



Passion – Force – Excellence

RÈGLEMENT NATIONAL

POUR LES COMBATS AU SABRE LASER

SAISON 2024-2025

**LIVRET 5 : SYSTEME POUR LES
KATAS TECHNIQUES**

SOMMAIRE

I.	LOGIQUE INTERNE DE L'ACTIVITE	3
II.	COMPETITEURS	3
III.	TERRAIN	3
IV.	MATERIEL.....	3
1.	ARMES	3
2.	TENUES	4
V.	PRESTATION	4
1.	MANIÈRE DE TENIR L'ARME	4
2.	SALUT	4
3.	APPEL.....	4
4.	MISE EN PLACE	4
5.	DURÉE	4
6.	INTERRUPTION.....	4
VI.	DEROULEMENT DES COMPETITIONS	5
1.	ETAPES DE LA SAISON	5
2.	NOTATION	5
3.	PENALITES.....	6
VII.	ORGANES ORGANISATIONNELS	6
1.	DIRECTOIRE TECHNIQUE.....	6
2.	PRESIDENT DU JURY.....	6
3.	JURY	6
4.	BUREAU DE CONTRÔLE	6
5.	RECLAMATION.....	7
6.	DISCIPLINE	7

I. LOGIQUE INTERNE DE L'ACTIVITE

Les katas techniques au sabre laser sont caractérisés par la logique interne suivante :

Travail ancré dans l'imaginaire de l'univers, que l'on réalise pour soi, seul ou avec un partenaire, et qui consiste à reproduire le plus fidèlement possible des techniques codifiées, dans le but de progresser techniquement, voire de le présenter à d'autres, au moyen d'un sabre laser et au sein d'une surface codifiée.

À ce titre :

- « Kata » est un terme japonais utilisé pour désigner une forme dans les arts martiaux, un ensemble de mouvements coordonnés et codifiés.
- Si le kata est réalisé par 1 pratiquant, on le nommera « Dulon ». S'il est réalisé par 2 pratiquants, on le nommera « Vélocité ».
- Le Dulon est ainsi un kata en solo. Il représente la forme la plus pure de la pratique du sabre laser. Le Dulon est toujours associé à une Forme lié à l'univers créé par George Lucas. La Forme est une représentation technique avec des mouvements et une philosophie de combat qui lui sont spécifiques.
- La Vélocité est donc un kata en binôme, qui peut être réalisé sous forme de cycle. Cette vélocité ne s'arrête jamais, sauf si on décide de la limiter en nombre de répétition ou qu'une erreur de mouvement/synchronisation est faite par un des deux pratiquants.

La pratique est **mixte**.

II. COMPETITEURS

Seuls les clubs affiliés à la Fédération Française d'Escrime peuvent présenter des participants à l'épreuve.

Il n'existe qu'une seule catégorie regroupant tous les âges pour le Championnat.

Les compétiteurs ne peuvent représenter qu'un seul club d'escrime.

III. TERRAIN

La zone d'évolution en kata technique est appelée « espace technique ».

Cette zone est délimitée par un cercle de 10 mètres de diamètre, matérialisé par une ligne continue et visible. Cette ligne est appelée « limite de sortie d'espace ».

L'espace technique doit représenter une surface plane, lisse et non glissante.

La hauteur du plafond ne doit jamais être inférieur à 5 mètres.

IV. MATERIEL

Les combattants s'arment, s'équipent, s'habillent et combattent sous leur propre responsabilité et à leurs risques et périls.

1. ARMES

Le sabre laser définit l'objet d'où sort une ou plusieurs lames énergétiques.

Il comporte plusieurs parties : un émetteur, une poignée, un activateur et un pommeau.

La lame définit le tube en polycarbonate éclairé par une LED qui va de la sortie de l'émetteur du sabre laser jusqu'à l'extrémité de l'embout.

La poignée du sabre laser doit être composée d'un alliage métallique, sans excroissance.

L'embout est la partie en polycarbonate situé à l'extrémité de la lame. Il doit être rond, vissé et collé pour la vélocité.

Le sabre laser définit l'objet composé du sabre et de la lame.

Les tailles de lame autorisées sont de 32 pouces pour tous les participants, sauf les jeunes (M11-M13) pour lesquels la taille de lame est de 28 pouces.

Les armes « exotiques » (double sabre, double lame, lance, cross garde, tonfa...) seront intégrées par la suite.

2. TENUES

La tenue vestimentaire du compétiteur doit être composée d'un pantalon long et d'une veste d'arts martiaux.

Tout compétiteur dont la tenue vestimentaire est jugée indécente par les organisateurs de la compétition se verra exclu de celle-ci.

V. PRESTATION

1. MANIÈRE DE TENIR L'ARME

L'arme doit être maniée de telle façon qu'elle reste en main et soit utilisée de manière conventionnelle.

2. SALUT

Les saluts sont obligatoires au début et à la fin de la prestation.

3. APPEL

L'équipe d'organisation veille à ce que chaque compétiteur soit présent dans la chambre d'appel 10 minutes avant le début de la performance.

Chaque minute de retard sera sanctionnée par un carton jaune.

L'équipe d'organisation vérifie la présence des marques de contrôle.

Les compétiteurs peuvent avoir des armes de réserve, contrôlées par le Bureau de Contrôle, et les mettre hors scène.

4. MISE EN PLACE

A l'appel des membres de l'organisation, les compétiteurs entrent dans l'espace technique, exécutent le salut de début, puis se positionnent en toute liberté.

Chaque compétiteur sera responsable du montage et démontage ultérieur sur la scène.

Un temps d'immobilité doit être effectué lorsqu'ils sont prêts.

Un temps d'immobilité puis le salut de fin marque la fin de la performance.

5. DURÉE

Il n'y a pas de chronométrage de rythme mais la prestation est limitée à 5 minutes.

6. INTERRUPTION

Lors de la prestation, les compétiteurs devront s'arrêter à chaque fois que le Président du Jury ordonnera « Cessez ».

Les compétiteurs devront conserver la position dans laquelle ils se trouvaient au moment de l'interruption.

L'interruption d'une performance par le Président du Jury doit avoir lieu strictement et obligatoirement dans les cas suivants :

- Tout fait en lien avec un danger immédiat (pour les parties prenantes et/ou le public),
- Toute pénalité classifiée carton noir (cf. Pénalité).

La reprise au début de la performance suite à une interruption pour danger immédiat est laissée à l'appréciation du Directoire Technique.

Une interruption peut entraîner l'arrêt de la performance.

En cas d'interruption pour un problème technique, la performance pourrait être reprise ou réorganisée sous contrôle et gestion du directoire technique.

7. VITESSE DES PASSAGES

Le premier passage sera à vitesse dite "lente" : il faut comprendre là une vitesse permettant de juger de la qualité technique de chaque geste et posture. Il ne s'agit pas de faire le kata au ralenti mais à une vitesse réalisée avec un objectif de démonstration (la plupart des supports vidéo sont réalisés à cette vitesse).

Le deuxième passage se fera à vitesse dite "rapide" : un kata est un simulacre de combat, on attend donc du candidat un enchaînement à vitesse et intensité rendant compte de ce combat à vitesse réelle.

VI. DEROULEMENT DES COMPETITIONS

1. ETAPES DE LA SAISON

La saison comporte une étape de qualification et un Championnat de France.

L'étape de qualification consiste à envoyer une vidéo du Kata ASL-FFE Forme 1 & 2 au Jury National, à l'adresse mail suivante : commissionkata.aslffe@gmail.com, avant le 31 décembre 2024.

La vidéo doit faire 3 minutes maximum.

Les 20 meilleures prestations sont sélectionnées.

Le Championnat de France est en présentiel. Les candidats choisissent un kata parmi ceux proposés par le groupe de travail, et le présenter en effectuant deux passages : le premier à vitesse dite « lente » et le second à vitesse dite « rapide » (comme expliqué en V.7).

2. NOTATION

POINTS	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	60 points																			
	Qualité technique des mouvements , Respect des mouvements (transcription)	60	59	58	57	56	55	54	53	52	51	50	49	48	47	46	45	44	43	42	41
		40 points																			
		40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21
/ 60		20 points																			
	vision d'ensemble du kata (fluidité, intensité,...)	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
/ 20		20 points																			
		20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
/ 20	concentration,respiration, amplitude, gestion de l'espace	20 points																			
		20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
	Malus	Pas de salut d'introduction					Sorties de zone										Pas de salut de fin				
		-10					-5										-10				
100	Remarque sur la note :																				

Cette note est remise sur 20 à l'issue de la prestation.

3. PENALITES

Durant la performance le jury peut sanctionner de la façon suivante :

PENALITES		
Nature de faute	Carton	Points de pénalité
Distance de sécurité non respectée	Jaune	0.5
Retard à l'appel sur scène ou sur la zone de compétition	Jaune	0.5
Manipulation anormale du sabre laser	Rouge	1
Dangerosité de l'exécution	Rouge	1
Tenue non conforme	Rouge	1
Non-respect de la durée de la performance	Rouge	1 au dépassement puis 1 par tranche de 10 secondes supplémentaires
Réclamation invalidée	Rouge	1
Blessure causée par une arme	Noir	Elimination
Faute contre l'esprit sportif	Noir	Elimination
Abandon de l'espace scénique sans autorisation	Noir	Elimination

A contrario des malus, ces sanctions impactent la note sur 20.

VII. ORGANES ORGANISATIONNELS

1. DIRECTOIRE TECHNIQUE

Le Directoire technique (DT) est composé de trois experts ou référents de la pratique ou de l'organisation, qui ne seront pas membres du jury ou d'autres organes d'arbitrage.

Le DT aura des fonctions de contrôle sur les procédures d'arbitrage et de recours.

Le DT est garant de l'application du règlement et de la cohérence des notes.

2. PRESIDENT DU JURY

Le Président du jury, sera l'interlocuteur unique entre le Jury et le Directoire Technique, pendant la compétition.

3. JURY

L'arbitrage et le jugement de la compétition sont confiés à un jury composé de trois à six juges en national, et de deux à quatre en régional.

Ils seront nommés par la Fédération Française d'Escrime pour les épreuves nationales.

4. BUREAU DE CONTRÔLE

Sa mission est de contrôler la conformité des armes et équipements.

Tous les compétiteurs doivent se présenter au Bureau de Contrôle à l'heure fixée par le programme et avant le début de chaque épreuve de la compétition.

Le Bureau de Contrôle devra vérifier le respect des normes fixées par ce règlement de toutes les armes utilisées pendant le combat et y apposer une marque de contrôle.

5. RECLAMATION

Toute réclamation contre les décisions des juges et autres instances d'arbitrage, doit être présentée au Directoire Technique par écrit (appel) dans l'heure du litige.

Le DT convoque alors le président du Jury dans le cadre de l'étude de la réclamation.

Si la réclamation est jugée valide, le DT procède à la réparation du préjudice.

Si la réclamation est jugée invalide, la performance est sanctionnée par un carton rouge ayant pour conséquence une pénalité d'un point sur la note finale.

Le jugement du Directoire Technique est définitif.

6. DISCIPLINE

Le Directoire Technique ou le représentant de l'organisation a le pouvoir d'expulser toutes personnes, y compris les compétiteurs, qui perturbent le déroulement régulier et pacifique de la compétition ou qui favorisent tout comportement grossier, injuste ou antisportif.

Contre cette mesure, il est possible de présenter un appel au Directoire Technique.



FÉDÉRATION FRANÇAISE
ÉSCRIME