

LED SABER OPEN TOUR

Qu'est-ce que le Sabre LED?

“Le Sabre LED est un nouveau sport de combat, conçu pour créer des duels épiques avec de magnifiques armes lumineuses.”

Il s'agit d'une opportunité pour les individus de s'exprimer, et d'explorer les très nombreuses cultures du sabre et du bâton à travers le monde, à travers l'histoire et au delà !

C'est un Sport.

- *Sécurisé et Compétitif.*

C'est un Art.

- *Une forme d'expression, un voyage intérieur.*

C'est un Divertissement.

- *Agréable pour les spectateurs, Agréable pour les combattants.*

Quel est le but du programme Open Tour?

Le LSOT (LED Saber Open Tour) est un **programme d'affiliation international** ayant pour but d'**unifier la communauté** des pratiquants de sabre LED sur la planète Terre, et de leur donner l'opportunité de se rencontrer et de se combattre sous un système de règles et de principes communs

1. Etablir une **méthodologie sécurisée**, avec un **Code de Conduite**, des standards minimum d'équipement, lames, et poignées, ainsi qu'interdire toute technique présentant un risque important à la santé des participants et des spectateurs
2. Encourager un **entraînement partagé**, donner l'opportunité aux différentes académies et clubs d'**interagir**
3. **Récupérer les retours** des académies et clubs, et établir de nouveaux canaux de **discussion d'idées**
4. Permettre à tous les clubs **d'évoluer et de se développer**, dans le respect des protocoles LSOT et quand ils rencontrent d'autres affiliés en sparring ou compétition
5. **S'AMUSER**
6. Fournir le service à tous les clubs affiliés **gratuitement**
7. Être inclusif et **accueillir tous les clubs et académies**, quelles que soient leurs autres affiliations

Règles d'engagement

(Protections de base requises = gants renforcés + masque d'escrime 350N avec gorgerin + coquille)

1. SCORE DEDUCTIF

1. Chaque combattant commence avec un nombre de Points de Vie (HP) par round
2. HP de départ recommandés = 4 (optionnel)
3. Chaque round se termine quand un combattant tombe à 0 HP, et que l'arbitre annonce HALTE
4. Le score d'un combattant pour chaque round est son nombre de HP restant
5. Un match peut inclure plusieurs rounds, le score final de chaque combattant est le nombre total de HP qu'il aura réussi à préserver
6. Le gagnant d'un match est le combattant qui à le score le plus élevé
7. Si les scores sont à égalité, le gagnant est le combattant avec le plus de rounds gagnés
8. En matchs d'élimination, si les scores sont à égalité, alors un match en mort subite est lancé, avec chaque combattant commençant à 2 HP

2. CIBLES

1. TÊTE ou ENTREJAMBE (Facultatif) = 3HP ou 2 HP
2. TORSE = 2HP
3. MEMBRES = 1HP
4. Les coupes aux mains et au pieds ne comptent pas (facultatif)
5. Si l'emplacement d'une touche est débattable, on appliquera la cible ayant la plus faible valeur

3. LE COMBAT NE S'ARRÊTE PAS TANT QUE L'ARBITRE N'ANNONCE PAS HALTE

1. En cas de danger pour les combattants, les officiels ou le public
2. Si un des combattants voit ses HP atteindre 0
3. Pour vérifier la vidéo en cas de doute
4. En cas de désarmement
5. En cas de sortie d'arène
6. Si le temps est écoulé
7. En cas de faute

4. CHAQUE ROUND PEUT AVOIR UN TEMPS MAXIMAL (facultatif)

1. A la fin du temps prévu, l'arbitre annonce HALTE
2. La différence de HP sera le score du combattant ayant le plus de HP
3. Le combattant avec le moins de HP aura un score de 0 pour ce round
4. Si le score est Ex Aequo, les deux combattants auront un score de 0

5. SEMI CONTACT SEULEMENT

1. Toutes les coupes doivent être contrôlées, avec une force de frappe s'arrêtant à la surface de la cible
2. Chaque faute sera sanctionnée

6. **TOUTE COUPE DOIT AVOIR UNE INTENTION CLAIRE DE TOUCHER POUR ÊTRE VALABLE**
 1. L'arc de coupe minimum pour une coupe valide est de 90°
 2. L'arc de coupe est mesuré à son point de départ, tel qu'observé à son moment d'exécution
 3. Si l'arc de coupe est débattable, aucun point de sera donné
 4. Les effleurements sont des coupes qui touchent seulement avec la pointe/bout de l'arme, et non avec la lame, et ne rapporte aucun point
 5. Les frôlements sont des coupes qui arrivent à un vecteur parallèle ou quasi parallèle à la surface de la cible. Ils ne valent aucun point
7. **TOUTES LES COUPES FAITES AVEC UN SABRE À QUILLONS (crossguard) DOIVENT ÊTRE DÉLIVRÉES AVEC LE TRANCHANT OU LE DOS DE LA LAME,**
 1. Tel qu'il est indiqué par l'alignement des poignets et des quillons
 2. Une prise en main correcte doit être utilisée
 3. Les coups donnés avec le flanc de la lame sont des TOUCHES, valides uniquement avec un sabre sans quillons, et sont ignorés si un sabre à quillon est utilisé
 4. Si l'alignement des poignets est débattable, le coup est accordé, seul les frappes clairement non alignées sont ignorées
8. **LES FRAPPES SIMULTANÉES SONT COMPTÉES NORMALEMENT, CHAQUE COMBATTANT AYANT SES HP DÉDUITS EN FONCTION DE LA ZONE FRAPPÉE**
 1. Le match se termine immédiatement quand un des combattants tombe à 0 HP
 2. Il n'y a pas de priorité
 3. Chaque coupe doit être déjà en mouvement avant que l'autre ne finisse pour que les attaques soit simultanées
 4. Chaque coupe doit avoir une intention claire de toucher, et les arcs de coupe doivent être présents pour que les attaques soient simultanées
9. **UN DÉSARMEMENT VAUT 2 OU 3 HP**
 1. L'arbitre annonce HALTE
 2. Les combattants retournent à leur position de départ
10. **ESTOCS INTERDITS**, et seront sanctionnés
11. **LES TECHNIQUES À MAIN NUES SONT INTERDITES**, et seront sanctionnées
12. **SORTIES DE ZONES**
 1. PERTE DE 2 OU 3 HP par PIED ou MAIN y compris partiel
 2. DÉFAITE DU ROUND pour toute autre partie du corps
 3. Tout contact avec le sol en dehors de l'arène est considéré comme une sortie de zone
 4. L'arbitre annonce HALTE
13. **AUCUN IRRESPECT DE L'ARBITRE**
 1. Chaque combattant reçoit un seul token d'EXAMEN VIDÉO par match/round
 2. Chaque token d'EXAMEN VIDÉO permet au combattant de demander à l'arbitre de vérifier le replay slow-motion de façon à confirmer une incertitude
 3. Si l'arbitre à tort et le combattant raison, il récupère son token, sinon celui ci est perdu
14. **LES INSULTES ET LES COMPORTEMENTS INJURIEUX SONT INTERDITS**
15. **TOUTES LES TENUES ET LES SABRES DOIVENT ÊTRE AUTORISÉS PAR L'ARBITRE**

Protocole de poule

1. Le gagnant d'une poule est déterminé par le nombre restant de HP à la fin.
2. En cas d'égalité de HP, le combattant avec le plus grand nombre de victoires est déclaré le gagnant.
3. Si il y a encore une égalité, le combattant ayant fait le plus de dégâts dans la poule est déclaré le gagnant.
4. Si il y a encore une égalité, les combattants combattent un round en mort subite avec 2 HP chacuns.

Protocole d'éliminations directe

1. Le gagnant d'une poule est déterminé par le nombre restant de HP à la fin.
2. En cas d'égalité de HP, le combattant avec le plus grand nombre de rounds gagnés est déclaré le gagnant.
3. Si il y a encore une égalité, les combattants combattent un round en mort subite avec 2 HP chacun.

Protocole de sanctions

Les arbitres peuvent donner des avertissements pour des infractions mineures, si un carton semble excessif

1x CARTON JAUNE par MATCH
CARTON JAUNE = - 2 HP
2X CARTONS JAUNES = CARTON ROUGE

1x CARTON ROUGE par TOURNOI
CARTON ROUGE = MATCH perdu, score mis à 0 pour tous les rounds
2x CARTONS ROUGES = CARTON NOIR

CARTON NOIR = DISQUALIFIÉ DU TOURNOI

SANCTIONS

Faute délibérée = CARTON NOIR
Usage délibérée de force excessive = CARTON NOIR
Usage involontaire de force excessive, capable de causer une blessure = CARTON ROUGE
Usage involontaire de force excessive, mais ne pouvant causer une blessure = CARTON JAUNE
Se mettre délibérément en danger = CARTON ROUGE
Mettre délibérément en danger son adversaire (ex: estoc) = CARTON NOIR
Mettre involontairement son adversaire en danger (ex: estoc) = CARTON JAUNE
Usage délibéré de techniques à mains nues (ex: coup d'épaule, croc-en-jambes, saisie du sabre de l'adversaire) = CARTON NOIR
Usage involontaire de techniques à mains nues (voir ci-dessus) = CARTON JAUNE
Contestation négative d'une décision de l'arbitre = CARTON JAUNE
Insulte, provocations envers l'adversaire, l'arbitre ou le public = CARTON NOIR
Refus de saluer = CARTON NOIR
Refus de serrer la main de l'adversaire à la fin du combat = CARTON NOIR

Clarification: Les désarmement, chute, sorties de pistes et coupe marquant des points ne peuvent s'additionner vu qu'une HALTE est annoncée après un de ces cas. Après le HALTE, tout événement changeant le score est ignoré.

Règlementations des Sabres

Toutes les lames doivent être en polycarbonate

La longueur de lame est située entre 61cm et 92cm

La profondeur minimum de la lame dans l'émetteur est de 5 cm

Le diamètre maximum de l'émetteur est de 5 cm

La longueur maximum de l'arme est de 125 cm

L'épaisseur maximum de la lame est de 1.5mm à 2mm

La largeur maximale des Tsubas est de 8 cm.

La longueur maximum des quillons est de 25 cm

LAMES A BOUT POINTU INTERDITES

BORDS SAILLANTS ET PROTUBÉRANCES DANGEREUSES INTERDITS

Les sabres doivent être ALLUMÉS POUR TOUS LES MATCHS autant que possible

Son facultatif

Règlementations de l'arène

L'arène doit être soit carrée, soit octogonale (octogonale recommandée)

6-8 metres de diametre (recommandé = 7m)

Les combattants doivent commencer avec un pied sur le bord de l'arène

Etablir un langage commun

Le format pour les compétitions est le suivant:

Les combattants s'affrontent dans des MATCHS / MATCHES

Les matchs sont composés de MANCHES/ ROUNDS

Dans chaque manches, une tentative de frappe ou de combo est appelée ENGAGEMENT/ ASSAULT

Actions offensives importantes lors d'un engagement

TOUCHÉ / TOUCH = (0 points) toute coupe sans arc minimum

ESTOC/ THRUST = (illégal) une attaque avec la pointe de l'arme, avec un vecteur d'attaque parallèle à l'axe de la lame

COUPE/ CHOP = une coupe délivrée perpendiculairement à l'axe de la lame

TRANCHE / SLICE = une coupe délivrée parallèlement à l'axe de la lame

TAILLE / DRAW CUT = (0 points) une TRANCHE sans arc de coupe

FRAPPE / STRIKE = seulement pour les sabres standards (interdits pour ceux avec quillons) = une coupe délivrée sans alignement du tranchant de la lame et des poignets

Actions défensives importantes lors d'un engagement

ESQUIVE / EVASION = Neutraliser une attaque en se déplaçant en dehors de l'arc de coupe

PARADE / PARRY = Neutraliser une attaque en opposant l'arc de coupe

ENROULEMENT / BIND = Une redirection active de l'arc de coupe

DÉVIATION / DEFLECTION = Une redirection passive de l'arc de coupe

CONTRE / COUNTER = Un attaque qui suit immédiatement une défense réussie

Actions neutres:

GARDE / GUARD = toute position de départ à partir de laquelle une attaque /une défense peut être exécutée

Protocole arbitrage

• **“En place” (“Places”)** : les combattants équipés prennent position en dehors de l'arène

• **“Entrez dans la zone” (“Enter the arena”)** : les combattants entrent dans l'arène et vont à leurs positions de départ respectives

“Saluez” (“Salute”) : au début et à la fin du combat, les combattants doivent se saluer et saluer les arbitres. A la fin du combat, après le salut, les combattants doivent se serrer la main et serrer la main des arbitres

“Prêts” (“Ready”) : les combattants doivent acquiescer (verbalement ou physiquement) une fois prêts.

“Combattez” (“Fight”) : début de la période de combat

“Halte” (“Halt”) : clairement et fortement annoncé par l'arbitre. Le combat stoppe immédiatement. Plusieurs choses peuvent arrêter le combat: fin du round, comportement dangereux, etc...

Qui est impliqué ?

Ces protocoles, règles et objectifs ont été conçus par [Nick Musson](#) (SSCA), [Faisal Mian](#) (SSCA) et [Adrien Koch](#) (SSL).

33 clubs déjà engagés !



Silver Sabres Led Combat Academy (SSCA)

London
Milton Keynes
Northampton
Sussex
Surrey
Peterborough

First Strike Lightsaber Simulation

Gravesend



Cologne Lightsaber Combat Group

Cologne



Sons of ObiWan

Sidney



Indy Light Saber Academy

Indianapolis - Indiana

Colombus Saber Academy

(TSL - The Saber Legion)

Colombus - Ohio

Lightspeed Saber League

Los Angeles - California

Irvine - California

Buena Park - California

Dallas - Texas

Honolulu - Hawaii

Barrington Fencing Club

Barrington - Illinois

Sin City Sabers

Las Vegas - Nevada



Sport Saber League (SSL)

Paris

Ultim Saber Breizh

Lannion

FightSaberSchool

Paris

The Guardians

Cannes

Fréjus

Dragons Sabre Laser

Nice

ASL Belfort - The Temple

(ASL-FFE)

Belfort

Yojeraï Mixed Light Blade

Saix

Force Académie Briarde

Mormant

Académie de sabre laser Lyon

(ASL-FFE)

Lyon

Bourg en Bresse

Guilde Lightsaber 92

(ASL-FFE)

Chatillon

Les cadets de l'estuaire

(ASL-FFE)

Blaye

Académie des Jedi Auvergnats

Clermont Ferrand

Anjours Saber

Angers

