

# ACADÉMIE DE SABRE LASER®



## FAQ : Combat sportif au sabre laser en individuel et en équipe

Mise à jour : jeudi 23 mars 2017 - 13h47

FAQ est l'abréviation pour « Foire Aux Questions » ou « Frequently Asked Questions ». Il s'agit ici de traiter des questions les plus fréquemment posées sur le thème de l'arbitrage en combat sportif au sabre laser en individuel et en équipe, avec notre système de compétition. Chacun peut contribuer au contenu de cette FAQ en postant les différentes problématiques liées à l'arbitrage.

**1/ Question :** Est-ce que des points sont donnés à l'adversaire, lorsqu'un Kai-kann effectue une attaque – armée ou non – et qu'il se touche avec la lame de son sabre laser ?

**Réponse :** Oui. C'est une faute technique – une mauvaise manipulation de l'arme par le combattant – et les points sont attribués à l'adversaire selon la zone de touche (1, 2, 3 ou 4 points).

**2/ Question :** Peut-on faire une attaque armée à distance ? Exemple : depuis la position de départ – 4 mètres –, le Kai-kann fait une attaque armée suivie par des orbites mineures, jusqu'à toucher le Kai-kann adverse.

**Réponse :** Oui, on peut faire une attaque armée de loin. Cela a pour conséquence de démarrer la phrase d'arme. Néanmoins, le fait que l'attaque initiale tombe dans le vide fait perdre l'initiative à l'attaquant et il peut être sujet d'une riposte de son adversaire. Si la riposte n'est pas immédiate, et parce qu'il continue sa phrase d'arme, il peut reprendre l'initiative.

**3/ Question :** Le Kai-kann attaquant peut-il faire un armé à une main ?

**Réponse :** Oui. L'armé à une main déclenche la phrase d'arme.

**4/ Question :** Un Kai-kann peut-il toucher son adversaire avec une frappe à une seule main ?

**Réponse :** Oui. Les points attribués lors de la touche seront ceux correspondant à la zone ciblée (1, 2, 3 ou 4 points). La frappe à deux mains sur la poignée du sabre permet uniquement de valider une touche de type Sai – 5 points marqués sur l'ensemble des zones exceptées la 7 (main et poignée du sabre laser) –.

**5/ Question :** Combien faut-il d'arbitres pour un combat en individuel ?

**Réponse :** Au moins 4. 1 arbitre principal, 2 assesseurs – 1 pour chaque combattant – et 1 arbitre responsable du temps et du comptage des points. L'arbitre principal tient un bâton vert dans sa main droite et un bâton rouge dans sa main gauche. Le Kai-kann vert est placé sur sa droite et le Kai-kann rouge sur sa gauche. Les assesseurs sont situés en face de lui, de l'autre côté des combattants. L'assesseur en charge du Kai-kann vert tient un bâton vert dans sa main gauche et peut le lever en cas de touche valide pour le Kai-kann vert. Il peut également mettre son bras droit à l'horizontal en cas de touche valide pour le Kai-kann

rouge. L'assesseur en charge du Kai-kann rouge tient un bâton rouge dans sa main droite et peut le lever en cas de touche valide pour le Kai-kann rouge. Il peut également mettre son bras gauche à l'horizontal en cas de touche valide pour le Kai-kann vert.

**6/ Question :** Quelle est la superficie des zones d'évolution ?

**Réponse :** Pour les combats en individuel et en équipe, la zone d'évolution est appelée « arène de combat ». Cette zone est délimitée par un cercle de 8 mètres de diamètre, bordé par une ligne continue de couleur unie. Cette ligne est appelée « limite de sortie de zone ». Au centre de cette zone est tracé en pointillé de couleur unie, un deuxième cercle intérieur de 6 mètres de diamètre. Cette ligne pointillée est appelée « limite d'engagement ». Deux lignes d'un mètre de long sont placées à l'intérieur de l'arène à une distance de 4 mètres l'un de l'autre. Elles constituent la limite de mise en garde et est appelée « ligne de mise en garde ». Un périmètre de sécurité de 3 m est prévu entre chaque arène de combat.

**7/ Question :** Quelle est la superficie d'une arène de combat pour les enfants de moins de 15 ans ?

**Réponse :** Pour les compétitions juniors (enfants de moins de 15 ans) l'arène de combat est délimitée par le cercle de 6 mètres de diamètre, appelé pour les compétitions adultes, « limite d'engagement ». Cette limite d'engagement prend, dans le cas des compétitions juniors, le nom de « limite de sortie de zone ».

**8/ Question :** Quels sont les ordres à donner lors du début d'un combat ?

**Réponse :** Dans l'ordre, l'arbitre principal doit donner les ordres suivants : « Kai-kann, saluez-vous », « En garde », « Êtes-vous prêt ? », « Combattez ! ».

**9/ Question :** Quel est l'ordre pour arrêter un combat ?

**Réponse :** L'arbitre principal doit donner l'ordre « Cessez ! » et annoncer ensuite « Kai-kann, retournez à vos marques ».

**10/ Question :** Quel est l'ordre pour relancer le combat après un arrêt ?

**Réponse :** Après que l'arbitre principal est annoncé les scores de chaque Kai-kann, il doit annoncer les ordres suivants : « Kai-kann, en garde », suivi de « Combattez ! ».

**11/ Question :** Quels sont les gestes pour arrêter un combat ?

**Réponse :** L'arbitre principal doit lever ses deux bâtons en annonçant l'ordre, distinctement et de manière audible pour les deux Kai-kann, « Cessez ! ». Après cela, il pourra effectuer d'autres gestes pour annoncer une touche valide, une sortie de zone, un jeu brouillon ou une faute technique.

**12/ Question :** Si l'attaque initiale n'est pas armée, y-a-t'il déclenchement de la phrase d'arme ?

**Réponse :** Oui. Le Kai-kann ayant déclenché une attaque sans armé est en faute technique. Ce qui veut dire qu'il n'a pas l'initiative et que si il touche, sa frappe ne sera pas valide. Néanmoins, le Kai-kann adverse a obligation de se mettre en protection quoi qu'il arrive – avec une parade, une esquive de corps totale ou partielle – avant de riposter. Si il riposte et touche le Kai-kann ayant déclenché l'attaque initiale sans être en protection, il est en « contre-attaque » et se retrouve ainsi également en faute technique.

**13/ Question :** Un Kai-kann peut-il chercher à se faire toucher volontairement sur une zone de touche autre que celle que son adversaire semblait attaquer ?

**Réponse :** Non. La « Couverture/Substitution de marque de contact », tout comme le

« Corps à corps pour éviter une frappe » sont des fautes de 2<sup>e</sup> groupe, sanctionnées par un avertissement (1<sup>ère</sup> faute), une pénalité de 3 points (2<sup>e</sup> faute) et 5 points (3<sup>e</sup> faute).



© 2017 Académie de Sabre Laser. Tous droits réservés. Ce travail est protégé par la Creative Commons Attribution – Partage dans les mêmes conditions 4.0 Licence Internationale.

Pour visualiser une copie de cette licence, visitez : [http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.en\\_US](http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.en_US).