

# 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 posant 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 d'établir de nouveaux canaux de **discussion d'idées**
4. De permettre à tous les clubs **d'évoluer et de se développer**, tant qu'ils respectent les protocoles **LSOT** quand ils rencontrent d'autres affiliés en sparring ou compétition
5. **S'AMUSER**
6. De fournir le service à tous les clubs affiliés **gratuitement**
7. D'être inclusif et d'**accueillir tous clubs et académies**, quelles que soit leurs autres affiliations

# Règles d'engagement

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

## 1. SCORE DEDUCTIF

1. Chaque combattants 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 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, et le score final de chaque combattants 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 combattants 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 DOIVENT 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 DÉLIVRÉS 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 AYANTS LEURS 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 doivent 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. **ESTOC INTERDIT**, et seront sanctionnés
  
11. **LES TECHNIQUES À MAIN NUES SONT INTERDITES**, et seront sanctionnés
  
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**

## Protocoles de poules

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.

## Protocoles des 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 chacuns.

## Protocoles 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 CARTON JAUNE = CARTON ROUGE
- 1x CARTON ROUGE par TOURNOI
- CARTON ROUGE = MATCH perdu, score mis à 0 pour tous les rounds
- 2x CARTON ROUGE = 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 une 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.

# Réglémentations des Sabres

- Toutes les lames doivent être en polycarbonate
- La longueur de lame est situé 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 des lames est entre 1.5mm et 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 SAILLANT ET PROTUBÉRANCES DANGEREUSES INTERDITES
- Les sabres doivent être ALLUMÉS POUR TOUS LES MATCHS autant que possible
- Son facultatif

# Réglémentations 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 appelé 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 = Une attaque qui suit immédiatement une défense réussie

Actions neutres:

- GARDE / GUARD = toute position de départ 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).

24 clubs déjà engagés !



## **Silver Sabres Led Combat Academy (SSCA)**

London, Milton Keynes, Northampton, Sussex

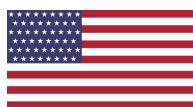
## **First Strike Lightsaber Simulation**

Gravesend



## **Cologne Lightsaber Combat Group**

Cologne



## **Indy Light Saber Academy**

Indianapolis, Indiana

## **Colombus Saber Academy**

(TSL - The Saber Legion)

Colombus, Ohio

## **Lightspeed Saber League**

Los Angeles, Dallas, Hawaii,

Buena Park, Irvine



## **Sport Saber League (SSL)**

Paris

## **Ultim Saber Breizh**

Lannion

## **The Guardians**

Cannes - Fréjus

## **Dragons Sabre Laser**

Nice

## **ASL Belfort - The Temple**

(ASL-FFE)

Belfort

## **Yojerai Mixed Light Blade**

Saixe

## **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

## Comment nous rejoindre ?

Les clubs sont invité à rejoindre le **LSOT** en tant que membre intégraux ou membres associés.

Les membre intégraux organisent les tournois locaux **LSOT et envoient leurs combattants aux tournois** tandis que les associés soutiennent le projet en envoyant leurs combattants à ces tournois.

## Contact

Veillez contacter les membres intégraux pour plus d'informations

SSL: <https://sportsaberleague.com>

SSCA: <https://silver-sabres.com>

## Partenaires

 Leon Paul



 SILVER SABRES  
LED SABRE COMBAT ACADEMY



 #JPEUXPASJAISABRELASER