

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** entre les différentes académies et clubs
3. **Privilégier les échanges entre les** académies et les clubs
4. Etablir de nouveaux canaux afin de **discuter et de partager les idées**
5. 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
6. **S'AMUSER**
7. Fournir le service à tous les clubs affiliés **gratuitement**
8. Être ouverts et **accueillir tous les clubs et académies**, quelles que soient leurs autres affiliations

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 ROUNDS / ROUNDS
- Dans chaque round, une tentative de frappe est appelée ASSAUT / ASSAULT

Actions offensives importantes lors d'un engagement

- COUP / HIT = (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

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
- RIPOSTE / 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, équipés
- **"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...
- **"A distance" ("Distance please")**: Après une halte et avant la reprise, l'arbitre peut demander aux combattants de vérifier la distance qui les sépare. Ils tendent alors le bras, et s'assurent qu'ils sont pointe-à-pointe. S'ils sont trop proches, ils doivent reculer légèrement afin de se replacer à une distance de pointe-à-pointe
- **"Tips" ("Tips")**: clairement et fortement annoncé par l'arbitre. Le combat stoppe immédiatement. L'annonce est utilisée lorsque que la pointe du sabre d'un des combattants se désolidarisent de la lame.

Règles d'engagement

(Protections de base OBLIGATOIRES = gants renforcés + masque d'escrime 350N avec gorgerin + coquille + protèges-coudes + protèges-genoux)

1. TOUTES LES TENUES ET LES SABRES DOIVENT ÊTRE AUTORISÉS PAR L'ARBITRE

2. SCORE DEDUCTIF

1. Chaque combattant commence avec un nombre de Points de Vie (HP) par round
2. HP de départ = 5
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 se dérouler sur plusieurs rounds, le score final de chaque combattant est le cumul du nombre de HP qu'il aura réussi à préserver
6. Les points de victoires d'un combattant sont la différence entre son score final et celui de son adversaire. Le perdant ne marque aucun point de victoire (0)
7. Le gagnant d'un match est le combattant qui a le nombre de points de victoire le plus élevé

3. CIBLES

1. TÊTE, TORSE et ENTREJAMBE = 2 HP
2. MEMBRES = 1HP
3. Les coupes sur la (ou les) main(s) armée(s) et aux pieds ne comptent pas
4. Un combattant qui se touche avec son propre sabre se voit retirer un 1HP
5. **Si l'emplacement d'une touche est débattable, on appliquera la cible ayant la plus faible valeur**

4. L'ARBITRE EST AUTORITÉ SUPRÊME PENDANT LE COMBAT

1. Les décisions de l'arbitre sont souveraines
2. Aucun irrespect à l'encontre de l'arbitre ne sera toléré
3. Toute contestation sera sanctionnée, sauf si elle a lieu dans le cadre prévu
4. Toute tentative d'influencer l'arbitrage (orale, gestuelle, etc.) sera sanctionnée
5. Le fairplay ne sera jamais sanctionné
6. L'arbitre doit annoncer les HPs perdus par un combattant au fur et à mesure du combat
7. Il est assisté par un arbitre appelé "miroir" qui l'aide dans sa prise de décision mais qui n'a pas autorité

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

L'arbitre doit annoncer halte dans les cas suivants :

1. En cas de danger pour les combattants, les officiels ou le public
2. Si un des combattants voit ses HP atteindre 0
3. Si l'arbitre souhaite, en cas de doute, avoir recours à une vérification vidéo (si elle est disponible)
4. En cas de désarmement ou de chute
5. En cas de sortie d'arène des 2 pieds
6. En cas de faute
7. S'il n'est plus en mesure de suivre le compte des touches
8. Si le temps est écoulé
9. Pour toute autre raison qu'il juge nécessaire

6. CHAQUE ROUND DURE 1MIN30

1. A la fin du temps prévu, l'arbitre annonce HALTE
2. Il peut décider de laisser l'assaut en cours se finir

7. LES COMBATTANTS DÉMARRENT CHAQUE ROUND AVEC UN PIED COLLÉ AU BORD DE L'ARÈNE

1. Quand l'arbitre annonce HALTE, les combattants s'arrêtent et restent à leur position
2. Avant de relancer le combat, l'arbitre s'assure que les combattants sont, au moins, à une distance de pointe-à-pointe (bras tendus). Cette distance de pointe-à-pointe bras tendus est appelée "distance"
3. Si ce n'est pas le cas, l'arbitre demande aux combattants de se replacer à cette distance de pointe-à-pointe
4. Si, en se replaçant, un combattant venait à sortir de l'arène, il doit placer son pied sur le bord de l'arène, et son adversaire doit ensuite ajuster sa distance
5. Si l'arbitre l'estime nécessaire (engagement physique trop important, danger, sortie de piste partielle, ...), il peut demander aux combattants de se replacer à leur position de départ, pied au bord de l'arène

8. SEMI CONTACT SEULEMENT

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

9. TOUTE TOUCHE DOIT AVOIR UNE INTENTION CLAIRE DE TOUCHER POUR ÊTRE VALABLE

1. L'arc de coupe minimum pour une touche valide est de 90°. Cet arc se mesure par la position de la pointe du sabre au départ de la frappe, dans le plan perpendiculaire à l'adversaire et passant par le centre de la main avant du combattant. On parle alors d'un armé.
Pour des exemples, consulter l'Annexe 1.
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. Dans le cas où une touche valide a deux points d'impacts (ex: main armé et bras, bras et dos, etc.) seul le premier point d'impact compte. Si les deux impacts sont simultanés, on appliquera la cible ayant la plus haute valeur.

10. LES FRAPPES SIMULTANÉES SONT DÉCOMPTÉES NORMALEMENT, CHAQUE COMBATTANT AYANT SES HP DÉDUITS EN FONCTION DE LA ZONE TOUCHÉE

1. Le match se termine immédiatement quand un des combattants tombe à 0 HP
2. Il n'y a pas de règle 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 être armée pour que les attaques soient simultanées
5. Une frappe qui touche après un HALTE n'entre pas dans le décompte des points, même si le mouvement a débuté avant l'annonce

11. UN DÉSARMEMENT VAUT 2 HP

1. Un désarmement a lieu lorsque le manche du sabre d'un des combattants touche le sol sans être en contact avec ses mains

1. Un combattant qui lâche son sabre pour éviter une blessure à son adversaire (ex: adversaire qui fonce sur la lame lors d'un déplacement de sa part mal maîtrisé) ne se verra pas retirer de HP
2. L'arbitre annonce HALTE
3. Les combattants restent en place et se mettent à distance si besoin, sauf contre indication de l'arbitre

12. SORTIES DE ZONES

1. Tout contact avec le sol en dehors de l'arène est considéré comme une sortie de zone, quelque soit la ou les parties du corps concernée(s)
2. PERTE DE 2 HP par PARTIE du corps en dehors de la zone, y compris partiellement
3. DÉFAITE DU ROUND pour une DEUXIÈME partie du corps sortie simultanément (ex: 1 pied et 1 main, 2 pieds, etc ...)
4. L'arbitre annonce HALTE lorsqu'il y a deux parties du corps dehors simultanément (ou plus)

13. CHUTE

1. Un combattant chutant de façon non maîtrisée (au jugement de l'arbitre) perd 2 HP et l'arbitre annonce HALTE

Clarification: Les désarmements, chutes et sorties de pistes ne peuvent se cumuler entre eux ou avec une touche valide arrivant après vu qu'un HALTE est annoncé après un de ces cas. Après le HALTE, tout événement changeant le score est ignoré.

14. FONCTIONNEMENT DE L'ARBITRAGE VIDEO (dans le cas où celui-ci est disponible)

1. Chaque combattant reçoit trois token d'EXAMEN VIDÉO par match
2. Chaque token d'EXAMEN VIDÉO permet au combattant de demander à l'arbitre de vérifier le replay slow-motion de façon à confirmer ou réviser son arbitrage
 1. Les tokens peuvent également être utilisés dans le cadre d'un mouvement dangereux de l'adversaire non sanctionné par l'arbitrage (estoc, attaque à mains nues, etc.)
3. Pour utiliser un token, un combattant doit, à une halte, lever la main et utiliser le mot "Token"
4. Suite à cela, il doit spécifier à l'arbitre quelle action doit être ré-arbitrée
 1. Un manque de précision ne conduira pas à l'utilisation de la vidéo
5. Suite au visionnage par l'arbitre de la vidéo, celui-ci annoncera le décompte des points, modifié si nécessaire

15. FORFAIT, ABANDON et DISQUALIFICATION

1. Un combattant forfait durant un match perdra le round actuel et les rounds restants par 3 à 0
2. Un combattant qui abandonne perdra le round actuel et l'ensemble de ses rounds restants par 3 à 0
3. Un combattant qui est disqualifié verra l'ensemble de ses rounds en cours et restants perdus par 3 à 0. Pour l'ensemble des rounds passés, on conservera le score du round si celui-ci est supérieur ou égal à une défaite par 3 à 0. Sinon, le round devient une défaite par 3 à 0.

16. L'ESTOC EST INTERDIT et sera sanctionné

17. LES TECHNIQUES À MAIN NUES SONT INTERDITES et seront sanctionnées

18. LES INSULTES ET LES COMPORTEMENTS INJURIEUX SONT INTERDITS et seront sanctionnés

Protocole de poule

(voir Annexe 2)

1. Le gagnant d'une poule est déterminé par la somme de ses points de victoires.
2. En cas d'égalité de points de victoire, le combattant avec le plus grand nombre de victoires est déclaré gagnant.
3. Si il y a encore une égalité, le combattant ayant conservé le plus de HPs sur l'ensemble de la poule est déclaré gagnant.
4. Si il y a encore une égalité, le combattant ayant vaincu l'autre sera classé devant.
5. Si il y a encore une égalité, le combattant ayant reçu le moins de carton rouge puis de carton jaune sera classé devant.
6. Si il y a encore une égalité, les deux combattants sont ex aequos.

Protocole d'éliminations directe

(voir Annexe 3)

1. Le gagnant est déterminé par le nombre de points de victoires.
2. En cas d'égalité de HP, le combattant avec le plus grand nombre de rounds gagnés est déclaré 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. Une touche sanctionnée par un carton ne peut pas marquer de points.

Les cartons jaunes sont réinitialisés après chaque match.

- 1x CARTON JAUNE par MATCH
- CARTON JAUNE = - 2 HP
- 2X CARTONS JAUNES = CARTON ROUGE
- CARTON ROUGE = ROUND perdu, sur un score de 5-0
- 2x CARTONS ROUGES = REUNION DU COMITE SPORTIF ET D'ORGANISATION
 - Le comité, avec l'arbitre ayant donné le second carton rouge, selon les raisons ayant conduit à l'accumulation de cartons rouges, peuvent décider de sanctionner d'un carton noir le combattant. Le carton noir n'est pas automatique au second carton rouge.
- CARTON NOIR = DISQUALIFIÉ DU TOURNOI

SANCTIONS

- Faute délibérée = CARTON NOIR
- Usage délibéré 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 involontaire) = CARTON ROUGE
- Usage délibéré de techniques à mains nues (ex: coup d'épaule, croc-en-jambes, saisie du sabre de l'adversaire) = CARTON NOIR
- Saisir volontairement le sabre de son adversaire durant une phase de combat = 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 ou de l'arbitre à la fin du combat = CARTON NOIR

Note : Ne pas saluer/serrer la main des arbitres de table n'est pas une infraction.

Réglémentations des Sabres

- Toutes les lames doivent être en polycarbonate
- La longueur de lame maximale est de 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
- Les tsubas et les gardes sont autorisés, dans la limite d'un rayon maximal de 6,5cm (à partir du bord du manche). Ils ne doivent pas avoir de bords saillants ou ceux-ci doivent être tournés vers l'intérieur
- Les sabres à quillons (crossguards) sont autorisés dans la limite d'une taille maximale (pointe à pointe) de 21cm. Les lames secondaires doivent avoir des pointes rondes. Aucune touche réalisée avec les lames secondaires ne peuvent valoir de points
- Les dragonnes sont interdites.
- LAMES A BOUT POINTU INTERDITES
- BORDS SAILLANTS ET PROTUBÉRANCES DANGEREUSES INTERDITS
- Les sabres doivent être ALLUMÉS POUR TOUS LES MATCHS, sauf exception validée par l'arbitre ou le comité organisateur
- Le son doit être désactivé si cela est possible
- Le comité d'organisation se réserve le droit de refuser un sabre s'il l'estime dangereux ou contrevenant aux règles. Aucune réclamation ne sera possible. Il est possible de contacter le comité d'organisation au préalable pour avoir un avis sur la validité d'un sabre. Au moindre doute, nous vous recommandons fortement de contacter le comité d'organisation avant la compétition.
- Voir annexe 5 pour des exemples de sabres valides ou non.

Réglémentations de l'arène

- L'arène doit être soit carrée, soit octogonale

- 7 mètres de diamètre
- Les combattants doivent commencer dans un coin de l'arène, avec un pied sur le bord de celle-ci

Qui est impliqué ?

Ces protocoles, règles et objectifs ont été conçus par [Nick Musson](#) (SSCA), [Faisal Mian](#) (SSCA), [Arthur Gautier](#) (SSL) et [Adrien Koch](#) (SSL). Elles ont été relues et validées par plusieurs personnes indépendantes.

34 clubs déjà engagés !



Silver Sabres Led Combat Academy (SSCA)

London
Milton Keynes
Northampton
Sussex
Surrey
Peterborough

First Strike Lightsaber Simulation

Gravesend

SSL London / ARYIA Saber Club

London



Cologne Lightsaber Combat Group

Cologne



Sons of ObiWan

Sidney



Indy Light Saber Academy

Indianapolis - Indiana

Lightspeed Saber League

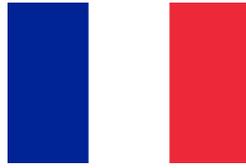
Los Angeles - California
Irvine - California
Buena Park - California
Dallas - Texas
Honolulu - Hawaii

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

Force Académie Briarde
Mormant

Académie de sabre laser Lyon
(ASL-FFE)
Lyon
Bourg en Bresse

Guilde Lightsaber 92
(ASL-FFE)
Chatillon

L'Héritage de la Lumière
(ASL-FFE)
Berson

Académie des Jedi Auvergnats
Clermont Ferrand

Anjou Saber
Angers

GALA 34
Montpellier

Comment nous rejoindre ?

Les clubs sont invités 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

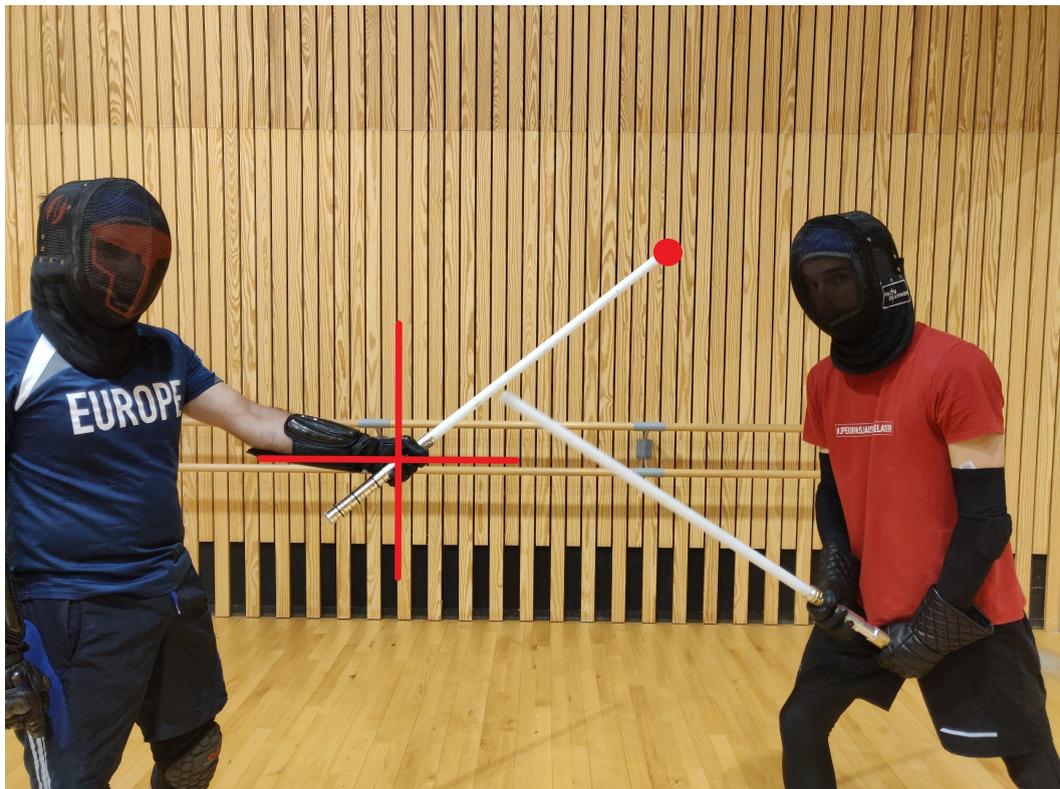


SILVER SABRES
LED SABRE COMBAT ACADEMY

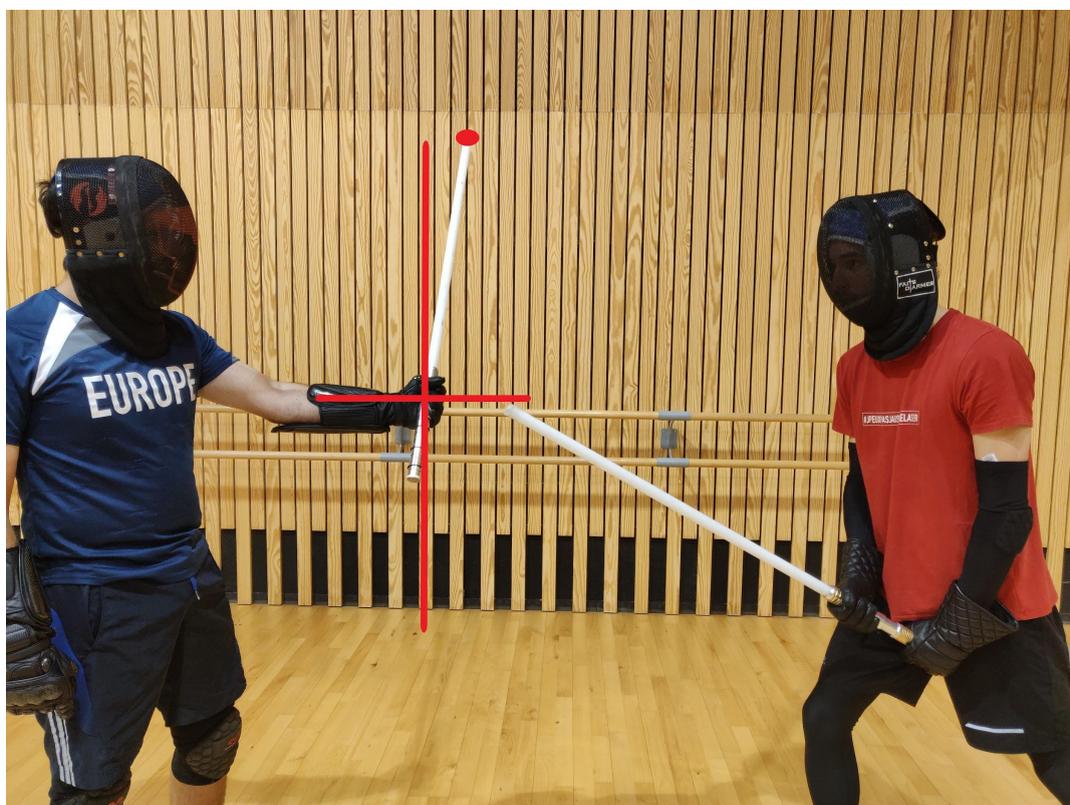


#JPEUXPASJAISABRELASER

Annexe 1 - Armé vs Non-armé



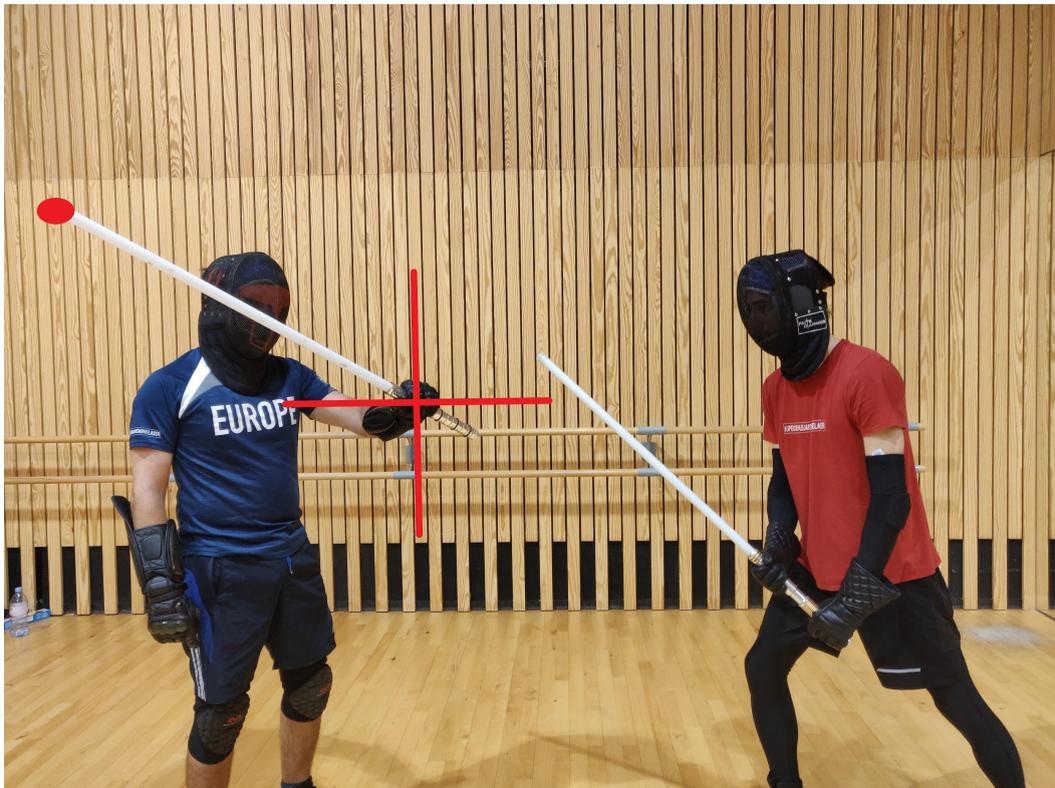
Exemple 1 : Frappe non armée (Coup)



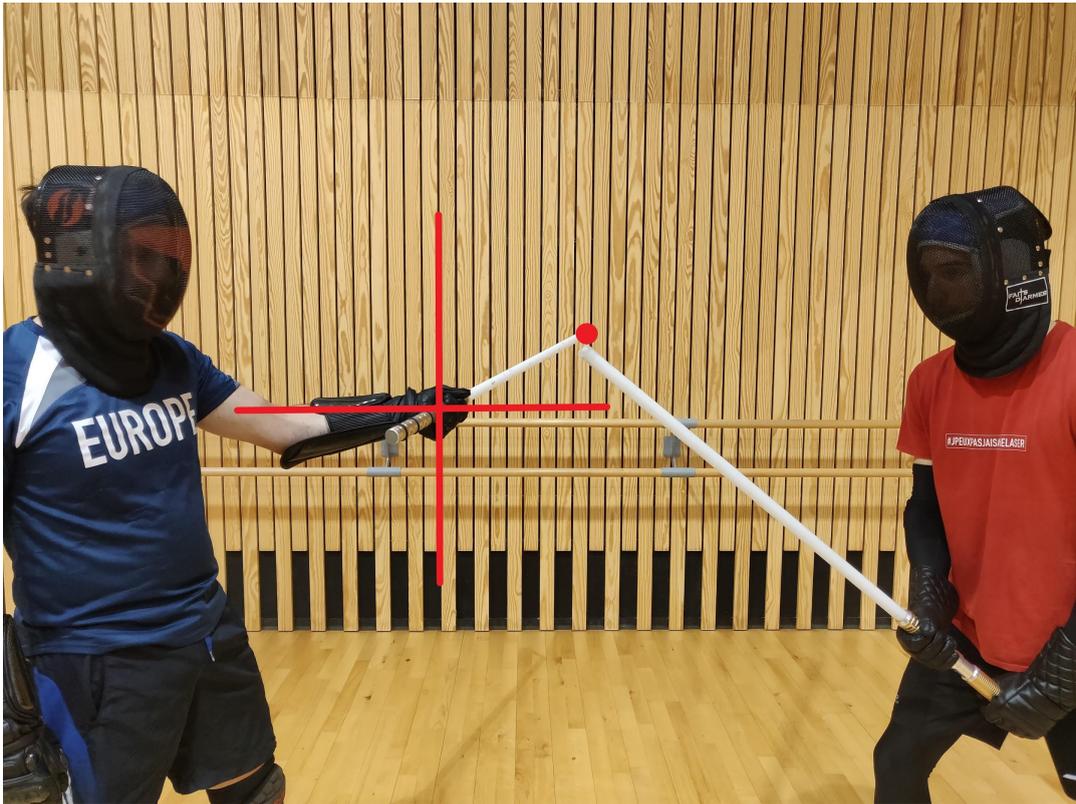
Exemple 2 : Frappe non armée (Coup)



Exemple 3 : Frappe armée



Exemple 4 : Frappe armée



Exemple 5 : Frappe non armée (Coup)



Exemple 6 : Frappe armée



Exemple 7 : Frappe armée

Annexe 2 - Exemple de poule

Poule de quatres combattants :

Combattant 1 vs Combattant 2 : **1-0 ; 1-0 ; 1-0** => Vainqueur : **Combattant 1** (3 - 0)

Combattant 3 vs Combattant 4 : **2-0 ; 0-0 ; 0-0** => Vainqueur : **Combattant 3** (2 - 0)

Combattant 1 vs Combattant 3 : **2-2 ; 1-0 ; 0-0** => Vainqueur : **Combattant 1** (3 - 2)

Combattant 2 vs Combattant 4 : **0-0 ; 0-5 ; 0-5** => Vainqueur : **Combattant 4** (0 - 10)

Combattant 1 vs Combattant 4 : **1-0 ; 1-0 ; 1-0** => Vainqueur : **Combattant 1** (3 - 0)

Combattant 2 vs Combattant 3 : **1-0 ; 2-1 ; 0-0** => Vainqueur : **Combattant 2** (3 - 1)

Classement :

Combattant	Points de victoire	Nombre de victoires	HP restants
Combattant 4	$0 + 10 + 0 = 10$	1 match / $0 + 2 + 0 = 2$ rounds	$0 + 0 + 10 = 10$
Combattant 1	$3 + 1 + 3 = 7$	3 matchs / $3 + 1 + 3 = 7$ rounds	$3 + 3 + 3 = 9$
Combattant 2	$0 + 0 + 2 = 2$	1 match / $0 + 0 + 2 = 2$ rounds	$0 + 0 + 3 = 3$
Combattant 3	$2 + 0 + 0 = 2$	1 match / $1 + 0 + 0 = 1$ rounds	$2 + 2 + 1 = 5$

Annexe 3 - Exemple de confrontation en phase finale

Combattant 1 vs Combattant 2 : 1-0 ; 1-0 ; 0-3 => Vainqueur : **Combattant 2** (2 - 3)

Combattant 1 vs Combattant 2 : 1-0 ; 1-0 ; 0-2 => Vainqueur : **Combattant 1** (2 - 2, mais 2 rounds gagnés à 1)

Combattant 1 vs Combattant 2 : 1-0 ; 0-1 ; 0-0 => Mort subite avec 2HP

Annexe 4 - Format sportif du tournoi

Poules :

- 4 arènes pour les phases de poules
- Matches en 3 rounds, 30sec de repos entre les rounds
- 9 combattants par poules
- 24 combattants qualifiés pour les phases finales

Phases finales :

- 4 arènes pour les phases finales jusqu'aux quarts de finales (inclus), puis une seule arène
- Débutent en barrage de 8ème de finale (24 combattants)
- Jusqu'aux quarts de finales (inclus) : 3 rounds par match
- Demi-finales et finale : 5 rounds par match
- A compter des demi-finales, l'arbitrage vidéo est disponible

Annexe 5 - Exemples de sabres valides ou non

Liste non exhaustive



Exemple 1 : sabre valide



Exemple 2 : sabre valide



Exemple 3 : sabre valide



Exemple 4 : sabre valide (tant que la longueur pointe à pointe de la garde est \leq 21cm)



Exemple 5 : sabre non valide (bords tranchants vers l'adversaire)



Exemple 6 : sabre non valide (protubérances dangereuses)



Exemple 7 : sabre valide (tant que le rayon du tsuba est $\leq 6,5\text{cm}$)



Exemple 8 : sabre valide (tant que le rayon de la garde est $\leq 6,5\text{cm}$)