3.5. Coup de pied, de genou, de coude, de poing, de tête.
- 3.6. Frappe avec le pommeau de l'épée.
- 3.7. Lutte et projection.
- 3.8. Frappe avec le tranchant du bouclier ou du bocle sur la tête ou le torse.

Tout ce qui n'est pas interdit est autorisé.

## 4. Comptage des points

- 4.1. Les points sont attribués pour une frappe franche sur l'adversaire.
- 4.2. Une frappe franche est portée avec le faible de l'épée, côté tranchant, et avec suffisamment de puissance.
- 4.3. Toute frappe parée par une arme offensive ou défensive n'est pas comptée.
- 4.4. Les frappes valables au niveau de la tête et du torse rapportent deux points.
- 4.5. Toute autre frappe valable rapporte un point.

## 5. Fonctionnement des combats

- 5.1. Le combat se termine quand un combattant a remporté deux manches.
- 5.2. En phase de poule, si aucun des combattants ne remporte deux manches après trois manches jouées, un nul est déclaré.
- 5.3. Le classement en poule se calcule comme suit :
  - Victoire : 2 points
  - Nul : 1 point
  - Défaite : 0 point
- 5.4. Pendant les phases finales, si aucun des combattants ne remporte deux manches après trois manches jouées, la victoire est décidée à la différence de points sur le match.
- 5.5. Chaque manche a une durée spécifiée dans le tableau de l'article 6.
- 5.6. La pause entre deux manches est égale à la moitié de la durée d'une manche.

## 6. Catégorie d'âge et durée des manches

<b>Année de naissance</b> (référence 2022-2023)	<b>Catégorie</b>	<b>Durée d'une manche</b> (secondes)
2017-2018-2019	Super-minis 3 – 5 ans	30
2015-2016	Mini-poussins 6 – 7 ans	30
2013-2014	Poussins 8 – 9 ans	45
2011-2012	Benjamins 10 – 11 ans	45
2009-2010	Minimes 12 – 13 ans	60
2007-2008	Cadets 14 – 15 ans	60
2005-2006	Juniors 16 – 17 ans	60
2004 to 1988	Seniors	60
1987 and before	Vétérans	60

- 6.1. Une compétition se déroule dans une catégorie d'âge spécifique.
- 6.2. Un combattant ne peut pas concourir dans une catégorie d'âge inférieure.
- 6.3. Si possible, une compétition doit proposer des catégories de sexe.
- 6.4. S'il y a plus de 10 combattants dans une même catégorie d'âge, la catégorie peut être divisée en catégorie de poids.
- 6.5. Si des catégories de poids sont ouvertes, un combattant ne peut pas concourir dans une catégorie de poids inférieur.
- 6.6. Une catégorie est composée d'au moins 5 combattants.

## 7. Catégories d'armes

Catégorie	Épée	Épée et bouclier	Épée et bocle	Épée longue
3 – 5 ans		x		
6 – 7 ans	x	x		
8 – 9 ans 10 – 11 ans 12 – 13 ans	x	x	x	
14 – 15 ans	x	x	x	x
16 – 17 ans Sénior Vétéran	x	x	x	x

## 8. Caractéristiques des armes

Catégorie	Épée	Bouclier	Épée longue
3 – 5 ans 6 – 7 ans	150g 60 cm	Bouclier micro	
8 – 9 ans 10 – 11 ans	250g 70cm	Adulte	
12 – 13 ans	450g 80cm	Adulte	
14 -15 ans 16 – 17 ans	450g 80cm	Adulte	900g 120cm
Sénior Vétéran	750g 90 cm HOMMES 450g 80 cm FEMMES	Adulte	1200g 120cm

## 9. Appel

- 9.1. Au cours d'une compétition, le capitaine ou vice-capitaine d'une équipe peut faire appel d'une décision.
- 9.2. Il est possible de faire appel uniquement sur le résultat d'une manche ou d'une pénalité inscrite dans le registre de la compétition.
- 9.3. Une équipe a droit à trois appels par tournoi : si l'appel est rejeté, alors un droit à appel est retiré.
- 9.4. Un appel est écrit sur un formulaire papier décrivant la raison de l'appel. Il doit être formulé dans les 15 minutes suivant la fin du combat contesté.
- 9.5. Quand le secrétaire de la compétition reçoit un appel, l'arbitre en chef de la compétition rassemble plusieurs arbitres pour l'assister dans son jugement.
- 9.6. L'appel doit être jugé sur des preuves matérielles (vidéos notamment).
- 9.7. L'arbitre en chef peut échanger avec les deux parties (capitaine et/ou combattants).
- 9.8. Le résultat d'un appel peut être :
  - a. l'annulation d'une manche, qui doit être alors rejouée.
  - b. l'annulation d'un carton jaune ou rouge.
  - c. les conséquences d'un carton jaune ou rouge.

## 10. Informations spécifiques pour les organisateurs de compétition

- 10.1. Dans le cas d'un tournoi avec peu de combattants, des modifications peuvent être appliquées aux catégories définies dans le tableau 6, avec l'accord de la SAFE Federation.
- 10.2. Des catégories de combat expérimentales peuvent être ajoutée dans un tournoi SAFE. Les organisateurs doivent alors communiquer les règles au moins un mois avant le tournoi.