



Passion – Force – Excellence

RÈGLEMENT NATIONAL

POUR LES COMBATS SPORTIFS AU SABRE LASER

LIVRET 3 : COMBAT EN ÉQUIPE

TOURNOI NATIONAL OPEN DE JUIN 2019

SOMMAIRE

1. RÉSUMÉ DU TOURNOI DE COMBATS EN ÉQUIPE	3
2. NOTES ET MODIFICATIONS DES RÈGLES DE COMBAT	3
3. COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE	4
4. LIMITATIONS ET ARBITRAGE	4
5. POUVOIRS DE LA FORCE DES COMBATS EN ÉQUIPE.....	5
6. UTILISATION DES POUVOIRS DE LA FORCE	7
7. GESTUELLES DES POUVOIRS DE LA FORCE	7

RÈGLEMENT SPÉCIFIQUE DU COMBAT EN ÉQUIPE

1. RÉSUMÉ DU TOURNOI DE COMBATS EN ÉQUIPE

Le Tournoi de Combats en Équipe oppose un groupe de combattants (entre 2 à 4) contre un autre groupe de combattants, successivement, pour essayer de déterminer la meilleure équipe.

Ces équipes sont affiliées au Côté Lumineux avec des Chevalier de la Lumière, ou au Côté Obscur avec des Guerriers des Ténèbres.

Ce type de challenge se déroule par équipe, et oppose successivement les adversaires des équipes deux par deux sur un ensemble de match.

Le but est de faire un maximum de « points de dégâts » sur une certaine durée de match. Les dégâts sont donnés en fonction des zones de touches existantes dans le combat sportif au sabre laser en individuel, ainsi qu'en déclenchant des « pouvoirs de la Force » offensifs. Certains pouvoirs de la Force permettent d'annuler ou de limiter les points de dégâts.

L'équipe qui aura attribué le plus de points de dégâts sur l'ensemble des combats, en touchant les combattants adverses avec ses sabres laser et en utilisant ses pouvoirs de la Force, remporte le match et le challenge, suivant la formule utilisée.

2. NOTES ET MODIFICATIONS DES RÈGLES DE COMBAT

- Les règles officielles du combat en individuel au sabre laser restent prioritaire (armé d'engagement – pour les adultes –, protection, armé simple, sortie de l'arène, faute technique, etc.).
- Si deux combattants qui s'affrontent ont chacun subit 10 points de dégâts (5 PV restant), la règle de la mort subite s'applique (touches vitales à la tête ou au tronc, ou dégâts par pouvoir de la Force).
- La durée totale du combat en équipe est de (nb. de combattants) x 2 minutes, sans arrêt du chronomètre. À la fin du temps réglementaire, l'équipe ayant subi le moins de points de dégâts est victorieuse. En cas d'égalité, un dernier combat en mort subite est déclenché pour les deux derniers combattants en place dans l'arène.
- Tous les pouvoirs de la Force sont utilisables 1 seule fois lors du combat en cours.
- Tous les pouvoirs de la Force sont utilisables 3 fois sur l'ensemble du match.
- Tous les pouvoirs de la Force sont utilisables uniquement par le combattant en place dans l'arène.

- Les combattant ne peuvent pas sortir de l'arène ou être remplacés tant qu'il n'y a pas eu de touches validées par l'arbitre.
- Seuls Éclairs de Force, Vague de soins, Guérison de Force, Vague de Force, Absorption de vie, Étranglement de Force sont utilisables sur des combattants dans ou en dehors de l'arène.
- Le challenge de combats en équipe se veut ludique et sportif. À cette fin, il est vivement recommandé aux combattants d'être habillé en cosplay lié à l'univers du sabre laser. L'utilisation de sabre laser en mousse est recommandé pour ce type de challenge, avec le port obligatoire d'une paire de lunettes de protection adaptée au combat sportif ludique.

3. COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

Avant chaque match, l'équipe désigne un capitaine. Il est le seul à pouvoir décider de la sortie d'un membre de son équipe et de l'entrée de l'équipier suivant inscrit sur la feuille de match.

Les capitaines de chaque équipe rempliront leur feuille de match, en indiquant le nom de l'équipe, son département de création, son club, les prénoms, noms et pseudonymes des combattants de l'équipe, son affiliation au côté lumineux ou obscur de la Force, ainsi que la liste des pouvoirs de la Force attribués à chaque combattant, que l'équipe utilisera sur ce combat.

La seule règle à respecter est de composer son équipe avec deux combattants au minimum, et quatre combattants au maximum.

Chaque équipier ne peut se voir attribuer qu'un pouvoir de la Force. Il n'est pas possible qu'un pouvoir de la Force spécifique soit utilisé par plus d'un équipier si il a déjà été attribué à un membre de l'équipe.

Si l'équipe ne comporte que deux combattants, ceux-ci combattront deux fois sur la feuille de match, avec un pseudonyme différent et un pouvoir de la Force différent. Ils seront considérés comme deux combattants distincts.

Si l'équipe ne comporte que trois combattants, un de ses membres combattra deux fois sur la feuille de match, avec un pseudonyme différent et un pouvoir de la Force différent. Il sera considéré comme autre combattant distinct.

4. LIMITATIONS ET ARBITRAGE

Chaque équipe est affiliée à un côté de la Force : Lumineux ou Obscur. Cette affiliation va conditionner le choix de certains pouvoir de la Force et de certains équipements. Une équipe affiliée à un côté de la Force peut choisir tous les pouvoirs de la Force communs et pouvoirs affiliés à son côté.

La liste des pouvoirs de la Force est soumise à limitation en fonction de l'affiliation de l'équipe au côté lumineux ou obscur de la Force et de leurs nombres d'utilisation. La feuille de match est donc contrôlée avant chaque match par le e-Arbitre avant de

rentrer les informations sur l'application iOS/Android. Si l'équipe a choisie de mauvaises combinaisons ou pouvoirs de la Force, e-Arbitre procédera à un ajustement avec le capitaine d'équipe.

Seuls l'arbitre principal, ses assesseurs et le e-Arbitre peuvent prendre connaissance de cette feuille de match, ceci, afin de mieux arbitrer les choix tactiques des deux équipes.

L'arbitre principal est seul habilité à valider le bon déclenchement d'un pouvoir de la Force et ses effets, positifs ou négatifs pour l'équipe ciblée.

Au début d'un combat, l'arbitre principal demande aux combattants présents dans l'arène qui vont s'affronter s'ils ont un pouvoir de la Force spécial à déclencher.

À la fin d'un combat, l'arbitre principal demande aux capitaines d'équipes s'ils ont un pouvoir de la Force spécial à déclencher.

Chaque équipe doit être composée au minimum de deux combattants, et au maximum de quatre combattants.

Une équipe ne peut changer au niveau du nombre de combattants qui la composent, et cela, pendant l'ensemble du challenge. Par contre, l'ordre de passage et les pouvoirs de la Force attribuées à chaque combattant peuvent être modifiés entre chaque match. Cela implique que les capitaines d'équipe doivent prévoir à l'avance plusieurs configurations d'équipes possibles.

Au début de chaque match opposant deux équipes, les capitaines d'équipe donnent secrètement l'ordre de passage des combattants, inscrit sur la feuille de match. Cet ordre de passage est fixé pour le combat qui va commencer, mais pourra être modifié pour un prochain Kei Kai-kan contre une autre équipe.

Un salut commun des combattants aura lieu avant le début des combats, ceci afin de ne pas perdre de temps lors de l'entrée de nouveaux équipiers dans l'arène.

Ce salut commun sera renouvelé à la fin des combats, après l'annonce de l'équipe victorieuse par l'arbitre principal.

5. POUVOIRS DE LA FORCE DES COMBATS EN ÉQUIPE

5.1. Pouvoirs de la Force du Côté Obscur :

- **Absorption de vie** : Enlève un nombre de point de vie à la cible pour les redonner au lanceur (maximum 3).
- **Éclairs de Force** : - 3 PV à la cible. - 1 PV à les adversaires en dehors de l'arène.
- **Étranglement de Force** : - 2 PV à la cible. **Attention ! : ce pouvoir n'a pas de contre-pouvoir possible.**
- **Rage de Force** : + 3 de dégâts à la première touche du lanceur validée.

5.2. Pouvoirs de la Force du Côté Lumineux :

- **Esprit de bataille** : + 2 de dégâts à la première touche validée.
- **Guérison de Force** : Redonne 3 PV à n'importe quel combattant du Côté Lumineux (dans l'arène ou en dehors de l'arène).
- **Protection de Force** : Renvoie sur l'adversaire son attaque (pouvoir de la Force ou touche valide) avec un maximum de - 3 PV. Tous les dégâts strictement supérieurs à 3 restent infligés (ex. : 2 points pour une attaque qui en infligerait 5). Inefficace contre l'Étranglement de Force.
- **Vague de soins** : Redonne 1 PV à tous les combattants alliés dans et en dehors de l'arène.

5.3. Pouvoirs de la Force communs :

- **Absorption d'énergie** : Réduit les dégâts subis de 3 points maximum. Tous les dégâts strictement supérieurs à 3 restent infligés (ex. : 2 points pour une attaque qui en infligerait 5). Inefficace contre l'Étranglement de Force.
- **Poussée de Force** : Repousse la cible et lui inflige - 3 PV.
- **Vague de Force** : Inflige - 1 PV à tous les combattants (alliés et adversaires), dans l'arène et en dehors de l'arène, sauf le lanceur.
- **Vitesse de Force** : Empêche la cible d'être remplacée par le combattant allié directement derrière elle dans l'ordre de la feuille de match. La cible doit donc rester jusqu'à sa défaite, celle du lanceur ou le remplacement du lanceur.

6. UTILISATION DES POUVOIRS DE LA FORCE

Par convention on appellera « **le lanceur** » le combattant qui utilise un pouvoir de la Force contre un autre combattant et « **la cible** » le combattant qui est visé lors de l'utilisation du pouvoir.

Le lanceur doit être le combattant en place dans l'arène.

Tout pouvoir de la Force utilisé pendant un combat doit être noté par le e-Arbitre assesseur responsable de l'utilisation de l'application iOS / Android* pour le contrôle du temps, du marquage des scores et de l'utilisation des pouvoirs de la Force.

Les pouvoirs de la Force peuvent être utilisés à plusieurs moments d'un combat : avant, pendant ou à la fin d'une phrase d'arme (voir le descriptif des pouvoirs de la Force au chapitre : **5. POUVOIRS DE LA FORCE DES COMBATS EN ÉQUIPE**).

7. GESTUELLES DES POUVOIRS DE LA FORCE

Pour lancer un pouvoir de la Force, le combattant doit utiliser une gestuelle spécifique. Cette gestuelle peut être une posture, mouvement ou série de mouvements à réaliser. Une mauvaise gestuelle amènera toujours une annulation du pouvoir de la Force.

C'est l'arbitre principal qui valide le bon déclenchement du pouvoir.

7.1. Lexique :

Par convention, on parle de main dominante comme étant la main qui tient l'arme au niveau de l'émetteur du sabre laser. La jambe dominante correspond à celle du côté de la main dominante. Exemple, pour un droitier, une garde moyenne (ou posture d'attente dans les descriptions ci-dessous) jambe dominante en avant, est une garde avec la jambe droite en avant et la jambe gauche en arrière.

Gardes de Base :

- Garde Haute : Garde dominante et intimidante.
- Garde Moyenne : Garde Traditionnelle et adaptative, appelée également garde intermédiaire ou posture d'attente.
- Garde Basse : Garde ouverte et trompeuse.
- Garde du chevalier : Position debout pieds joints et corps de profil par rapport à l'adversaire. Le sabre laser est tenu verticalement avec la garde à hauteur du visage.
- Garde de l'initié : Position d'attente des pratiquants lors des démonstrations. De face, jambes légèrement écartées, sabre laser vertical pointe au sol et mains croisées sur le pommeau.

Postures :

- Posture en retrait : C'est une position de retrait utilisée pour échapper à des frappes entrantes. Le poids du corps est basculé sur l'arrière et les pieds sont tournés pour qu'ils soient parallèles.
- Posture agenouillée : Une position avec le genou pratiquement au sol.
- Posture de front : 1/2 fente en position de front : jambe arrière tendue et jambe avant pliée, genou à l'aplomb des orteils. C'est une position de fin de coupe.
- Posture du cavalier : Posture jambes écartées et fléchies, avec le poids de corps au centre.

7.2. Pouvoirs de la Force du Côté Obscur :

- **Absorption de vie :**

Le lanceur se met en posture d'attente, jambe non dominante en avant. La main dominante tient le sabre laser, pointe de la lame vers le bas, zone 5. La main non dominante est placée devant lui, main ouverte paume en avant ou vers le bas.



v.20190306

- **Éclairs de Force :**

Le lanceur se met en position de front, jambe dominante en avant.

La main dominante tient le sabre laser, lame orientée pointe à 45° vers l'arrière, dans un plan sagittal, zone 2.

Le bras non dominant est tendu vers l'adversaire, avec les doigts de la main crispés et fléchis.

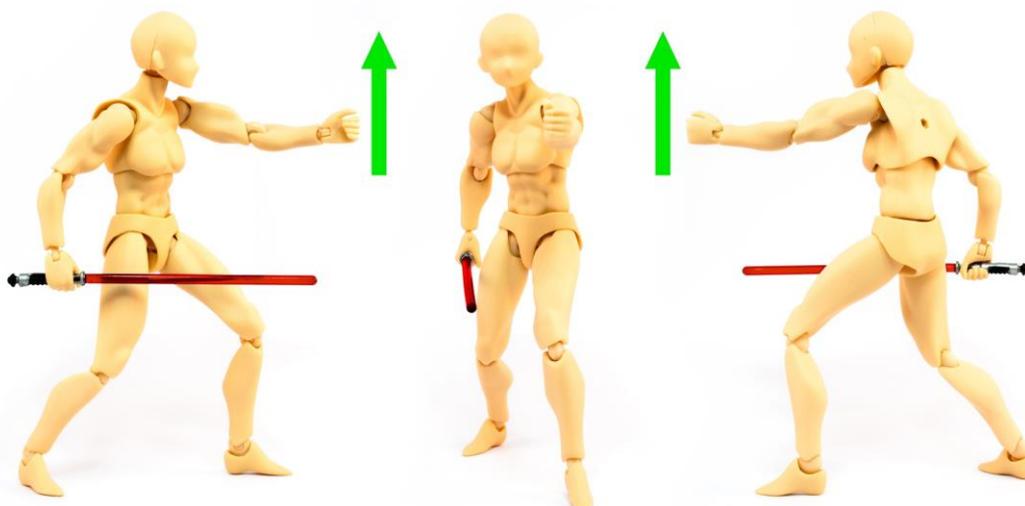


- **Étranglement de Force :**

Le lanceur se met en posture d'attente, jambe non dominante en avant.

La main dominante tient le sabre laser zone 5, lame à l'horizontale avec la pointe vers l'adversaire.

La main non dominante est placée paume en avant, pouce écarté, les autres doigts serrés comme pour étrangler. Le lanceur peut lever cette main comme pour faire semblant de soulever la cible.



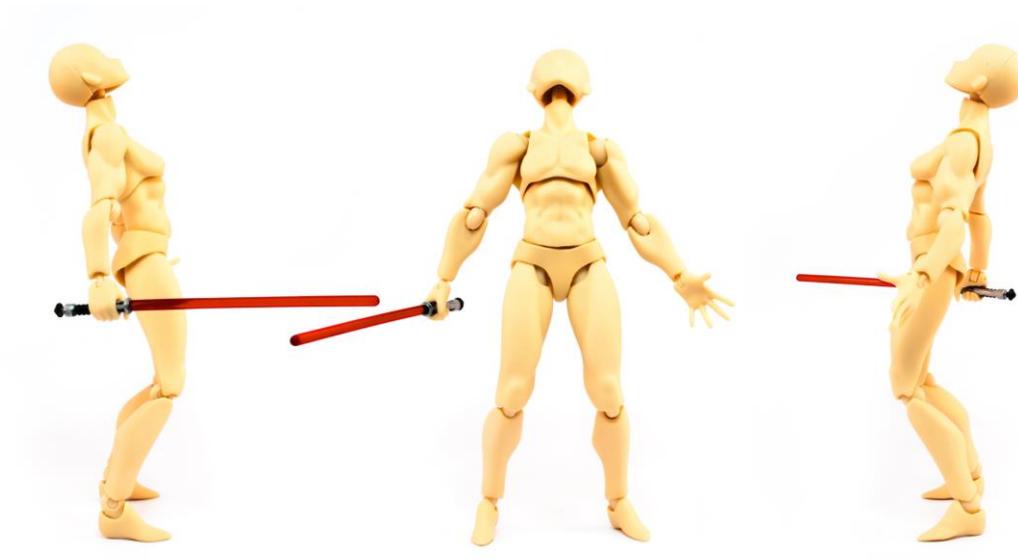
- **Rage de Force :**

Le lanceur se met en garde de l'initié de face.

Les bras sont crispés et légèrement écartés du corps, la main dominante tenant le sabre laser, lame parallèle au sol.

La main non dominante est ouverte.

La tête est levée vers le ciel, inclinée vers l'arrière. La bouche est ouverte comme pour hurler.



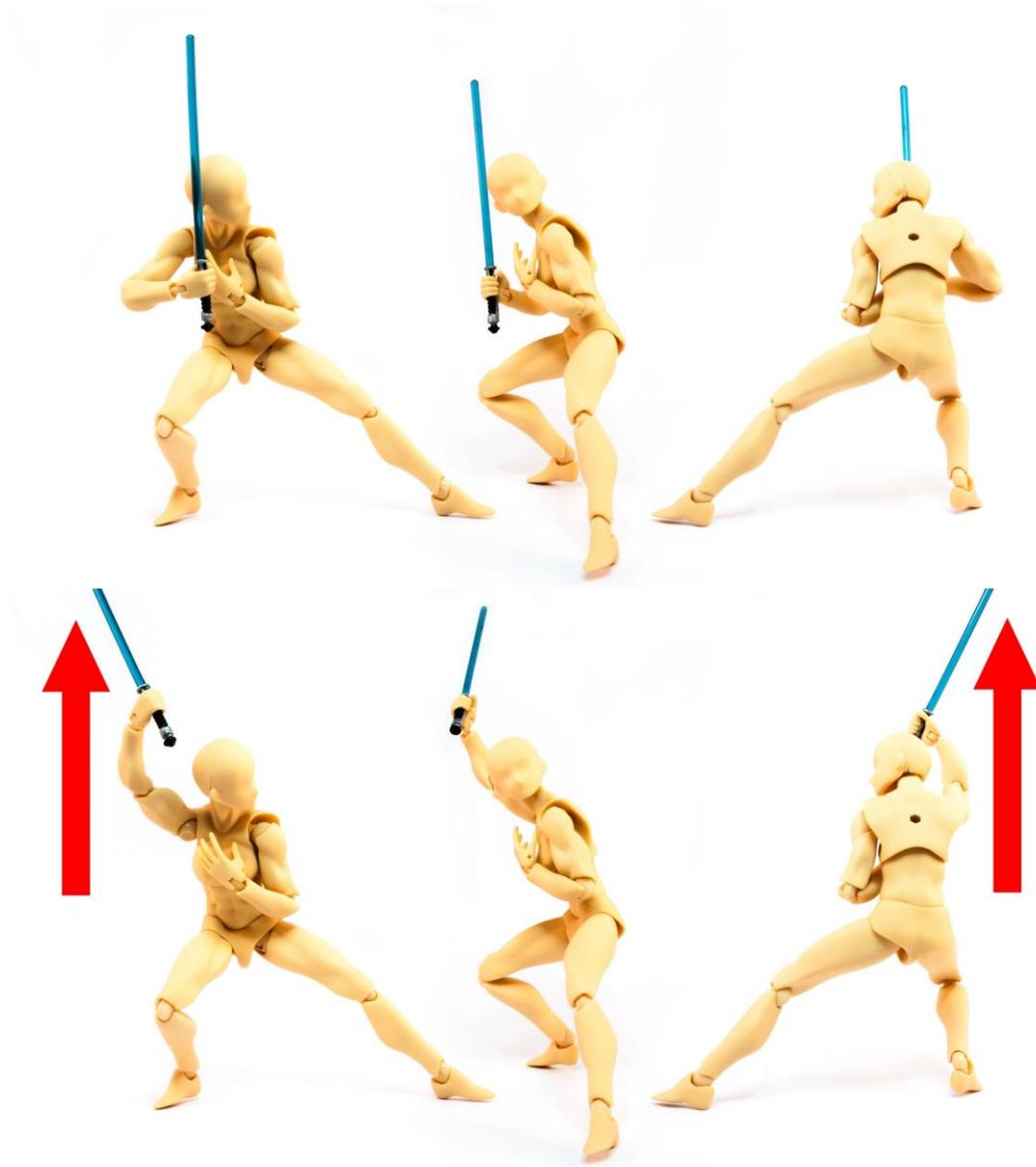
7.3. Pouvoirs de la Force du Côté Lumineux :

- **Esprit de bataille :**

Le lanceur se met en position de retrait, jambe non dominante en avant.

La main dominante tient le sabre laser vertical, pointe vers le ciel, au niveau de la poitrine. Le bras dominant est fléchi, puis tendu verticalement pour amener le sabre laser au-dessus du crâne, avant de revenir en position fléchi.

La main non dominante est posée sur la poitrine, côté du bras dominant.



- **Guérison de Force :**

Le lanceur se met à genoux et pose son sabre laser au sol, sur son côté dominant ou face à lui.

Il pose ensuite les mains sur ses cuisses, paumes ouvertes vers le ciel. Le lanceur fait semblant de se concentrer.



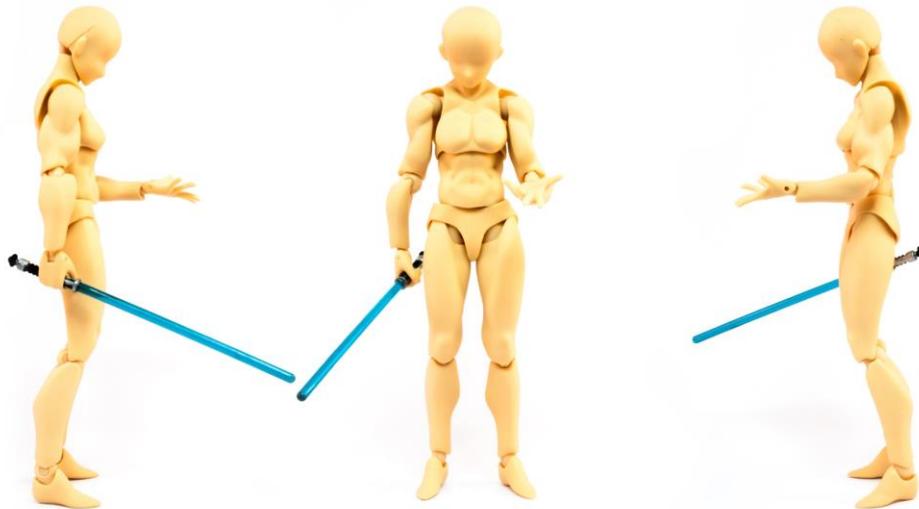
- **Protection de Force :**

Le lanceur se met en garde de l'initié, pieds joints, de face.

Les bras sont le long du corps. La main dominante tient le sabre laser, pointe de la lame vers l'extérieur.

La main non dominante est tournée vers le ciel.

La tête est inclinée vers le bas, regard vers le sol.

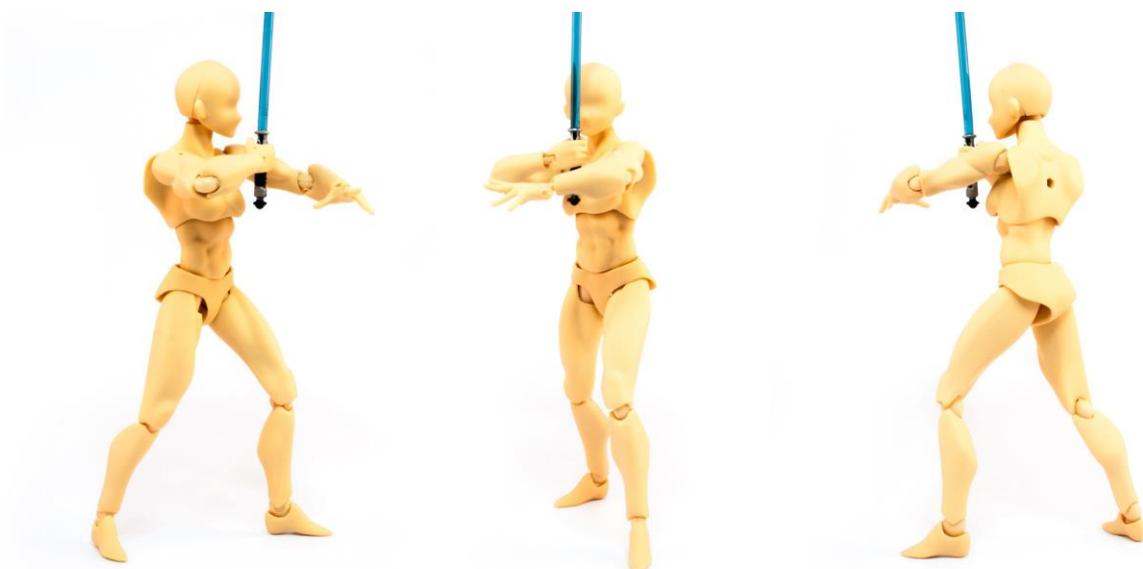


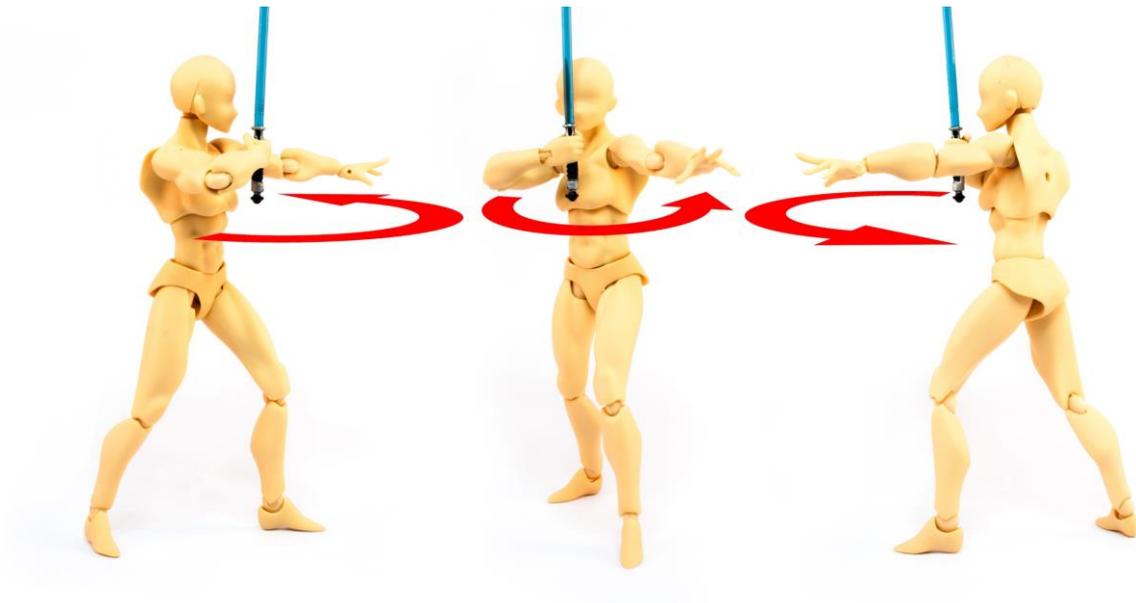
- **Vague de soins :**

Le lanceur se met en posture d'attente, jambe non dominante en avant.

La main dominante tient le sabre laser vertical, pointe vers le ciel, au niveau du menton. Le bras dominant est fléchi, coude contre le corps.

La main non dominante effectue, bras tendu à l'horizontal, paume face à l'adversaire, un mouvement de balayage parallèle au sol de droite à gauche ou de gauche à droite.





7.4. Pouvoirs de la Force communs :

- **Absorption d'énergie :**

Le lanceur se met en posture en retrait, jambe dominante en avant.

Le sabre laser est tenu à deux mains, devant lui, dans un plan frontal, parallèle à son torse. La lame est orientée pointe vers le haut à 30°, en diagonale, zone 2-6.

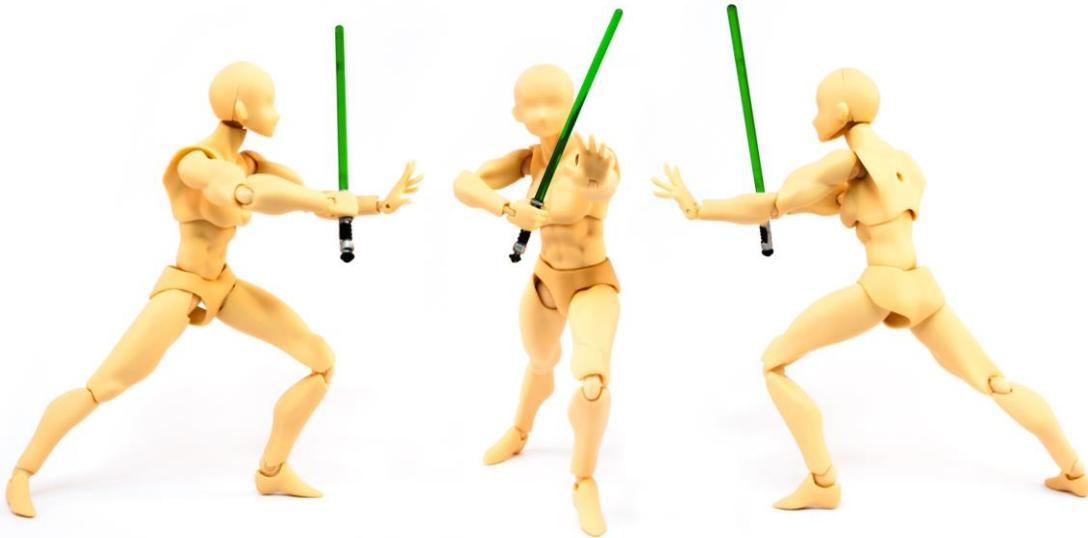


- **Poussée de Force :**

Le lanceur se met en position de front, jambe non dominante en avant.
La main dominante tient le sabre laser, lame orientée pointe vers le haut à 30°, en diagonale, zone 3-5.

La main non dominante est ouverte vers l'adversaire, doigts écartés.

Le lanceur lève ses deux mains face à l'adversaire avant de se fendre en avant comme s'il poussait quelque chose devant lui avec force.

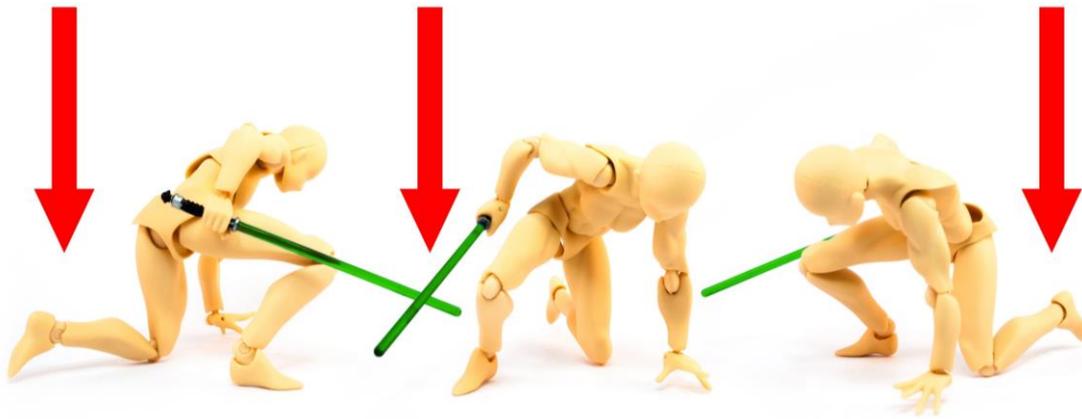


- **Vague de Force :**

Le lanceur se met en posture du cavalier de profil, jambe dominante en avant.
Le sabre laser est tenu à deux mains, en garde du cavalier.

Le lanceur passe en posture agenouillée, en frappant avec la paume de sa main non dominante le sol. Il est penché vers l'avant. La main dominante tient le sabre laser sur le côté, pointe de la lame vers l'avant, bras fléchi, en zone 5.



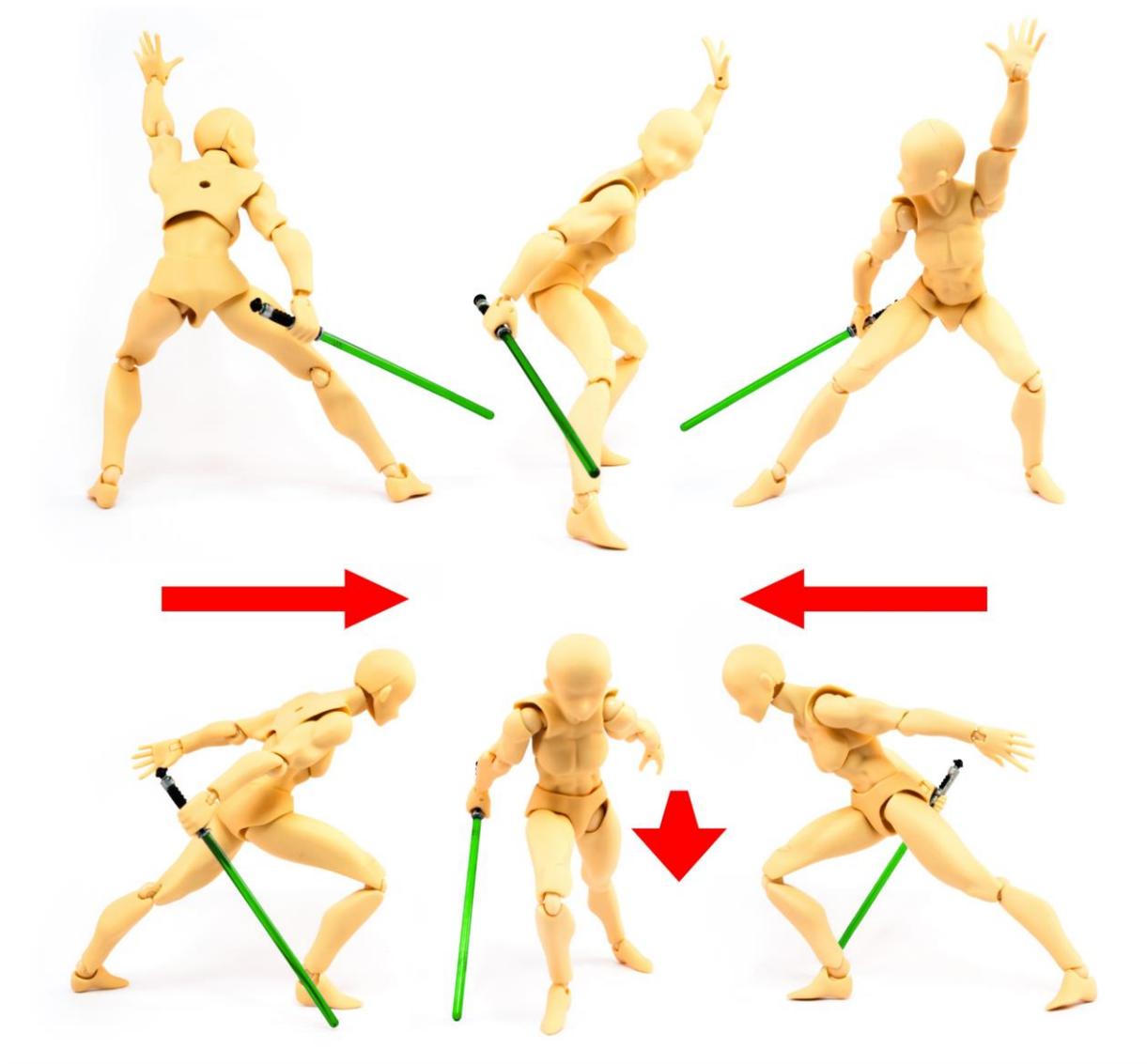


- **Vitesse de Force :**

Le lanceur se met en position de retrait, jambe dominante en avant.

La main dominante tient le sabre laser en garde basse, zone 5. Le bras non dominant est tendu vers le ciel, main ouverte, doigts tendus.

Le lanceur passe en position de front en ramenant ses membres supérieurs en arrière. Il est fortement penché en avant. Le sabre laser est tenu pointe de la lame en arrière.



Pour plus d'informations, suivez-nous sur Facebook : Académie de Sabre Laser - SQY @ASL.FFE.SQY (<https://www.facebook.com/ASL.FFE.SQY/>)

* L'application iOS / Android **ASL Teamfight** n'est pas encore disponible sur l'Apple Store ou sur Google Play. Elle sera utilisée lors du Tournoi National Open de Juin 2019. En attendant, vous pouvez utiliser l'application gratuite **ASL Duel** pour arbitrer vos combats et la feuille d'équipe fournie avec ce règlement pour gérer les points de vie des combattants et les pouvoirs de la Force lancés pendant le match.

ASL Duel :

Apple Store : <https://itunes.apple.com/us/app/asl-duel/id1431005082?mt=8>

Google Play : <https://play.google.com/store/apps/details?id=fr.ecg.acee2>

The image displays the ASL Teamfight game interface. A large monitor shows a match in progress between two teams: 'Les Semy Kroustillans' and 'Eclair blanc'. A central timer shows 02:08. The 'Les Semy Kroustillans' team has four members: Nicolas (Vie: 0 / Force: 2), Quentin (Vie: 5 / Force: 0), Arnaud (Vie: 5 / Force: 2), and Adriano (Vie: 0 / Force: 3). The 'Eclair blanc' team has four members: Steven (Vie: 0 / Force: 0), Olivier (Vie: 0 / Force: 1), Marie (Vie: 0 / Force: 2), and Benjamin (Vie: 0 / Force: 3). At the bottom of the monitor, the team health bars are shown: 'Vie de l'équipe' for Les Semy Kroustillans is 10 (in a red box), and for Eclair blanc it is 0 (in a green box). The 'OBSCUR' logo is visible in the bottom left of the monitor screen. To the right of the monitor, there is a logo for 'ASL Teamfight' featuring a stylized figure with a red laser beam, and two buttons for 'Prochainement sur App Store' and 'PROCHAINEMENT SUR Google play'. In front of the monitor, a tablet displays a smaller version of the game interface. The 'STUDIO SCIURUS' logo is located at the bottom left of the overall image.