



COMMISSION

ARTISTIQUE

Escrime artistique

Règlement des championnats

Version 4.1 – Juin 2024

TABLE DES MATIERES

1	Généralités	5
1.1	<i>Acceptation des règles</i>	6
1.2	<i>Participants</i>	7
1.3	<i>Calendrier</i>	7
1.4	<i>Notes d'organisations</i>	8
1.5	<i>Inscriptions et Droits d'engagement</i>	8
1.6	<i>Quotas</i>	9
1.7	<i>Terminologie d'escrime</i>	9
1.8	<i>Droits à l'image</i>	9
1.9	<i>Droits d'auteurs</i>	9
1.10	<i>Dopage</i>	9
1.11	<i>Assurance organisateur</i>	10
2	Catégories, Épreuves & Armes	11
2.1	<i>Catégories</i>	12
2.2	<i>Épreuves</i>	12
2.3	<i>Types d'armes</i>	12
2.4	<i>Armes de Type 1</i>	13
2.5	<i>Armes de Type 2</i>	15
2.6	<i>Armes de Type 3</i>	17
2.7	<i>Armes connexes</i>	19
2.8	<i>Accessoires</i>	20
2.9	<i>Contrôle des armes</i>	20
2.10	<i>Épreuve Solo</i>	22
2.11	<i>Épreuve Ensemble</i>	22
2.12	<i>Épreuve Duel</i>	23
2.13	<i>Épreuve Bataille</i>	24
2.14	<i>Tenue vestimentaire</i>	25
3	Projet de Chorégraphie	26
3.1	<i>Projet de chorégraphie</i>	27
3.2	<i>Chorégraphie détaillée des phrases d'armes</i>	28
3.3	<i>Durée effective des combats (Ratio d'escrime)</i>	29
3.4	<i>Coefficient de difficulté</i>	30
4	Déroulement des Compétitions	31
4.1	<i>Déroulement général</i>	32
4.2	<i>Programme Technique</i>	32
4.3	<i>Programme Libre</i>	33

4.4	<i>Etapas de la compétition</i>	34
4.5	<i>Pénalités</i>	34
4.6	<i>Système de notation</i>	35
4.7	<i>Classement général</i>	35
4.8	<i>Appel</i>	36
4.8.1	<i>Programme technique</i>	36
4.8.2	<i>Programme libre</i>	36
4.9	<i>Entrées et sorties sur l'espace scénique</i>	37
4.10	<i>Interruption de la performance</i>	37
5	Arbitrage, Contrôle, Jugement	38
5.1	<i>Directoire Technique</i>	39
5.2	<i>Président du jury</i>	39
5.3	<i>Jury</i>	39
5.4	<i>Asseseurs</i>	40
5.5	<i>Bureau de contrôle</i>	40
5.6	<i>Réclamation</i>	40
5.7	<i>Discipline</i>	41
5.8	<i>Médical</i>	41
6	Espace scénique et Zone de compétition	42
6.1	<i>Lieu de la compétition</i>	43
6.2	<i>Zone de la compétition</i>	43
6.3	<i>Organisation de la zone de la compétition</i>	44
6.4	<i>Espace scénique</i>	44
6.5	<i>Equipement de l'espace scénique</i>	45
6.6	<i>Zone d'appel</i>	45
6.7	<i>Podium</i>	45
6.8	<i>Salles des compétiteurs</i>	46
6.9	<i>Bureau de contrôle</i>	46
6.10	<i>Chambre du jury</i>	46
6.11	<i>Personnel</i>	46
Annexes		47
A -	<i>Critères de jugement technique</i>	48
A.1 -	<i>Critères de réalisation</i>	48
A.2 -	<i>Critères de réussite généraux</i>	49
A.3 -	<i>Critères de réussite spécifiques</i>	50
B -	<i>Critères de jugement Artistique</i>	51

Introduction

La Fédération Française d'Escrime publie ce règlement à la suite de sa validation par les organes officiels.

Les dispositions de ce règlement sont obligatoires pour les événements officiels organisés dans le cadre de la Fédération Française d'Escrime, c'est-à-dire : Championnats Départementaux, Championnats Régionaux, Championnats de Zone, Championnats de France.

Ce présent règlement peut également être utilisé dans le cadre de tout événement amené à juger des performances en escrime artistique (rencontres, galas, etc...).

L'escrime artistique est la pratique sportive de l'escrime de spectacle, ou escrime scénique (développée au théâtre, au cinéma et à télévision) popularisée par Claude Carliez. C'est un sport chorégraphié, où le maniement des armes et les techniques corporelles afférentes doivent être techniquement respectés; ils en sont l'expression principale. Elle peut également intégrer un jeu d'acteur et/ou donner lieu à des présentations en costumes. C'est une escrime de coopération et non d'opposition, effectuée soit en solo, soit entre deux ou plusieurs partenaires, avec la mise en application indispensable de règles de sécurité.

1 GENERALITES

- 1.1 *Acceptation des règles*
- 1.2 *Participants*
- 1.3 *Calendrier*
- 1.4 *Notes d'organisations*
- 1.5 *Inscriptions et Droits d'engagement*
- 1.6 *Quotas*
- 1.7 *Terminologie d'escrime*
- 1.8 *Droits à l'image*
- 1.9 *Droits d'auteurs*
- 1.10 *Dopage*
- 1.11 *Assurance organisateur*

1.1 Acceptation des règles

La participation aux compétitions d'escrime artistique implique la connaissance et l'acceptation de ce règlement. Leur ignorance ne peut être invoquée pour justifier une transgression.

L'Escrime Artistique et de Spectacle est une discipline officielle de la Fédération Française d'Escrime.

Le présent règlement définit les spécificités de la discipline, applicables sur le territoire, selon les catégories d'âges, les armes, les règles, le jugement et des décisions disciplinaires dont elle est garante.

Les dispositions du présent règlement sont obligatoires pour les épreuves officielles organisées sur le territoire national. Les Ligues régionales et Comités départementaux peuvent toutefois adapter la politique sportive aux spécificités de leur population (nombre, répartition géographique, etc.) et de leur environnement (voie de communication, etc.).

Les épreuves officielles de la FFE sont ouvertes aux bretteurs et aux officiels des clubs affiliés à la Fédération Française d'Escrime. L'ensemble des participants (escrimeurs, figurants) doivent être titulaires d'une licence valide pour la saison en cours.

Les escrimeurs(es) artistiques s'équipent, s'habillent, s'arment et exécutent leurs chorégraphies à leur manière, sous leur propre responsabilité et à leurs propres risques, dans le strict respect du règlement et des valeurs du sport.

Les mesures de sécurité énoncées dans le présent règlement visent uniquement à renforcer la sécurité des compétiteurs, sans pouvoir la garantir et ne peuvent donc - indépendamment de la manière dont elles sont appliquées - engager la responsabilité de la Fédération Française d'Escrime, ni des organisateurs des événements, ni des officiels ou du personnel en charge, ni des auteurs du présent règlement, d'un éventuel accident.

Les participants, escrimeurs, organisateurs, juges... sont porteurs des valeurs d'effort individuel, du sens du partage, du respect de soi et des autres.

Toutes les personnes (bretteurs, juges, chronométreurs, enseignants, accompagnateurs...) qui participent ou assistent à une épreuve d'escrime, doivent respecter l'ordre sans troubler le bon déroulement de l'épreuve.

Au cours de l'événement, personne n'est autorisé à critiquer les juges, les chronométreurs ou toute autre personnes ou équipe, à les injurier ou les importuner de quelque façon que ce soit.

L'organisateur a l'obligation de faire respecter ces consignes et d'arrêter immédiatement tout acte troublant le bon déroulement des combats.

Les officiels s'engagent à être impartial et bienveillant tout au long de l'événement.

Le jury s'engage à être impartial et bienveillant tout au long de la compétition.

Toute dérive sera sanctionnée.

1.2 Participants

Les personnes qui participent aux compétitions sont de deux statuts différents :

Compétiteur(trice) : toute personne qui participe activement au combat et utilise les armes pour des actions d'escrime. Leurs noms et rôles seront clairement indiqués. Seules leurs performances seront chronométrées et validées dans le décompte du temps d'escrime et ils seront les seuls récompensés.

Figurant(e) : toute personne dont la présence sur scène est nécessaire pour la mise en scène. Ces personnes ne participent en aucune façon aux combats. Leurs performances éventuelles ne sont pas comptées dans le temps d'escrime et elles ne seront pas récompensées. De même, le figurant ne devra aucunement porter, déplacer, toucher ou manipuler une arme.

Chaque équipe devra nommer un de ses membres Capitaine, qui sera le seul à représenter l'équipe même devant le Directoire Technique (cf. Projet de chorégraphie).

Les participants ou équipes ne peuvent représenter qu'un seul club d'escrime.

1.3 Calendrier

Pour les M17 et les Séniors, la saison sportive s'organise autour de deux étapes :

- Championnats Régionaux - entre novembre et janvier
- Championnats de France - entre mars et avril

Les championnats régionaux sont sélectifs pour les Championnats de France. Les deux compétitions sont organisées selon le même déroulé.

Les championnats de France s'organiseront de manière biannuelle en alternant M17 et Séniors.

En fonction du succès rencontré lors des championnats régionaux, une étape de sélection supplémentaire pourra être ajoutée.

L'organisation de l'animation pour la catégorie M13 est laissée à l'appréciation des ligues.

1.4 Notes d'organisations

Toutes les compétitions seront organisées selon un programme écrit envoyé au moins deux mois avant la compétition.

La note d'organisation devra mentionner les délais d'inscriptions des participants, les horaires de présentation au Bureau de contrôle, les « Epreuve Technique » et « Epreuve Libre », la remise des prix et toute autre information liée au bon fonctionnement des compétitions.

1.5 Inscriptions et Droits d'engagement

Les inscriptions nominatives (compétiteurs et remplaçants) sont effectuées uniquement par les clubs et les ligues régionales à l'aide du système des engagements en ligne sur le site extranet de la FFE (<https://dirigeant.escrime-ffe.fr/>).

La clôture des inscriptions sera fixée par les notes d'organisation.

Le projet chorégraphique et la musique doivent être envoyés par mail à l'organisateur lors de l'inscription.

Les clubs doivent s'acquitter d'un droit d'engagement par performance auprès des organisateurs de :

- 10 euros pour un « Solo »,
- 20 euros pour un « Duel »,
- 40 euros pour une « Bataille » ou un « Ensemble ».

Ils devront le faire en ligne sur l'extranet fédéral ou HelloAsso.

Les compétiteurs et remplaçants engagés sur le championnat régional seront les mêmes que ceux présents lors du Championnat de France.

Sur présentation d'un justificatif médical auprès du DT, les équipes peuvent remplacer un de leur membre (et le remplaçant) jusqu'à la veille de la compétition.

Lorsqu'un compétiteur est obligé de se retirer au cours de la performance à la suite d'une blessure dûment constatée par le médecin, son capitaine d'équipe peut demander l'entrée du remplaçant. La performance sera alors reprise du début (notation comprise).

Cependant, un compétiteur ainsi remplacé ne pourra plus reprendre sa place dans l'équipe au cours de la compétition.

La demande d'un arrêt sous prétexte d'une raison médicale non reconnue sera passible d'un carton rouge.

1.6 Quotas

Les championnats régionaux sont qualificatifs pour les championnats de France.

Les quotas seront publiés à l'issue des championnats régionaux.

1.7 Terminologie d'escrime

Quelles que soient les nomenclatures utilisées par les différentes écoles européennes et les traités d'escrime de chaque époque, seule la terminologie de la Fédération Française d'Escrime sera considérée comme valable aux fins de documentation et de jugements techniques.

1.8 Droits à l'image

Le participant et son équipe accepte, pour la promotion de l'escrime artistique FFE, de céder ses droits à l'image pour une durée de 4 ans post compétition. Les images, photographies, vidéos, peuvent être utilisées sur tous les supports (vidéo, édition, web) dans le cadre des activités de la Fédération Française d'Escrime (promotion, formation, évènementiel, etc...).

Vous disposez d'un droit de retrait conformément aux règlements fédéraux.

1.9 Droits d'auteurs

L'organisateur veillera à s'acquitter des droits relatifs à la diffusion d'œuvres protégées (SACEM).

1.10 Dopage

Le sport de l'escrime artistique est soumis aux règles antidopage et pendant la compétition, des contrôles peuvent être effectués selon les protocoles de l'AFLD.

1.11 Assurance organisateur

L'organisateur d'une épreuve est dans l'obligation de souscrire un contrat d'assurance Responsabilité Civile, selon les termes de l'article L321-1 du code du sport.

Le contrat d'assurance fédéral couvre les clubs affiliés dans ce cadre particulier. Il garantit également les dommages causés aux biens immeubles loués ou confiés temporairement à l'organisateur (risques locatifs).

En revanche, le contrat d'assurance de la FFE ne couvre pas les dommages causés aux biens matériels utilisés par l'organisateur pour réaliser la manifestation (tentes, écrans, matériels sportifs, etc.). Il est donc recommandé de les assurer. De même, le contrat d'assurance de la FFE ne couvre pas les risques d'annulation d'épreuve.

2 CATEGORIES, ÉPREUVES & ARMES

- 2.1 *Catégories*
- 2.2 *Épreuves*
- 2.3 *Types d'armes*
- 2.4 *Armes de Type 1*
- 2.5 *Armes de Type 2*
- 2.6 *Armes de Type 3*
- 2.7 *Armes connexes*
- 2.8 *Accessoires*
- 2.9 *Contrôle des armes*
- 2.10 *Épreuve Solo*
- 2.11 *Épreuve Ensemble*
- 2.12 *Épreuve Duel*
- 2.13 *Épreuve Bataille*
- 2.14 *Tenue vestimentaire*

2.1 Catégories

Vous entrez dans une catégorie lorsque vous prenez l'âge correspondant pendant la saison.

Catégories d'âge	Surclassement possible	Type d'armes
Senior	M17, M20 Vétéran	Une compétition par type d'armes
M17	M15	Une compétition par type d'armes conseillée
M13	M11	Une compétition <u>tous types</u> d'armes confondues

Attention : Les règles de surclassement sont applicables pour toutes les catégories (se référer aux règles concernant les certificats médicaux).

2.2 Épreuves

Les compétitions d'escrime artistique sont classées par Épreuve.

Les Épreuves sont :

- 1) Solo – une compétition tout type d'armes confondu
- 2) Ensemble – une compétition tout type d'armes confondu
- 3) Duel – une compétition par type d'armes
- 4) Bataille – une compétition par type d'armes

2.3 Types d'armes

Les armes principales qui devront être utilisées sont :

Type 1 : Armes lourdes

Type 2 : Armes de poids moyen

Type 3 : Armes légères

Dans chacun de ces types d'armes, des armes connexes peuvent être utilisées : dague, écu, bocle, rondache, cape... Ils seront définis dans le chapitre correspondant.

2.4 Armes de Type 1

Les armes de Type 1 doivent répondre aux caractéristiques suivantes :

Catégorie	Type de lame	Longueur de la lame	Poids de l'arme
Sénior	Acier	> 60 cm	> 1 Kg
		> 88 cm	> 1,2 Kg
M17	Acier	> 60 cm	> 800 gr
		> 88 cm	> 1 Kg
M13	Acier		
	Bois / Plastique		

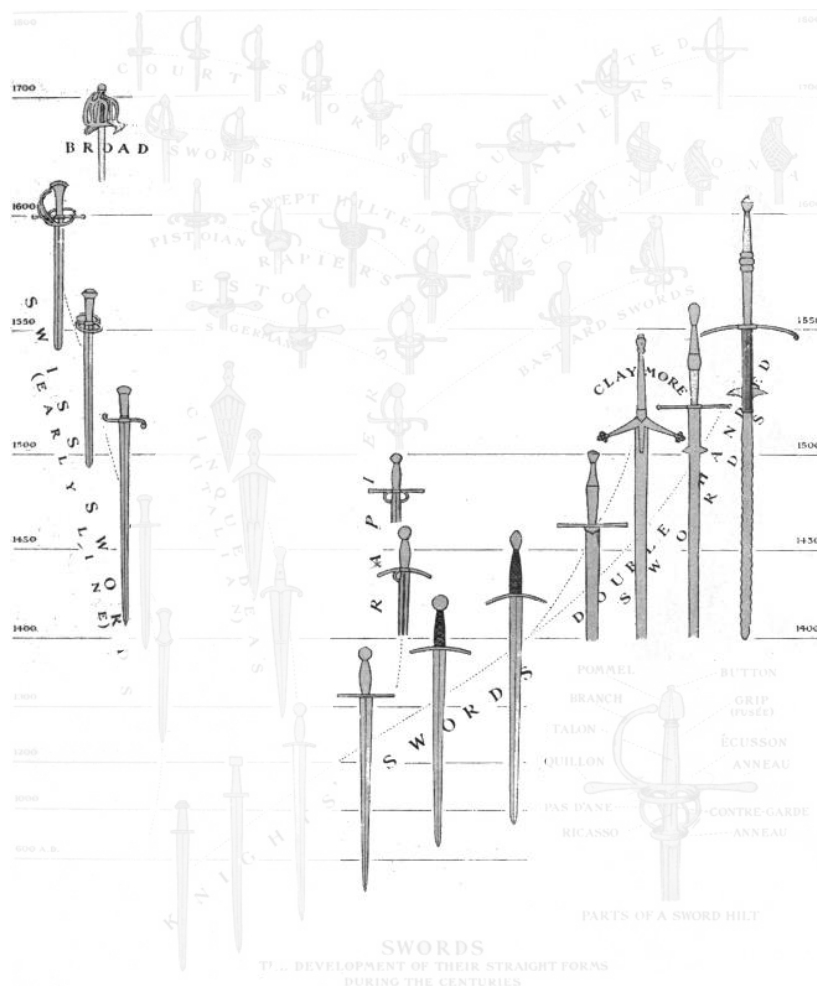
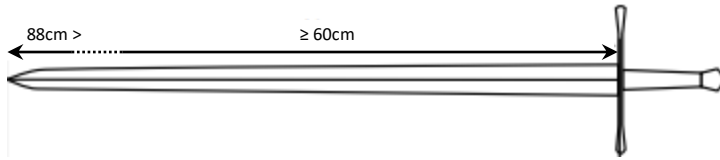


Illustration de Bashford Dean (Educational charts of arms and armor – 1928)

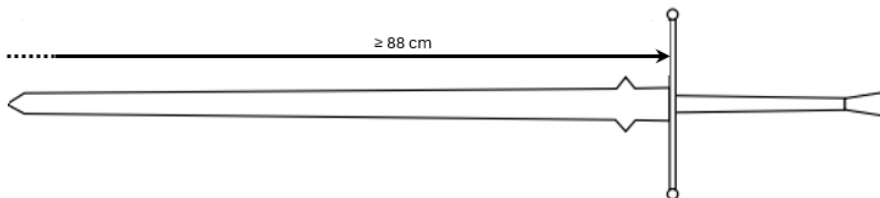
Le poids des armes Type 1, Épée avec une lame de longueur comprise entre 60cm et 88cm (mesurée de la garde -non comprise- à la pointe), doit être d'au moins 1Kg.

Dessin non contractuel, pour exemple.



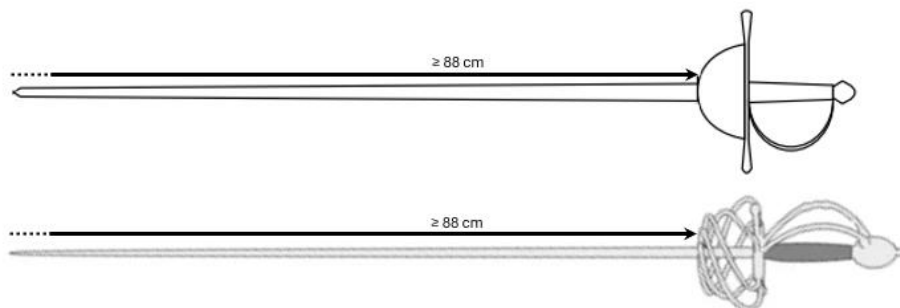
Le poids des armes Type 1, Épée avec une lame de longueur minimale de 88cm (mesurée de la garde -non comprise- à la pointe), doit être d'au moins 1,2 Kg.

Dessins non contractuels, pour exemple.



Le poids des armes Type 2, doit être d'au moins 800 grammes et doit avoir une lame d'une longueur minimale de 88 cm, mesurée de la coquille (non comprise) à la pointe.

Dessins non contractuels, pour exemple.



2.6 Armes de Type 3

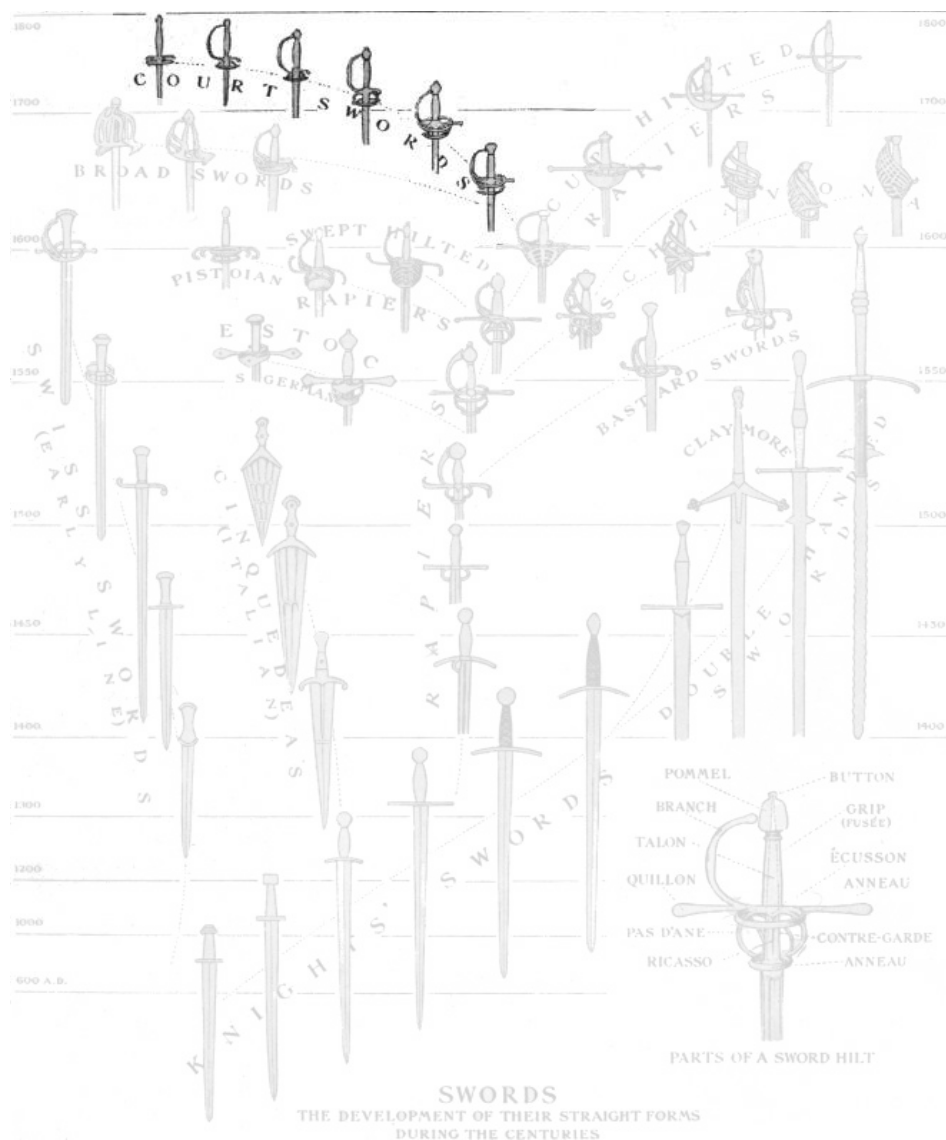
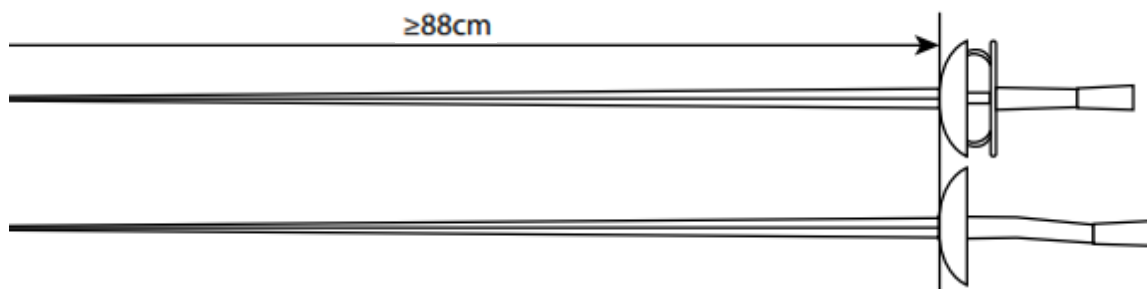


Illustration de Bashford Dean (Educational charts of arms and armor – 1928)

Les armes Type 3, Épée de cour, Épée de duel (d'époque contemporaine) ou fleuret doivent avoir une lame d'une longueur minimale de 88 cm, mesurée de la coquille (non comprise) à la pointe.

Leur poids doit respecter les règles ci-dessous.

Dessins non contractuels, pour exemple.



La liste des armes autorisée est la suivante :

- Epée de cour
- Epée de duel
- Fleuret

Gabarit des armes :

- Epée de cour
 - Poids supérieur à 450 gr
 - Lame triangulaire d'au moins 88cm
 - Garde avec Capuce et Quillon
 - La taille de la garde/quillon doit être inférieur à 14 cm
- Epée de duel
 - Poids supérieur à 450 gr
 - Lame triangulaire d'au moins 88cm
 - Garde sans Capuce et ni Quillon
 - La taille de la garde doit être supérieur à 10 cm
- Fleuret
 - Poids supérieur à 300 gr
 - Lame rectangulaire d'au moins 88cm
 - Garde sans Capuce et ni Quillon
 - La taille de la garde doit être inférieur à 10 cm

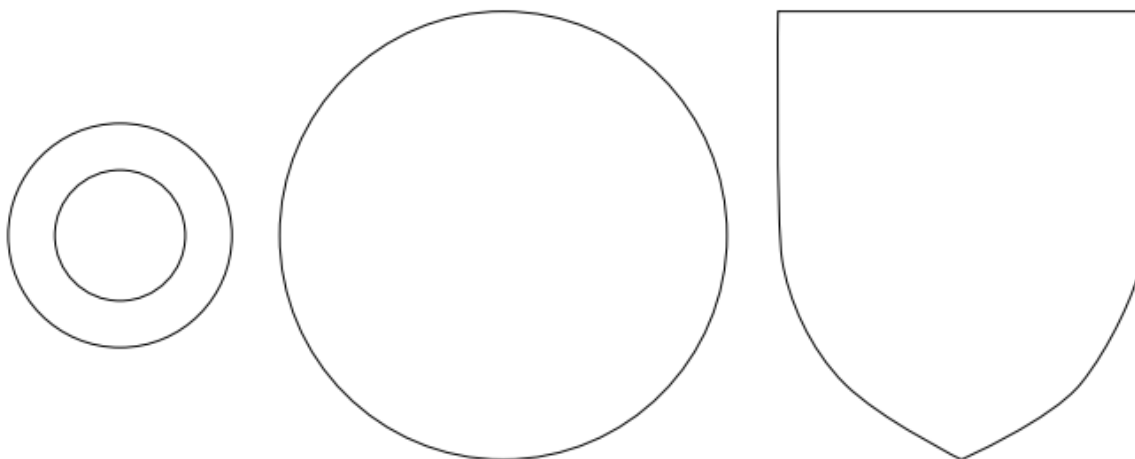
2.7 Armes connexes

Les armes connexes sont les suivantes :

- Boucliers
- Dagues
- Capes
- Bâtons

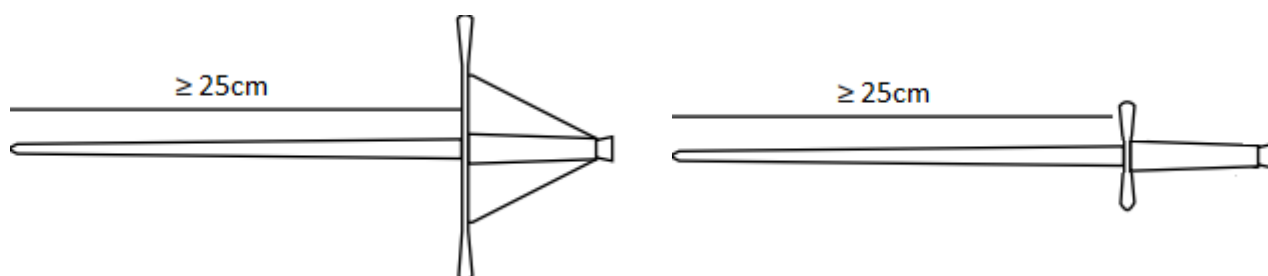
Bouclier pouvant être utilisé : bocle, rondache, écu.

Dessins non contractuels, pour exemple.



La dague doit avoir une lame d'une longueur minimale de 25 cm, mesurée de la garde (non comprise) à la pointe.

Dessins non contractuels, pour exemple.



Les armes connexes pourront être utilisées lors du « Programme Technique »

2.8 Accessoires

Tout objet intervenant dans le combat répondant aux normes de sécurité (non coupant, non pointu).

Exemples : lanterne, éventail, tabouret, corde, saladier, couvercle, chapeau...

Tout accessoire portant atteinte à la sécurité des participants sera prohibé.

Exemples : Confettis, liquide, poudre, bouteille en sucre...

Les accessoires ne pourront pas être utilisés lors du « Programme Technique ».

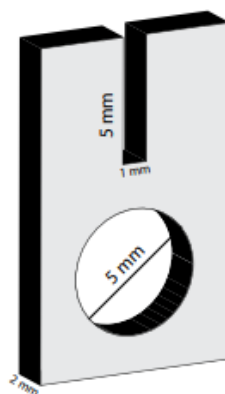
2.9 Contrôle des armes

Les armes doivent être en bon état, avoir une pointe arrondie et être sans arêtes vives; les pommeaux et les quillons ne peuvent pas être pointus ou tranchants.

Les formes des poignées, des pommeaux et de la section des lames sont libres, selon les armes correspondantes.

Les pointes des lames, arrondies, recourbées, rivetées ou soudées avec une pointe d'arrêt, ne peuvent pas pénétrer dans un gabarit constitué d'une plaque métallique de 2 mm d'épaisseur, avec un trou de 5 millimètres de diamètre.

Le test de l'épaisseur du tranchant des lames devra être réalisé à l'aide d'un gabarit constitué d'une plaque métallique de 2 mm d'épaisseur, munie d'une rainure d'une largeur de 1 millimètre (+/- 0,1 mm), et 5 mm de profondeur : le bord de la lame, glissant la rainure de la pointe au talon, ne doit jamais toucher le fond de la rainure elle-même.



Le test concernant le poids des armes doit être effectué à l'aide d'une balance de précision, qui mesure le poids en grammes.

Les armes sont testées à l'arrivée sur le lieu de la compétition par le bureau de contrôle (cf. Bureau de contrôle). Une marque de contrôle sera apposée sur l'arme pour valider sa conformité et son utilisation en compétition par les organisateurs de la compétition. Seules les armes marquées peuvent être utilisées lors des programmes techniques et libres.

2.10 Épreuve Solo

L'épreuve « Solo » correspond à des chorégraphies de combat contre un ou plusieurs adversaires imaginaires, interprétées par un seul compétiteur (aucun remplacement possible).

L'épreuve « Solo » dispose d'une seule compétition regroupant les armes de Type 1, 2 et 3.

La durée de la performance est la suivante :

Catégorie	Durée minimum	Durée maximum
Sénior	1 min 30 sec	2 min 30 sec
M17	1 min 15 sec	2 min 15 sec
M13	1 min	2 min

2.11 Épreuve Ensemble

L'épreuve « Ensemble » correspond à une chorégraphie réalisée par une équipe de 3 à 8 compétiteurs. L'exercice consiste à présenter une succession de mouvements d'escrime artistique simulant un combat contre un ou plusieurs adversaires imaginaires. Les contacts de lames entre les compétiteurs sont possibles à condition qu'ils ne soient pas en opposition (ce qui correspondrait à un duel ou une bataille).

L'équipe pourra prévoir un remplaçant et un seul.

La catégorie « Ensemble » dispose d'une seule compétition regroupant les armes de Type 1, 2 et 3, et identiques pour tous les membres d'une équipe (ex: tous les membres avec épée et bouclier médiévaux, ou tous avec rapière et cape, ou tous avec un fleuret, etc.).

La durée de la performance est la suivante :

Catégorie	Durée minimum	Durée maximum
Sénior	2 min 30 sec	3 min 30 sec
M17	2 min	3 min
M13	1 min 30 sec	2 min 30 sec

2.12 Épreuve Duel

L'épreuve « Duel » correspond à des chorégraphies de combat entre deux compétiteurs (aucun remplacement possible).

L'épreuve « Duel » est divisée en 3 compétitions comme suit:

Duel Type 1: armes lourdes

Duel Type 2: armes de poids moyen

Duel Type 3: armes légères

Les compétiteurs peuvent utiliser des armes différentes, mais toujours du même type (par exemple, dans un Duel de type 1, un compétiteur peut utiliser épée et bouclier médiévaux, dans un Duel de type 2 un compétiteur avec rapière et dague et l'autre avec rapière et cape, etc.).

Les compétiteurs peuvent utiliser des armes différentes, mais toujours du même type.

Par exemple :

- dans un Duel de type 1, un compétiteur ne peut utiliser que des armes de type 1
- dans un Duel de type 2, un compétiteur ne peut utiliser que des armes de type 2

La durée de la performance est la suivante :

Catégorie	Durée minimum	Durée maximum
Sénior	3 min 30 sec	4 min 30 sec
M17	2 min 30 sec	3 min 30 sec
M13	1 min 30 sec	2 min 30 sec

2.13 Épreuve Bataille

L'épreuve « Bataille » correspond à une chorégraphie de combat d'au moins 3 compétiteurs, pour un maximum de 4 compétiteurs sur scène.

L'équipe pourra prévoir un remplaçant et un seul.

A noter qu'une succession de duels en changeant de partenaire n'est pas considérée comme une bataille.

Une chorégraphie est considérée comme bataille si au moins deux tiers des phrases d'armes sont des phrases d'armes en groupe.

Une phrase d'armes est considérée comme étant en groupe si un escrimeur change au moins deux fois d'adversaire.

Dans l'exemple ci-dessous, le tireur 2 change une fois d'adversaire.

Cette phrase n'est pas considérée comme phrase de groupe.

	Tireur 1		T2	T3	Tireur 2		T1	T2	Tireur 3	
	Offensive	Défensive			Offensive	Défensive			Offensive	Défensive
1	Feinte	Coup de pointe	→			Parade semi-circulaire				
2	Attaque	Moulinet intérieur	→			Parade directe				
3	Attaque	Couronné revers	→			Parade semi-circulaire				
4		Parade semi-circulaire	←		Feinte	Moulinet extérieur				
5		Esquive arrière	←		Attaque	Banderole				
9						Parade circulaire	←	Attaque	Coup de pointe	
10						Esquive latérale extérieur	←	Attaque	Moulinet intérieur	
12					Attaque	Couronné	→			Parade semi-circulaire
13					Attaque	Couronné revers	→			Parade semi-circulaire
14						Parade en cédant	←	Attaque	Lieinent	
15					Attaque	Coup de pointe	→			Esquive arrière

Dans l'exemples ci-dessous, le tireur 2 change quatre fois d'adversaire.

Cette phrase est considérée comme phrase de groupe.

	Tireur 1		T2	T3	Tireur 2		T1	T2	Tireur 3	
	Offensive	Défensive			Offensive	Défensive			Offensive	Défensive
Attaque	Coup de pointe		→			Parade semi-circulaire		←	Attaque	Coup de pointe
						Parade semi-circulaire				
Attaque	Coup de pointe		→			Parade semi-circulaire		←	Attaque	Coup de pointe
						Parade semi-circulaire				
					Enrobement		→			Déséquilibre
					Attaque	Banderole	→			Esquive arrière
Attaque	Moulinet intérieur		→			Ramassé				
Attaque	Tranché		→			Parade directe				
		Déséquilibre	←		Pression (Jeté)					

L'épreuve « Bataille » est divisée en 3 compétitions comme suit:

Bataille Type 1: armes lourdes

Bataille Type 2: armes de poids moyen

Bataille Type 3: armes légères

Les compétiteurs peuvent utiliser des armes différentes, mais toujours du même type d'armes (comme en Duel).

La durée de la performance est la suivante :

Catégorie	Durée minimum	Durée maximum
Sénior	5 min 30 sec	6 min 30 sec
M17	4 min 30 sec	5 min 30 sec
M13	3 min 30 sec	4 min 30 sec

2.14 Tenue vestimentaire

La tenue vestimentaire pour le « Programme Technique », obligatoire pour tous les compétiteurs, se compose d'un pantalon noir et d'une chemise blanche.

La tenue vestimentaire pour le « Programme Libre » (costumes de scène) est libre, néanmoins il doit être adapté à tout public et ne pas être indécent ou suggestif.

Les chaussures doivent être adaptées à la pratique de la discipline.

Les gants d'escrime sont obligatoires pour les deux mains.

Les costumes et décors ne pourront contenir aucune mention de publicité.

Les tenues de club ou de troupe ne seront autorisées que lors des podiums.

3 PROJET DE CHOREGRAPHIE

- 3.1 *Projet de chorégraphie*
- 3.2 *Chorégraphie détaillée des phrases d'armes*
- 3.3 *Durée effective des combats (Ratio d'escrime)*
- 3.4 *Coefficient de difficulté*

3.1 Projet de chorégraphie

Toute performance d'escrime artistique des Épreuves Solo, Ensemble, Duel et Bataille doit être basée sur un projet chorégraphique écrit.

Le projet de chorégraphie doit contenir :

- a) Titre
- b) Épreuve (Solo, Ensemble, Duel de type 1, 2 ou 3, Bataille de type 1, 2 ou 3)
- c) Club d'Escrime affilié auquel sont rattachés les membres de l'équipe
- d) Nom et Numéro de licence des membres de l'équipe (la licence devant être rattachée au Club du point c), en précisant les rôles (compétiteur / figurant)
- e) Nom et Numéro de licence du remplaçant compétiteur (pour les épreuves Ensemble ou Bataille)
- f) Nom du Capitaine
- g) Nom des assistants plateau (2 au maximum par club)
- h) Chorégraphie détaillée des phrases d'armes
- i) Durée de toute la performance du « Programme Libre » en secondes
- j) Intrigue de la performance du « Programme Libre »
- k) Bande sonore (même sans musique) du « Programme Libre » au format MP3 ou WAV. Elle doit inclure le signal de début et de fin de la performance (son de cloche fourni par la FFE).
- l) Liste des éléments du décor (mobilier, panneaux décorés, etc.) du « Programme Libre ».

Tout mot, phrase, geste, élément ou tout comportement discriminatoire pouvant heurter la sensibilité commune sera automatiquement sanctionné par un carton pour la non-conformité du projet ou l'élimination et l'exclusion de la compétition.

Dans chaque épreuve, le nombre total maximum de participants sur la scène est 8 personnes.

Les personnes nommées dans le projet chorégraphique se verront remettre des badges et seront les seules à pouvoir pénétrer dans les espaces dédiés aux compétiteurs.

3.2 Chorégraphie détaillée des phrases d'armes

La chorégraphie détaillée des actions d'escrime (le combat / phrases d'armes) doit être rédigée selon la terminologie décrite dans les lexiques de la Fédération Française d'Escrime.

Ce combat comporte des phrases d'armes constituées d'actions offensives, défensives et contre-offensives.

Chaque Passe, noté 'P', composant la Phrase d'Armes sera comptabilisée comme un bloc « Action / Réaction ».

Exemple 1 :

Tireur 1				
Offensive	Cible	Défensive	Position	Action de jambe
Feinte	Coup de pointe	Poitrine		Marche

Tireur 2				
Offensive	Cible	Défensive	Position	Action de jambe
→		Parade circulaire	3	Retraite

Ce bloc correspond à 1 passe 'P'

Exemple 2 :

Tireur 1				
Offensive	Cible	Défensive	Position	Action de jambe
	Coup de pointe	Ventre		Fente

Tireur 2				
Offensive	Cible	Défensive	Position	Action de jambe
→		Parade semi-circulaire	2	Retraite

Feinte	Coup de pointe	Cuisse		Marche
--------	----------------	--------	--	--------

		Parade semi-circulaire	2	Haute	Changement de garde arrière	←
--	--	------------------------	---	-------	-----------------------------	---

Attaque	Dégagement par ...				
	Coup de pointe	Poitrine			Fente

		Parade cape	5	Basse	Contre-Volte arrière	←
--	--	-------------	---	-------	----------------------	---

Ce bloc correspond à 3 passes 'P'

Les actions de préparation, n'entraînant pas d'action offensive, défensive ou de contre-offensive, ne doivent pas être considérées comme passe 'P'.

Les phrases d'armes ne seront comptabilisées que si au moins un des compétiteurs utilise une arme principale (sur toute ou partie de la phrase).

Les phrases d'armes avec armes connexes uniquement ne seront donc pas comptées.

3.3 Durée effective des combats (Ratio d'escrime)

Chaque chorégraphie doit avoir un nombre de passes « P » proportionnel au temps réel de la performance en secondes (cf. 3.1).

Cette proportion varie selon la catégorie et les types d'armes utilisées comme suit :

Catégorie Senior

	Championnats de France	Championnats Rég. / Dép.
Type 1	40 %	30 %
Type 2	45 %	35 %
Type 3	50 %	40 %

Catégorie M17

	Championnats de France	Championnats Rég. / Dép.
Type 1	35 %	25 %
Type 2	40 %	30 %
Type 3	45 %	35 %

Catégorie M13

	Championnats de France	Championnats Rég. / Dép.
Type 1	30 %	20 %
Type 2 / 3	35 %	25 %

Par exemple :

Une performance de 4mn 10sec (250 secondes) avec des armes de Type 2 doit avoir un minimum de 112 passes (250 x 45%) dans les deux Programmes (Technique et Libre).

3.4 Coefficient de difficulté

Chaque phrase d'arme se verra attribuer un coefficient de difficulté, basé sur la complexité des actions offensives, défensive, contre-offensives et des préparations effectués.

Complexité	Phrase d'arme	Coefficient
Simple	Actions simples	0,8
Complexe	Actions composées	0,9
Avancées	Actions contenant des prise(s) de fer, contretemps, voltes...	1

La prédominance des actions offensives au sein d'une phrase d'arme donnera le niveau global de cette phrase.

4 DEROULEMENT DES COMPETITIONS

- 4.1 *Déroulement général*
- 4.2 *Programme Technique*
- 4.3 *Programme Libre*
- 4.4 *Etapas de la compétition*
- 4.5 *Pénalités*
- 4.6 *Système de notation*
- 4.7 *Classement général*
- 4.8 *Appel*
- 4.9 *Entrées et sorties sur l'espace scénique*
- 4.10 *Interruption de la performance*

4.1 Déroulement général

Les compétitions des épreuves Solo, Ensemble, Duel et Bataille se dérouleront en deux Programmes appelés :

- Programme Technique
- Programme Libre

Chaque Programme sera caractérisé par la participation de tous les compétiteurs participants.

Une équipe qui ne termine pas un des Programmes se verra disqualifiée. Néanmoins, elle pourra présenter ses performances (pour le plaisir).

L'ordre de passage sera obtenu par tirage au sort par le Directoire Technique.

Le classement général sera obtenu sur la moyenne des deux Programmes.

Des indications visuelles, sonores des escrimeurs peuvent éventuellement être échangées, exprimées lors des prestations, afin d'assurer la gestion du rythme.

L'aide électronique portable n'est pas autorisée.

Une personne extérieure ne peut pas donner d'indications de rythme.

4.2 Programme Technique

Dans le « Programme Technique », le jeu d'escrime doit être exécuté avec intention et engagement (à vitesse réelle), sans temps d'arrêt injustifié, sans élément de jeux, sans dialogues ni musique, sans gestes ou intermèdes de quelque genre que ce soit, du début à la fin, en respectant les critères techniques décrits en annexe de ce règlement.

Les figurants ne peuvent pas participer au « Programme Technique ».

Au cours de la performance, chaque juge exprimera son vote en utilisant les critères suivants:

- Les juges devront noter sur 10 chaque phrase d'armes en fonction du niveau de difficulté (Simple, Complexe ou Avancé).
- Les juges devront immédiatement détecter les erreurs soumises à pénalité (cf. Pénalités). Ces dernières seront validées si au minimum 50% des juges ont détecté une erreur au même endroit.

Le juge sanctionne la faute par un carton. Si les cartons sont de nature différentes, la sanction la plus faible sera appliquée.

La note sera calculée de la manière suivante :

- Pour chaque juge, la note moyenne par niveau de difficulté sera calculée (cf. Coefficient de difficulté).

- Pour chaque juge, une moyenne générale sera calculée en appliquant les coefficients.

La moyenne globale de l'ensemble des juges sera appliquée pour calculer la note finale du « Programme Technique ».

4.3 Programme Libre

Dans le « Programme Libre », toute la chorégraphie sera exécutée. Elle est à la fois l'expression technique et artistique d'un style d'escrime, son exécution doit donc également être caractérisée par la liberté d'expression des interprètes, dans les limites permises par la loi et la sensibilité commune, respectant les critères techniques et artistiques décrits en annexe de ce règlement.

Au cours de la performance, la notation technique sera exprimée par un vote en utilisant les critères suivants:

- Les juges devront noter sur 10 chaque phrase d'armes en fonction du niveau de difficulté (Simple, Complexe ou Avancé).
- Les juges devront immédiatement détecter les erreurs soumises à pénalité (cf. Pénalités). Ces dernières seront validées si au minimum 50% des juges ont détecté une erreur au même endroit.
Le juge sanctionne la faute par un carton. Si les cartons sont de nature différentes, la sanction la plus faible sera appliquée.

À la fin de la performance, la notation artistique est notée en fonction de son appréciation personnelle, en respectant les critères artistiques de jugement décrits en annexe (cf. Annexe B) de ce règlement pour chacun des éléments suivants :

- Scénario
- Mise en scène
- Costumes et accessoires
- Performance théâtrale
- Performance corporelle
- Occupation de l'espace scénique

La note globale de la performance sera calculée par la moyenne de la « note Technique » et de la « note Artistique ».

4.4 Etapes de la compétition

L'organisation des championnats est précisée dans la note d'organisation.

L'organisation des championnats régionaux est laissée au libre choix des ligues régionales.

En fonction du succès rencontré lors des championnats régionaux, une étape de sélection supplémentaire pourra être ajoutée.

4.5 Pénalités

Les Juges, Assesseurs et DT pourront attribuer les pénalités suivantes :

<i>PENALITES</i>		
Nature de faute	Carton	Points de pénalité
Manque de maîtrise / Distance de sécurité non respectée	Jaune	0.5
Dépassement du temps de montage / démontage de la performance	Jaune	0.5
Non présentation dans la zone d'appel 10 mn avant le début de la performance	Jaune	0.5
Sortie de l'espace scénique (des deux pieds) pendant une phrase d'armes	Jaune	0.5
Jeu scénique, performance théâtrale ou corporelle exécuté durant l'épreuve technique	Rouge	1
Dangerosité de l'exécution (par un compétiteur ou un figurant)	Rouge	1
Non respect du règlement (par un compétiteur ou un figurant)	Rouge	1
Tenue non conforme	Rouge	1
Non présentation dans la zone d'appel 5 mn avant de début de la performance	Rouge	1
Non-respect de la durée de la performance	Rouge	1 toutes les 10 secondes révolues
Non-respect du nombre de passes (P)	Rouge	1 toutes les 10 passes (P) manquantes
Non-respect de la bienséance	Rouge	1
Demande d'un arrêt sous prétexte d'une raison médicale non reconnue	Rouge	1
Réclamation invalidée	Rouge	1 ^(*)
Publicité dissimulée – 1 ^{ère} injonction	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
Non présentation dans l'espace scénique au début de la performance	Noir	Elimination
Outrage aux mœurs	Noir	Elimination
Retard à l'appel de plus de 10mn	Noir	Elimination
Publicité dissimulée – 2 ^{ème} injonction	Noir	Elimination

(*) s'ajoute aux pénalités existantes.

Les points de pénalité seront appliqués directement à la moyenne de l'épreuve.

La note de l'épreuve (pénalités décomptées) ne sera jamais inférieure à 0.

4.6 Système de notation

Parmi les notes exprimées, la plus élevée et la plus basse seront éliminées. La moyenne des notes restantes sera la note retenue de la performance.

Détail du système de notation :

- Programme technique : moyenne des notes technique des juges,
- Programme libre : moyenne des notes technique et artistique des juges

Note finale : moyenne des deux Programmes.

4.7 Classement général

La moyenne des deux Programmes (« Programme Technique » et « Programme Artistique ») donnera une note globale, appelée "note finale". Le classement de ces notes, déduction des pénalités faite, donnera le classement général dans chaque Épreuve.

Seuls les 3 premiers de chaque compétition (cf. Épreuve 2.2) seront récompensés.

En cas d'égalité, les critères seront retenus dans cet ordre :

1. le compétiteur qui n'a pas de pénalité l'emporte,
2. l'équipe ayant obtenu le score le plus élevée au « Programme Technique » l'emporte.

Si l'égalité persiste, l'ensemble du jury décidera à la majorité.

Des prix spéciaux peuvent éventuellement être attribués à certaines performances.

4.8 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.

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.

4.8.1 Programme technique

A l'appel des membres de l'organisation, les compétiteurs se positionnent en toute liberté sur l'espace scénique.

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

Un son de cloche, déclenché par l'organisation, marque le début du Programme.

Le décompte des passes démarre au 1er mouvement. Le nombre de passe attendu doit correspondre au projet de chorégraphie (cf. Projet de chorégraphie 3.1 et 3.3).

Un salut est obligatoire en fin de performance. Il marque la fin du Programme.

4.8.2 Programme libre

A l'appel des membres de l'organisation, les compétiteurs préparent décors et accessoires puis se positionnent en toute liberté sur l'espace scénique.

Chaque compétiteur sera responsable du montage et démontage des décors. Ce montage et démontage devra être réalisé en moins d'une minute.

Un temps d'immobilité doit être effectué lorsqu'ils sont prêts. Le régisseur lance la bande son.

Un son de cloche, inséré en début de bande sonore par le compétiteur, marque le début du Programme Libre. Cela donne le signal de départ aux chronomètres et au jury.

Un deuxième son de cloche, inséré sur la bande sonore par le compétiteur, marque la fin du Programme Libre.

Un salut est obligatoire en fin de performance.

4.9 Entrées et sorties sur l'espace scénique

L'espace scénique est défini par un rectangle de 10 mètres par 8 mètres. L'ensemble de la performance se déroule dans cet espace.

Durant une phrase d'armes, un compétiteur sortant des deux pieds est susceptible d'être sanctionné.

4.10 Interruption de la performance

Dans les deux Programmes (Technique et Libre), les compétiteurs devront s'arrêter à chaque fois que le Président du jury ordonnera « Halte ».

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.

5 ARBITRAGE, CONTROLE, JUGEMENT

- 5.1 *Directoire Technique*
- 5.2 *Président du Jury*
- 5.3 *Jury*
- 5.4 *Asseseurs*
- 5.5 *Bureau de contrôle*
- 5.6 *Réclamation*
- 5.7 *Discipline*
- 5.8 *Médical*

En amont d'un événement comportant un jugement, une méthode de vote, papier, tablette... sera retenue. Les différents protagonistes s'engagent à accepter cette méthode et à faire le nécessaire pour en prendre connaissance afin de pouvoir la mettre en application le jour J. En fonction des besoins, d'autres personnes pourront être affectées à la mise en œuvre de cette méthode.

5.1 Directoire Technique

Le Directoire Technique (DT) est composé de trois personnes :

- 1 membre de la commission nationale/régionale,
- 1 référent de la direction technique nationale/régionale,
- 1 membre de l'organisation.

Le DT a 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.

Le DT a la capacité de proposer des cartons si le jury n'a pas sanctionné une faute.

5.2 Président du jury

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

5.3 Jury

L'arbitrage et le jugement de la compétition sont confiés à un jury composé de cinq à sept juges au niveau national.

Ils sont nommés par la Fédération Française d'Escrime.

L'arbitrage et le jugement de la compétition sont confiés à un jury composé d'au moins trois juges au niveau régional.

Ils sont nommés par les ligues régionales.

5.4 Assesseurs

Les Assesseurs sont fournis par l'organisateur ; ils travaillent sous les ordres de l'organisation.

Leurs tâches sont :

- de contrôler le temps de spectacle,
- de quantifier le nombre de « Passes » sur toute la durée de la chorégraphie,
- de proposer des cartons si le jury n'a pas sanctionné de faute. Cette sanction sera validée par le DT et le président du jury.

Au moins 3 Assesseurs (2 au niveau régional) seront nécessaires lors de chaque performance. Ils donneront les résultats de leurs calculs à l'organisation.

5.5 Bureau de contrôle

Les membres du bureau de contrôle sont fournis par l'organisateur; ils travaillent sous les ordres de l'organisation.

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 Programme de la compétition.

Le Bureau de Contrôle devra vérifier le respect des normes fixées par ce règlement de toutes les armes (principales, connexes et de réserve) et y apposer une marque de contrôle.

Les accessoires s'apparentant à des armes devront être contrôlés.

5.6 Réclamation

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.

5.7 Discipline

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

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

5.8 Médical

L'équipe d'organisation doit obligatoirement compter sur la présence du médecin pendant toute la durée de la compétition.

Le médecin :

- vérifie le service médical et surveillent son fonctionnement,
- surveille le contrôle anti-dopage,
- évalue la situation médicale et supervise l'intervention ou le traitement reconnu d'une blessure ou autre raison médicale.

Pour toute blessure ou autre raison médicale survenue au cours du combat et dûment constatée par le médecin, un arrêt de 5 minutes maximum peut être accordé.

Seul le médecin peut déterminer la durée de traitement requise lorsqu'un temps mort médical est accordé. Cet arrêt doit être décompté à partir de l'avis du médecin. Cet arrêt est strictement réservé aux soins requis. Avant ou à l'expiration de cet arrêt de 5 minutes, si le médecin constate l'incapacité du tireur à reprendre la performance, il décide le retrait de ce tireur dans les épreuves Solo ou Duo, et/ou son remplacement, si possible, dans les épreuves Bataille ou Ensemble. Si l'athlète se retire et qu'un retrait médical est déterminé, le médecin doit le signaler au Directoire Technique pour que cela soit notifié dans le rapport final.

Dans la suite de la même journée un nouvel arrêt ne peut être accordé que s'il est consécutif à une blessure ou autre raison médicale autre que la précédente.

En cas de demande d'arrêt injustifiée, dûment constatée par le médecin de service, le DT inflige au tireur fautif les sanctions prévues.

6 ESPACE SCENIQUE ET ZONE DE COMPETITION

- 6.1 *Lieu de la compétition*
- 6.2 *Zone de la compétition*
- 6.3 *Organisation de la zone de la compétition*
- 6.4 *Espace scénique*
- 6.5 *Equipement de l'espace scénique*
- 6.6 *Zone d'appel*
- 6.7 *Podium*
- 6.8 *Salles des compétiteurs*
- 6.9 *Bureau de contrôle*
- 6.10 *Chambre du jury*
- 6.11 *Personnel*

6.1 Lieu de la compétition

Le lieu de la compétition doit être homologué par le Directoire Technique et doit comprendre :

- la zone de compétition (espace scénique et zone réservée au jury)
- la zone d'appel
- la zone dédiée au public
- les structures dédiées à l'accueil des participants
- la ou les salles des participants
- la ou les zone(s) dédiées à l'entraînement
- la zone dédiée à l'accueil du jury.

Dans le lieu de la compétition sera présent un équipement minimum de premiers secours; toutes les compétitions commenceront exclusivement en présence du médecin, qui veillera à la présence du matériel susmentionné.

Les personnes nommées dans le projet chorégraphique se verront remettre des badges et seront les seules à pouvoir pénétrer dans les espaces dédiés aux compétiteurs.

6.2 Zone de la compétition

Dans la zone de la compétition (espace scénique et zone réservée au jury), sont admis exclusivement :

- les compétiteurs et les assistants plateaux des équipes lors de leur passage
- les membres du jury (juges, assesseurs)
- le directoire technique
- le personnel médical
- les organisateurs

La zone de compétition pour le « Programme Technique » pourra être différente de celle pour le « Programme Libre ». Ces zones devront respecter les mêmes contraintes.

6.3 Organisation de la zone de la compétition

Le jury et les assesseurs seront positionnés au centre, à environ 5 mètres du bord de l'espace scénique à côté du bureau du jury se trouvent le président du jury et les chronométreurs.

La régie son et lumière doit être en relation directe avec le président du jury et l'organisation.

Chaque juge doit avoir un emplacement personnel séparé d'au moins 1 mètre des autres.

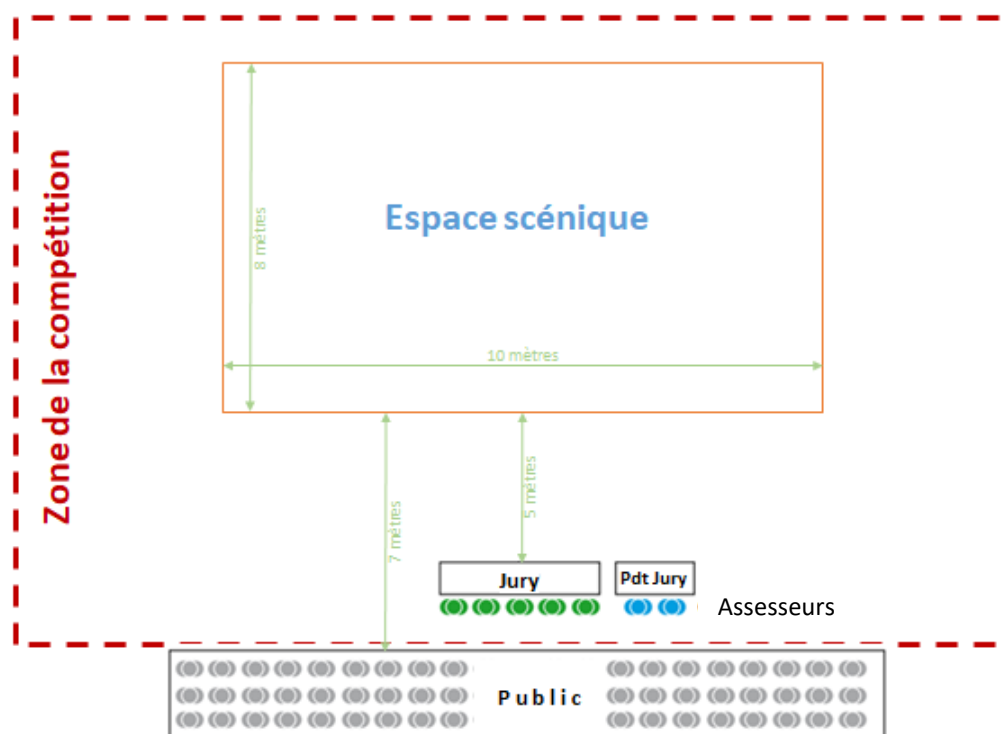
Un périmètre de sécurité existera à 7 mètres entre le bord de l'espace scénique et la première rangée du public.

6.4 Espace scénique

La zone sur laquelle se déroule les Programmes, dite « espace scénique », aura une largeur de 10 mètres et une profondeur de 8 mètres.

La surface de l'espace scénique doit être plane, lisse et non glissante. Son périmètre doit être clairement marqué et visible. La hauteur du plafond ne sera jamais inférieure à 5 mètres.

L'espace scénique aura deux entrées : une sur le côté gauche par rapport au jury, et l'autre sur le côté droit.



6.5 Equipement de l'espace scénique

Pour le « Programme Libre », la salle doit obligatoirement être équipée :

- d'un système audio permettant la diffusion des bandes sonores
- d'une acoustique adaptée à la pratique de l'escrime artistique (dialogue 'en live' audible par tous – micros d'ambiance conseillés)
- de projecteurs afin de proposer trois plans de feux au choix des compétiteurs : couleurs froides/chaudes/neutres. Ce choix sera précisé par les compétiteurs dans le projet chorégraphique.

Un espace pour la gestion des décors éventuels doit être prévu.

Les jeux de lumières ne sont pas obligatoires lors des championnats régionaux.

6.6 Zone d'appel

Chaque compétiteur devra se présenter en zone d'appel avant son entrée sur l'espace scénique, 10 minutes avant le début de la performance afin que l'équipe d'organisation vérifie les marques de contrôles.

Cette zone devra se situer à proximité de l'espace scénique et être de taille suffisante pour permettre un échauffement.

6.7 Podium

Dans la zone de compétition, il doit y avoir une zone pour la remise des prix, qui peut également être installée au centre de la scène et qui se composera d'un podium à trois marches, la plus haute centrale, l'intermédiaire à gauche et le plus bas à droite.

Se reporter au CDC des Championnats de France pour le protocole.

6.8 Salles des compétiteurs

L'organisation fournit des zones où les compétiteurs peuvent répéter, s'échauffer et se changer.

Ces zones sont équipées d'un système d'informations sur le déroulement des compétitions et sur l'ordre d'appel sur la scène.

Dans la mesure du possible :

- la zone de répétition devrait respecter les dimensions de l'espace scénique
- fournir un échantillon de l'espace scénique suffisamment grand pour tester le sol

6.9 Bureau de contrôle

Le bureau de contrôle a pour objet de valider ou invalider les armes et/ou accessoires utilisés pendant les performances.

L'organisation fournit :

- une salle ou une zone équipée de tables et de chaises
- les équipements de contrôle (gabarit, balance)

6.10 Chambre du jury

L'organisation fournit une salle pour les réunions du jury et les procédures juridictionnelles.

6.11 Personnel

L'organisation fournit des locaux et des installations aux membres du personnel (fonctionnaires, cameramen, assesseurs, secouristes, etc.).

ANNEXES

A - CRITERES DE JUGEMENT TECHNIQUE

Le jugement et la notation des phrases d'armes devront prendre en compte :

- les critères de réalisation
- les critères de réussite

A.1 - CRITERES DE REALISATION

Les critères de réalisation sont ceux définis dans les documents édités par la Fédération Française d'escrime.

A.2 - CRITERES DE REUSSITE GENERAUX

Les critères de réussite généraux pour évaluer les phrases d'armes sont de deux ordres :

- Lecture de la phrase d'armes
- Sécurité

<i>LECTURE DE LA PHRASE D'ARMES</i>	<i>SECURITE</i>
<ul style="list-style-type: none">• Réaliser des phrases d'armes vraisemblables/plausibles/crédibles• Respecter la logique de l'arme (ex : armes d'estoc, tourné le dos à son adversaire sans justification ou maîtrise de l'arme)• Réaliser l'action dans le bon temps : non-anticipation des parades, des trompements, des contre-offensives, esquives...• Réaliser des mouvements amples et lisibles	<ul style="list-style-type: none">• Contrôler ses coups• Gérer la distance entre les protagonistes (distance, arrêt des coups, jets d'armes)• Conserver son équilibre

Même si la vitesse d'exécution est un critère important dans la crédibilité des phrases d'armes, elle ne doit pas supplanter les autres critères.

En effet, vraisemblance, logique de l'arme, timing et lisibilité sont tout aussi importants.

Le jury sera attentif à ce que la vitesse d'exécution ne prévaut pas au détriment de la sécurité, de la séquentialité, du contrôle, du regard...

A.3 - CRITERES DE REUSSITE SPECIFIQUES

DEPLACEMENTS

- Être fléchi
- Conserver son équilibre
- Maintenir la même distance entre ses pieds (sauf pour la fente et la flèche)
- Avoir le genou avant dans l'axe / Conserver le pied avant dans le sens du déplacement
- Fluidité des déplacements

ACTIONS OFFENSIVES ET CONTRE- OFFENSIVES

- Respecter la séquentialisation des actions de bras puis des actions de jambes
- Allonger le bras armé à l'amorce de l'action
- Vérifier la disponibilité de ses partenaires via le regard avant le déclenchement de ses actions
- Faire des actions (attaques, feintes) clairement visibles
- Porter ses actions dans des cibles clairement visées (prohiber les attaques au sol ou au ciel)

ACTIONS DEFENSIVES

- Réaliser les parades avec le/s bras armé/s fléchi/s
- Réaliser les parades dans le bon temps (pas d'anticipation)
- Réaliser la parade en utilisant le Fort-Moyen de la lame sur le Moyen-Faible de lame de l'attaquant

B - CRITERES DE JUGEMENT ARTISTIQUE

Le salut ne sera pris en compte que dans la note artistique du tour final.

Les Critères de jugement artistique sont les suivants :

- Scénario
- Mise en scène
- Costumes et accessoires
- Performance théâtrale
- Performance corporelle
- Occupation de l'espace scénique

Descriptif non exhaustif de chaque critère :

Scénario

- Originalité
- Structure de l'histoire
- Justification des combats dans le scénario
- Cohérence de l'époque ou de la situation

Mise en scène

- Lisibilité de l'histoire
- Bande son appropriée
- Rôle des figurants
- Mise en forme de la situation
- Rapport entre un personnage et le groupe

Costumes et accessoires

- Vraisemblances des costumes dans l'histoire
- Créativité
- Qualité des costumes et accessoires

Performance théâtrale

- Jeu des acteurs en fonction des personnages et du scénario
- Implication des acteurs de second plan
- Qualité de l'élocution (dans le cadre de dialogue)

Performance corporelle

- Interprétation des combats
- Justesse des éléments de jeu (chutes, combats à mains nues, etc...)
- Rythmique
- Maîtrise et sécurité (gestes, environnement, éléments de jeu, etc...)

Occupation de l'espace

- Exploitation de l'espace scénique
- Organisation du jeu et des combats dans tout l'espace scénique