

FÉDÉRATION FRANÇAISE D'ESCRIME



COMMISSION

ARTISTIQUE

Escrime artistique

Règlement des championnats

Version 3.83 – Mai 2022

TABLE DES MATIERES

1	Généralités	5
1.1	<i>Acceptation des règles</i>	6
1.2	<i>Participants</i>	6
1.3	<i>Calendrier</i>	7
1.4	<i>Notes d'organisations</i>	7
1.5	<i>Inscriptions et Droits d'engagement</i>	7
1.6	<i>Quotas</i>	8
1.7	<i>Terminologie d'escrime</i>	8
1.8	<i>Droits à l'image</i>	8
1.9	<i>Droits d'auteurs</i>	8
1.10	<i>Dopage</i>	8
1.11	<i>Assurance organisateur</i>	9
2	Catégories & Armes	10
2.1	<i>Catégories</i>	11
2.2	<i>Types d'armes</i>	11
2.3	<i>Arme de Type 1</i>	12
2.4	<i>Arme de Type 2</i>	12
2.5	<i>Arme de Type 3</i>	13
2.6	<i>Moyens de défense & Accessoires</i>	13
2.6.1	<i>Moyens de défense</i>	13
2.6.2	<i>Accessoires</i>	14
2.7	<i>Contrôle des armes</i>	14
2.8	<i>Catégorie Solo</i>	16
2.9	<i>Catégorie Ensemble</i>	16
2.10	<i>Catégorie Duel</i>	16
2.11	<i>Catégorie Bataille</i>	17
2.12	<i>Habillement</i>	17
3	Projet de Chorégraphie	18
3.1	<i>Projet de chorégraphie</i>	19
3.2	<i>Chorégraphie détaillée des phrases d'armes</i>	20
3.3	<i>Durée effective des combats</i>	21
3.4	<i>Coefficient de difficulté</i>	21
4	Déroulement des Compétitions	22
4.1	<i>Déroulement général</i>	23
4.2	<i>Epreuve Technique</i>	23
4.3	<i>Epreuve Libre</i>	24

4.4	<i>Etapes de la compétition</i>	25
4.5	<i>Pénalités</i>	25
4.6	<i>Système de notation</i>	26
4.7	<i>Classement final</i>	26
4.8	<i>Appel</i>	26
4.9	<i>Entrées et sorties sur l'espace scénique</i>	27
4.9.1	<i>Epreuve technique</i>	27
4.9.2	<i>Epreuve libre</i>	27
4.10	<i>Interruption de la performance</i>	27
5	Arbitrage, Contrôle, Jugement	29
5.1	<i>Directoire Technique</i>	30
5.2	<i>Président du Jury</i>	30
5.3	<i>Jury</i>	30
5.4	<i>Chronométreurs</i>	30
5.5	<i>Bureau de contrôle</i>	31
5.6	<i>Réclamation</i>	31
5.7	<i>Discipline</i>	31
6	Espace scénique et Zone de compétition	32
6.1	<i>Lieu de la compétition</i>	33
6.2	<i>Zone de la compétition</i>	33
6.3	<i>Organisation de la zone de la compétition</i>	34
6.4	<i>Espace scénique</i>	34
6.5	<i>Equipement de l'espace scénique</i>	35
6.6	<i>Zone d'appel</i>	35
6.7	<i>Podium</i>	35
6.8	<i>Salles des compétiteurs</i>	36
6.9	<i>Bureau de contrôle</i>	36
6.10	<i>Chambre du jury</i>	36
6.11	<i>Personnel</i>	36
Annexes		37
A -	<i>Critères de jugement technique</i>	38
A.1 -	<i>Critères de réalisation</i>	38
A.2 -	<i>Critères de réussite généraux</i>	39
A.3 -	<i>Critères de réussite spécifiques</i>	40
B -	<i>Critères de jugement Artistique</i>	41

Introduction

La Fédération Française d'Escrime publie ce règlement à la suite de sa validation au Comité Directeur Fédéral du 7 mai 2022.

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.

[c1]

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.

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 compétiteurs doivent être licenciés à la Fédération Française d'Escrime.

1.2 Participants^[c2]

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

Les compétitions sont ouvertes aux catégories M20 (surclassés), séniors et vétérans.

A noter : Une catégorie jeune est à l'étude.

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

Escrimeur(se) : 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. Ces personnes seront nommées « Compétiteurs » dans la suite de ce document.

Figurant^[c3](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 toucher aux armes.

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

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

1.3 Calendrier

La saison sportive s'organise autour de deux étapes :

- Etape régionale : Championnats Régionaux
- Etape nationale : Championnats de France

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

Les championnats régionaux s'organiseront entre septembre et novembre 2022.

Les championnats nationaux s'organiseront entre janvier 2023 et février 2023.

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

1.4 Notes d'organisation^[c4]^[c5]

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 sont effectuées uniquement par les clubs et les comités régionaux à l'aide du système des engagements en ligne sur le site extranet de la FFE (<http://extranet.escrime-ffe.fr/>).

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

Le projet chorégraphique doit être envoyé par mail à l'organisateur lors de l'inscription.

Les compétiteurs licenciés à la Fédération Française d'Escrime doivent s'acquitter d'un droit d'engagement auprès des organisateurs de :

- 10 euros pour un « Solo »
- 20 euros pour un « Duo »
- 40 euros pour une « Bataille » ou un « Ensemble »

1.6 Quotas

Les championnats régionaux sont qualifiants 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 sans limite de temps. 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...).

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 & ARMES

- 2.1 *Catégories*
- 2.2 *Types d'armes*
- 2.3 *Arme de Type 1*
- 2.4 *Arme de Type 2*
- 2.5 *Arme de Type 3*
- 2.6 *Moyens de défense & Accessoires*
- 2.7 *Contrôle des armes*
- 2.8 *Catégorie Solo*
- 2.9 *Catégorie Ensemble*
- 2.10 *Catégorie Duel*
- 2.11 *Catégorie Bataille*
- 2.12 *Habillement*

2.1 Catégories

Les compétitions d'escrime artistique sont classées par catégorie.

Les catégories sont :

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

2.2 Types d'armes

Les armes offensives et défensives qui devront être utilisées sont:

Type 1 : Armes lourdes

Épée à deux mains : épée longue, espadon - Épée seule : épée médiévale, fauchon

Type 2 : Armes de poids moyen

Rapière, Sabre de duel

Type 3 : Armes légères

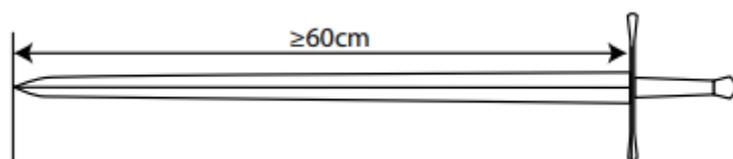
Épée de cour, Épée de duel, Fleuret

Dans chacun de ces types d'armes, des moyens de défense peuvent être utilisés : dague, écu, bacle, rondache, cape... Ils seront définis dans le chapitre correspondant.

2.3 Arme de Type 1

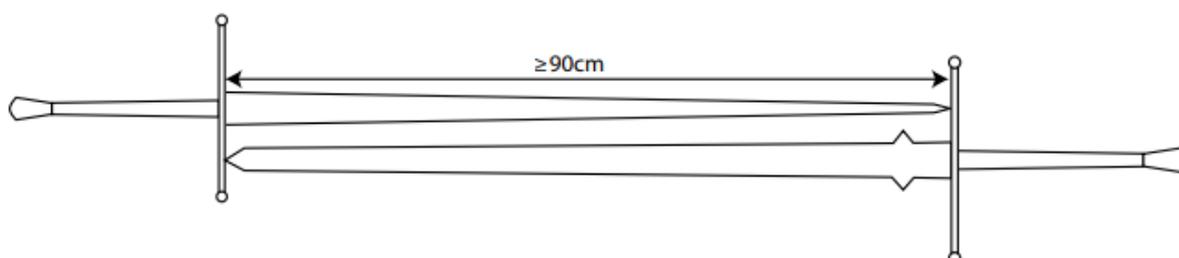
Le poids des armes Type 1, Épée seule ou Fauchon, doit être d'au moins 1 Kg et doit avoir une lame d'une longueur minimale de 60 cm, mesurée de la garde (non comprise) à la pointe.

Dessin non contractuel, pour exemple.



Le poids des armes Type 1, Épée à deux mains ou Espadon, doit être d'au moins 1,2 Kg et doit avoir une lame d'une longueur minimale de 90 cm, mesurée de la garde (non comprise) à la pointe.

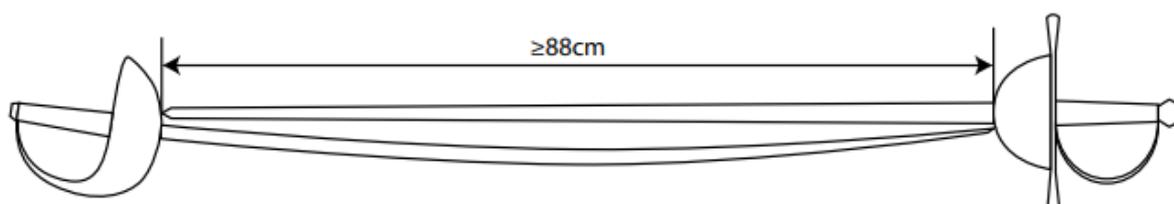
Dessins non contractuels, pour exemple.



2.4 Arme de Type 2

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.

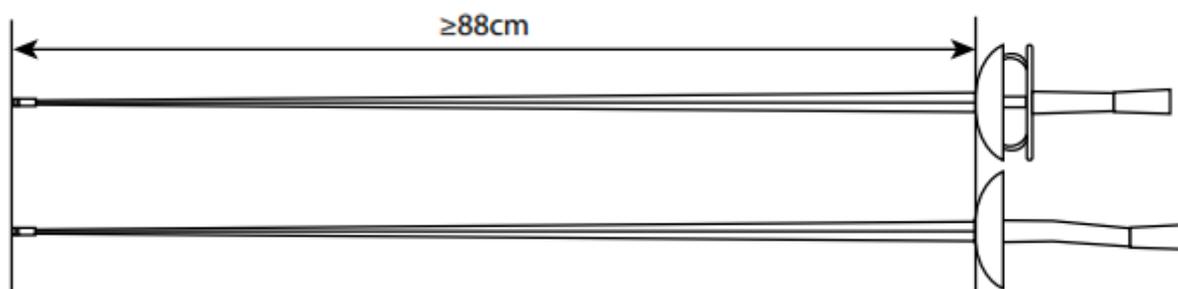
Dessins non contractuels, pour exemple.



2.5 Arme de Type 3

Le poids des armes Type 3, Épée de cour, Épée de duel (d'époque contemporaine) ou fleuret, doit être d'au moins 600 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.

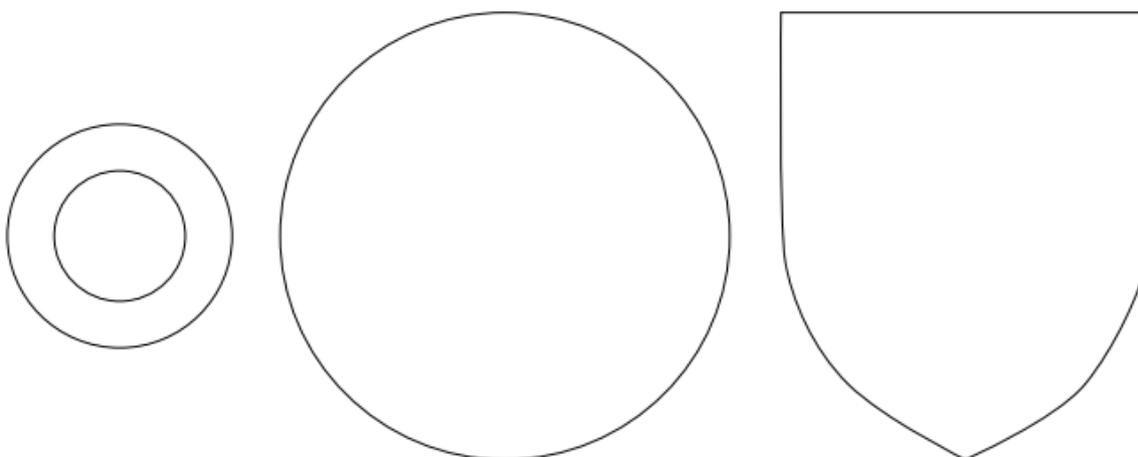


2.6 Moyens de défense & Accessoires

2.6.1 Moyens de défense

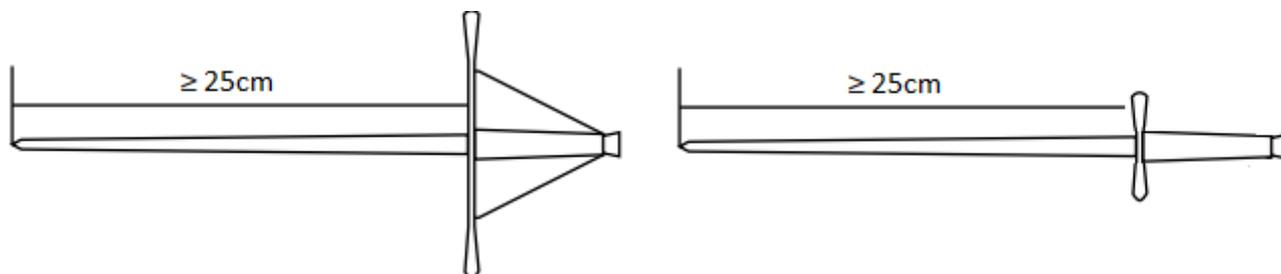
Bouclier pouvant être utilisé : bocle, rondache, écu.

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.



2.6.2 Accessoires

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

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

2.7 Contrôle des armes

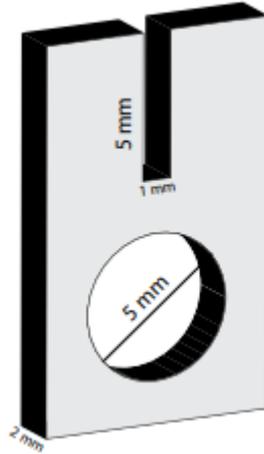
Les armes doivent être en bon état, avoir une pointe arrondie et être sans arêtes vives; les pommeaux et les quillons ne peuvent pas être pointus ou tranchants.

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

Les lames doivent être en acier.

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 pour les épreuves techniques et libres.

2.8 Catégorie Solo

La catégorie « Solo » correspond à des chorégraphies de combat contre un ou plusieurs adversaires imaginaires, interprétées par un seul compétiteur.

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

La durée de la chorégraphie d'une performance solo est comprise entre 1min30 et 2min30.

2.9 Catégorie Ensemble

La catégorie « Mouvement d'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).

La catégorie Ensemble dispose d'une seule compétition regroupant les armes de Type 1, 2 et 3, 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 chorégraphie est comprise entre 2min30 et 3min30.

2.10 Catégorie Duel

La catégorie « Duel » correspond à des chorégraphies de combat entre deux compétiteurs.

La catégorie « 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.).

La durée de la chorégraphie est comprise entre 3min30 et 4min30.

2.11 Catégorie Bataille

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

A noter qu'une succession de duels en changeant de partenaire n'est pas considéré comme une bataille.^[c6]

La catégorie « 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 chorégraphie est comprise entre 5min30 et 6min30.

2.12 Habillement

L'habillement pour le « Epreuve Technique », obligatoire pour tous les compétiteurs, se compose d'un pantalon noir et d'une chemise blanche.

L'habillement pour le « Epreuve Libre » (costumes de scène) est libre, néanmoins il doit être adapté à tout public et ne pas être indécent ou subjectif.

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

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

3 PROJET DE CHOREGRAPHIE

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

3.1 Projet de chorégraphie

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

Le projet de chorégraphie doit contenir:

- a) Titre
- b) Catégorie (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 du Capitaine
- f) Nom des assistants plateau (2 au maximum par club)
- g) Chorégraphie détaillée des phrases d'armes
- h) Durée de toute la chorégraphie de l'« Epreuve Libre » en secondes
- i) Intrigue de la chorégraphie de l'« Epreuve Libre »
- j) Bande sonore de l'« Epreuve Libre » au format MP3 ou WAV
- k) Liste des éléments du décor (mobilier, panneaux décorés, etc.) de l'« Epreuve Libre ».

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

Dans chaque catégorie, 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 passes 'P' ne seront comptabilisées que :

- si au moins un des compétiteurs utilise une arme offensive.
- si le nombre de passes 'P' successives avec armes défensives uniquement est inférieur à 3

3.3 Durée effective des combats

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

Cette proportion varie selon les types d'armes utilisées :

Armes de Type 1 : le nombre de P doit être supérieur à 40%.

Armes de Type 2 : le nombre de P doit être supérieur à 45%.

Armes de Type 3 : le nombre de P doit être supérieur à 50%.

Par exemple :

Une performance de 250 secondes avec des armes de Type 2 doit avoir un minimum de 112 passes dans les deux épreuves (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 *Epreuve Technique*
- 4.3 *Epreuve Libre*
- 4.4 *Etapas de la compétition*
- 4.5 *Pénalités*
- 4.6 *Système de notation*
- 4.7 *Classement final*
- 4.8 *Appel*
- 4.9 *Entrées et sorties sur l'espace scénique*
- 4.10 *Interruption de la performance*

4.1 Déroulement général

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

- Epreuve Technique
- Epreuve Libre

Chaque épreuve sera caractérisée par la participation de tous les compétiteurs participants.

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

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

4.2 Epreuve Technique

Dans l'« Epreuve Technique », le jeu d'escrime doit être exécuté 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 à l'« Epreuve Technique ».

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

- Les juges devront noter chaque phrase d'armes en fonction du coefficient de difficulté.
- Les juges devront immédiatement détecter les erreurs soumises à pénalité (cf. Pénalités). Ces dernières seront validées si au minimum 2 juges ont détecté une erreur au même endroit.

Les pénalités devront être appliquées respectant les critères techniques de jugement décrits en annexe de ce règlement.

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 de l'« Epreuve Technique ».

4.3 Epreuve Libre

Dans l'« Epreuve 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 chaque phrase d'armes en fonction du coefficient de difficulté,
- Les juges doivent immédiatement détecter les erreurs soumises à pénalité. Ces dernières seront validées si au minimum 2 juges ont détecté une erreur au même endroit.
Les pénalités devront être appliquées selon critères décrits en annexe de ce règlement.

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 éléments :

- 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 comités régionaux.

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

4.5 Pénalités

Au cours de la performance, chaque « juge technique » avisera des pénalités sur l'exécution des actions :

<i>PENALITES</i>		
Nature de faute	Carton	Points de pénalité
Distance de sécurité non respectée	Jaune	0.5
Dépassement du temps de montage / démontage de la performance	Jaune	0.5
Retard à l'appel sur scène ou sur la zone de compétition	Jaune	0.5
Sortie de l'espace scénique	Jaune	0.5
Dangerosité de l'exécution	Rouge	1
Tenue non conforme	Rouge	1
Non-respect de la durée de la performance	Rouge	1 toutes les 10 secondes
Non-respect du nombre de passes (P)	Rouge	1 toutes les 10 passes (P) manquantes
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

(*) s'ajoute aux pénalités existantes.

Les points de pénalité seront appliqués à la note finale.

La note finale (pénalités décomptées) ne sera jamais inférieure à 0.

4.6 Système de notation

Parmi les notes techniques exprimées, la plus élevée et la plus basse seront éliminées. La moyenne des notes restantes sera le score technique retenu de la performance.

Détail du système de notation :

- Epreuve technique : 100% note technique,
- Epreuve libre : 50% note technique ; 50% note artistique

Note finale : moyenne des deux épreuves.

4.7 Classement final

Le classement final de chaque catégorie sera donné par la moyenne des deux Epreuves : « Epreuve Technique » et « Epreuve Artistique ».

Seuls les 3 premiers des 8 compétitions (cf. Catégories 2.1) seront récompensés.

En cas d'égalité, le compétiteur qui n'a pas de pénalité l'emporte.

Si l'égalité persiste, l'équipe ayant obtenue le score le plus élevée au « Epreuve 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.

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 remettre hors scène.

4.9 Entrées et sorties sur l'espace scénique

4.9.1 Epreuve 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.

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.

4.9.2 Epreuve libre

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

Chaque compétiteur sera responsable du montage et démontage ultérieur sur la scène. Ce montage et démontage devra être réalisé en moins d'une minute.

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

Un son de cloche marque le début. Cela donne le signal de départ aux chronomètres et aux régisseurs pour le lancement de la bande son. La performance démarre.

La cloche retentit, si besoin pour annoncer la fin du temps. A ce moment les compétiteurs reçoivent les pénalités prévues en 4.5.

Un salut est obligatoire en fin de performance.

4.10 Interruption de la performance

Dans les deux épreuves (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 *Chronomètres*
- 5.5 *Bureau de contrôle*
- 5.6 *Réclamation*
- 5.7 *Discipline*

5.1 Directoire Technique

Le Directoire technique (DT) est composé de trois maîtres d'armes, de préférence des experts en escrime artistique, 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.

5.2 Président du Jury

Le Président du jury, sera 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 six à dix juges.

Ils seront nommés par la Fédération Française d'Escrime.

5.4 Chronomètres

Les chronomètres seront fournis par l'organisateur; ils travaillent sous les ordres de l'organisation.

Leur tâche est de quantifier le nombre de « Passe » sur toute la durée de la chorégraphie, et contrôler le temps de spectacle.

Au moins 3 chronomètres seront nécessaires lors de chaque performance. Ils donneront les résultats de leurs calculs à l'organisation.

5.5 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 (offensives et défensives, principales et de réserve) et y apposer une marque de contrôle.

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.

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 compétiteurs
- la ou les salles des compétiteurs
- 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, chronométreurs)
- le directoire technique
- le personnel médical
- les organisateurs

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

6.3 Organisation de la zone de la compétition

Le jury sera positionné 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.

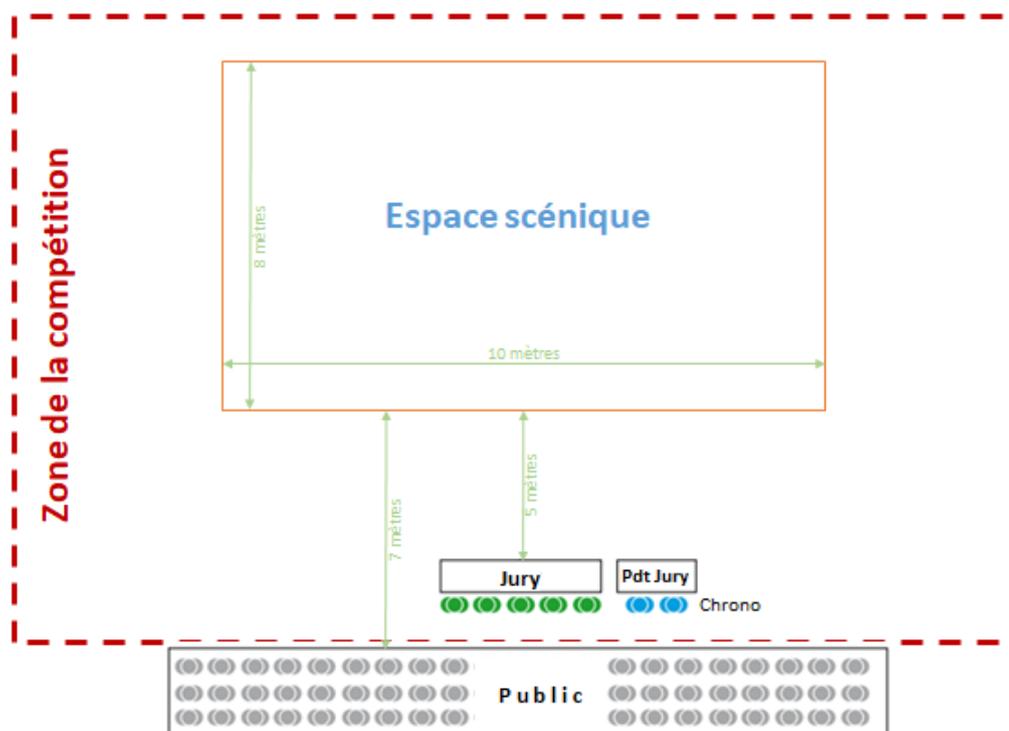
Un périmètre de sécurité existera à 7 mètres entre le bord de l'espace scénique et la première rangée du public.

6.4 Espace scénique

La zone sur laquelle se déroule les épreuves, 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 l'« Epreuve 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)
- 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.

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.

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, chronométreur, secouriste, 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