

# RÉSUMÉ DES RÈGLES

## épée bouclier, épée bocale, épée longue

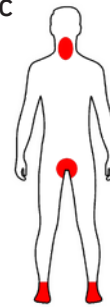
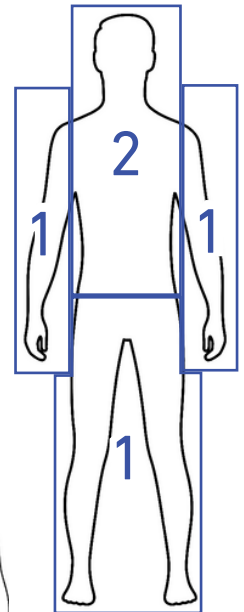
Comme tout sport, le Béhourd Léger a son règlement sportif. On y trouve les conditions d'organisation d'une compétition ; les droits et devoirs des combattants, des encadrants, des arbitres ; les équipements obligatoires et leurs normes, les catégories d'âge et de combat ; ainsi que règles d'engagement, d'arbitrage et de calcul des points.

Consultez le règlement sportif en intégralité : <http://ffsaf.fr/pratiquer/reglement-sportif>

### Objectif

Pour sortir victorieux d'un combat, il faut marquer des points.

- Chaque frappe sur le corps de l'adversaire rapporte des points : en épée bouclier, épée bocale ou épée longue, une frappe dans la tête ou le tronc rapporte 2 points et dans les membres 1 point.
- La touche doit être franche, réalisée avec le tiers supérieur de l'épée (= le "faible de l'épée", marqué par un tissu de couleur sur les épées). Une frappe parée par le bouclier ou l'épée ne rapporte pas de point, sauf si le coup est simplement dévié et touche tout de même l'adversaire avec une force certaine.
- Tout le corps est zone de frappe SAUF : gorge, nuque, aine, pieds.



### Techniques de combat

Frapper l'adversaire, oui, mais pas n'importe comment !



- Frapper l'adversaire avec son épée en coup de taille.
- Parer les coups avec son bouclier ou son épée.
- Percuter et/ou appuyer avec le plat de son bouclier (2 secondes max. d'appui).
- /!\ techniques permises selon les d'âge !
- Écarter, crocheter, contrôler le bouclier ou l'épée adverse avec le plat ou le bord de son propre bouclier.
- Bloquer le bras adverse avec le bord de son bouclier.



- Frapper l'adversaire avec son épée en coup d'estoc.
- Frapper alors que l'adversaire chute ou se relève.
- Frapper un adversaire désarmé.
- Frapper avec le bord du bouclier.
- Frapper par un coup de tête, de genoux, de coude, de poings, de pieds (etc).
- Réaliser une prise ou une projection de l'adversaire.
- Attraper une partie du corps de l'adversaire ou de son équipement à la main.

## En compétition, le combattant doit



- connaître le règlement sportif,
- suivre les indications des organisateurs,
- obéir strictement aux ordres des arbitres,
- se présenter rapidement sur la zone de combat après son appel,
- avoir des échanges cordiaux avec les adversaires et leurs encadrants,
- combattre continuellement pour la victoire,
- utiliser un équipement correspondant aux normes du règlement,
- prendre soin de son équipement et de celui qui lui aura été prêté,
- rester équipé tant que le résultat de son combat n'a pas été annoncé,
- porter des vêtements neutres (type militaire interdit),
- retirer ses bijoux et piercings avant d'entrer en lice.

## Pendant le combat

L'arbitre central demande aux combattants s'ils sont prêts, il doit recevoir un signe positif (gestuel ou vocal), puis il donne ses ordres :

« En garde ! Prêt ? Allez ! » : les combattants engagent le combat,

« Halte ! » : les combattants doivent immédiatement mettre fin à leur action.

L'arbitre de lice est assisté par quatre juges de touches qui comptent les points des deux combattants. En cas de doute, l'arbitre de lice est toujours décideur de l'attribution de la victoire.

### PÉNALITÉS

**Avertissement oral / écrit** : rappel au règlement avant sanction.

**Carton jaune** : utilisation d'une technique interdite, refus du combat ou non respect d'un ordre de l'arbitre. Le carton jaune implique la perte du combat en court.

**Carton rouge** : deuxième carton jaune sur le même combat ou faute provoquant la blessure de l'adversaire. Le carton rouge implique l'exclusion de la catégorie.



## L'équipement

