

MA PREMIÈRE COMPÉTITION

Un tournoi rassemble en un même endroit, sur une ou plusieurs journées, plusieurs dizaines de combattants de tous âges.

LES CATEGORIES

En général, le tournoi propose différentes catégories d'âge, de sexe, d'armes et de poids.

Catégorie d'âge : en jeunesse, le combattant change de catégorie tous les deux ans, en se basant sur son année de naissance. Il en va de même pour les adultes mais sur des périodes plus longues. Le tableau est mis à jour en début de saison sur le site de la FFSAF. Si les effectifs dans un groupe sont faibles, il est possible de regrouper deux catégories d'âge.



Catégorie de sexe : femmes et hommes combattent séparément dès lors qu'il y a au moins trois femmes inscrites dans une catégorie d'âge. Toutefois, jusqu'à la catégorie benjamin, il peut être possible de rassembler filles et garçons pour donner plus de temps de jeu à toutes et tous.

Catégorie d'arme : épée bouclier, épée bacle, sabre, sabre bacle, épée longue, profight... Différentes disciplines sont possible selon les catégories d'âges. Retrouvez le liste dans le règlement sportif du Béhourd Léger sur le site de la FFSAF.

Catégorie de poids : à partir de 10 combattants dans une même catégorie d'âge, deux catégories de poids sont créées : "poids léger" / "poids lourds". Une catégorie supplémentaire est instituée par tranches de 5 combattants dans la catégorie d'âge ("poids moyen", "poids super-lourd", etc.).

Méthode de calcul : tous les combattants sont pesés à l'ouverture de la compétition puis on divise le groupe en 2, 3, 4 (ou plus) parts égales afin que chaque catégorie de poids ait le même effectif.

ÉQUIPE

Le Béhourd Léger est un sport majoritairement individuel mais en tournoi le combattant fait partie d'un équipe : son club (dont il doit porter la tenue : a minima un maillot).

Tout manquement aux règles de bon comportement, **même en dehors des combats**, peut être sanctionné par l'équipe arbitrale et entraîner des répercussions sur les autres membres de son club allant jusqu'à la disqualification complète de l'équipe.

Il en va de même pour les supporters d'un club ! Tout le monde est responsable de l'image de son équipe.

SUPPORTERS

En compétition, chacun a son rôle !

**Le combattant combat,
le coach coache,
les supporters supportent.**

Le supporter (famille, amis, autres combattants...) n'a pas pour rôle de se substituer au coach : il ne fixe pas les objectifs du combattant, il ne donne pas de consignes techniques pour éviter de se retrouver en contradiction avec l'entraîneur et ainsi risquer de déstabiliser le combattant.

Le supporter est là pour **encourager, féliciter, reconforter**. Quelle que soit l'issue du combat, il doit appuyer **le positif** auprès du combattant !

DÉROULEMENT D'UN COMBAT

1/ Le combattant doit être prêt **AVANT** son heure de passage : habillé, équipé, échauffé et présent en bord de zone de combat.

2/ A l'appel de l'arbitre central, les deux combattants se positionnent sur leur ligne de départ : un combattant côté bleu / un combattant côté rouge. Si un combattant ne se présente pas, l'arbitre enclenche un chronomètre d'une minute : s'il est toujours absent, il sera disqualifié.

3/ L'arbitre vérifie que ses assesseurs sont prêts, puis il lance le combat par les ordres :

"EN GARDE ! PRÊT ? ALLEZ !"

Les combattants commencent alors leur attaque.

4/ En dehors des disciplines utilisant le sabre, les combats se déroulent en deux manches d'une durée définie en fonction de la catégorie d'âge, avec une petite pause entre les deux.

5/ A chaque fois que l'arbitre arrête le combat par l'ordre **"HALTE !"**, les combattants retournent sur leur ligne de départ pour attendre les consignes de l'arbitre (avertissement, faute, fin de manche...).

6/ A la fin du combat, quand l'arbitre central a annoncé le résultat, la première chose à faire est d'aller saluer son adversaire par une accolade !

LE SALUT

Même s'il n'y pas de salut codifié au béhourd léger, il est de bon ton de saluer son adversaire avant le combat : c'est une marque importante de respect.

Ce salut peut prendre différentes formes :

- présenter son arme verticale devant son visage puis faire un mouvement en écartant le bras vers le côté tout en pointant la pointe de l'épée vers le bas.
- donner une accolade à l'adversaire avant que l'arbitre ne commence sa procédure de début de combat.
- parfois les combattants se saluent au début du combat, juste avant de donner leur premiers "vrais" coups d'épées : un combattant tend son épée et l'adversaire réalise une petite tape dans le faible avec sa propre épée.

ORGANISATION DES COMBATS

Différentes organisations sont possibles, en fonction des effectifs inscrits :

POULE UNIQUE (entre 3 et 5 combattants) : chaque combattant affronte tous les autres. Le classement se fait directement, sans phases finales.

OU

PHASES DE POULE (à partir de 6 combattants) : les combattants sont divisés dans plusieurs poules de même effectif. Dans chacune, les combattants affrontent tous les autres. Les deux premiers de chaque poule sont qualifiés pour les phases finales.

puis PHASES FINALES : en croisant les poules (1^{er} d'une poule contre 2^e d'une autre poule), les combattants s'affrontent en élimination directe. Le vainqueur passe à l'étape suivante (huitième, quart, demi-finale...) jusqu'à la petite finale (les perdants de la demi-finale jouent pour la 3^e place du podium) et la finale (les vainqueurs de la demi-finale jouent pour la 1^{ère} et 2^e place).

LES PRIX

En accédant à l'une des trois premières places de la catégorie, le combattant remporte une **médaille individuelle**. Cette médaille rapporte également des **points** à son équipe qui peuvent être pris en compte pour un classement des clubs.



1^{ère} place = médaille d'or = 3 points
2^e place = médaille d'argent = 2 points
3^e place = médaille de bronze = 1 point

Les organisateurs peuvent également avoir prévu des trophées **"fairplay"** ou **"meilleur combattant"** !

Fédération FRANCE SOFT ARMORED FIGHTING

5 place de la Barreyre - 63320 Champeix

<http://ffsaf.fr> contact@ffsaf.fr