

Championnats d'Escrime Artistique

*Règlement des compétitions pour les M17.
Saison 2025-2026.*



Table des matières

INTRODUCTION	4
GÉNÉRALITÉS	5
1.1 ACCEPTATION DES RÈGLES	5
1.2 ÉTHIQUE	5
1.3 CONDITIONS DE PARTICIPATION	5
1.4 CALENDRIER DES COMPÉTITIONS	6
1.5 NOTES D'ORGANISATION	6
1.6 INSCRIPTIONS ET DROITS D'ENGAGEMENT	6
1.7 QUOTAS	6
1.7 TERMINOLOGIE	7
1.8 DROITS À L'IMAGE	7
1.9 DROITS D'AUTEURS	7
1.10 DOPAGE	7
1.11 ASSURANCE ORGANISATEUR	7
FORMAT DE COMPÉTITION	8
2.1 CATÉGORIES D'ÂGE	8
2.2 PROGRAMMES	8
Programme Technique	8
Programme Libre	8
2.3 EPREUVES	9
2.4 TYPES D'ARMES	9
2.5 NOTION DE PHRASE D'ARMES ET PASSE	10
2.6 NOTION DE COEFFICIENT DE DIFFICULTE	10
ORGANISATION	11
3.1 JURY TECHNIQUE (PROGRAMME TECHNIQUE ET LIBRE)	11
3.2 JURY ARTISTIQUE (PROGRAMME LIBRE)	11
3.3 ARBITRES	11
3.4 DIRECTOIRE TECHNIQUE	12
3.4 COMITE D'ORGANISATION	13
SYSTÈME DE NOTATION	14
4.1 CALCUL, CLASSEMENT ET RÉSULTATS	14
Note Programme Technique :	14
Note Programme Libre :	14
Note finale :	14
4.2 PÉNALITÉS	14

NORMES RÉGLEMENTAIRES	16
5.1 TEMPS DE PERFORMANCE TOTALE (programme libre)	16
5.2 TEMPS DE COMBAT MINIMUM (programme libre)	16
5.3 TEMPS DE PERFORMANCE TOTALE (programme technique)	16
5.4 ARMES AUTORISÉES SELON LE TYPE.....	17
5.5 BUREAU DE CONTRÔLE DES ARMES	18
Test de la pointe	18
Test du tranchant	18
5.6 TAILLES ET POIDS DES ARMES	18
5.7 MESURES DES ARMES.....	20
5.8 ACCESSOIRES SCÉNIQUES.....	20
5.9 RÉPARTITION DES ACTIONS D'ESCRIME	21
5.10 TENUE VESTIMENTAIRE.....	21
5.11 TAILLE DE L'ESPACE SCÉNIQUE.....	21
5.12 FICHE TECHNIQUE DE PERFORMANCE	22
DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION.....	23
6.1 INFORMATIONS	23
6.2 ZONE D'ÉCHAUFFEMENT ET DE RÉPÉTITION	23
6.3 ZONE D'APPEL	23
6.4 PROCESS - PROGRAMME TECHNIQUE	23
6.5 PROCESS - PROGRAMME LIBRE.....	23
6.6 RÉCLAMATION.....	24
6.7 MÉDICAL	25
6.8 INTERRUPTION DE LA PERFORMANCE	25
6.9 DISCIPLINE	25
A - ANNEXE N°1 : TECHNIQUE	26
B - ANNEXE N°2 : ARTISTIQUE.....	29

INTRODUCTION

L'escrime artistique est une pratique sportive et artistique popularisée par Maître Claude CARLIEZ, et encadrée par la Fédération Française d'Escrime. C'est une escrime chorégraphiée en solo, duo ou en groupe, dont les pratiquant(e)s sont partenaires.

Des phrases d'armes sont mémorisées puis exécutées avec des mouvements inspirés de l'escrime ancienne européenne ou du cinéma, lors d'un programme technique puis d'un programme libre mêlant performance technique et artistique. Les combats tout comme les armes et les costumes sont adaptés, afin de créer un tableau esthétique où la sécurité est garantie.

L'escrime artistique 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 doit également intégrer un jeu d'acteur et/ou donner lieu à des présentations en costumes. En cela, elle est une synthèse parfaite entre l'escrime olympique, historique et scénique.

Pour garantir une référence commune, seule la terminologie officielle définie par la Fédération Française d'Escrime fait foi pour la rédaction des projets chorégraphiques et l'évaluation technique, quelles que soient les terminologies issues des différentes écoles historiques européennes.

GÉNÉRALITÉS

1.1 ACCEPTATION DES RÈGLES

Participer à une compétition d'escrime artistique et de spectacle implique d'accepter ce règlement, dont l'ignorance ne peut excuser aucune infraction. Le règlement fixe les règles de pratique, les catégories, les armes, la sécurité, le jugement et les dispositions disciplinaires applicables aux épreuves officielles. Seuls les licenciés FFE "pratiquant" ou "enseignant" peuvent participer.

Les compétiteurs s'équipent et exécutent leurs chorégraphies sous leur propre responsabilité, dans le respect du règlement et des valeurs du sport. Les mesures de sécurité réduisent les risques sans engager la responsabilité de la FFE ou des organisateurs en cas d'accident.

Toutes les personnes présentes (compétiteurs, enseignants, juges, arbitres, accompagnateurs...) doivent respecter l'ordre, les officiels et les compétiteurs. Aucune critique, injure ou perturbation envers les juges ou le personnel n'est tolérée. Le directoire technique a autorité pour faire cesser immédiatement tout comportement troubant la compétition et infliger les sanctions prévues.

1.2 ÉTHIQUE

Les officiels, les juges, les arbitres, le directoire technique (DT) et le comité d'organisation (CO) s'engagent à être impartiaux et objectifs tout au long de la compétition. Cet engagement passe par la signature de la "**Charte éthique et déontologique**" de la Fédération Française d'Escrime.

1.3 CONDITIONS DE PARTICIPATION

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

Compétiteur(trice) : Toute personne qui participe activement au combat et utilise les armes principales pour des actions d'escrime. Leurs noms et rôles sont 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 de l'épreuve libre. Ces personnes ne participent en aucune façon aux combats. Le figurant peut toutefois porter, déplacer ou toucher une arme dans le cadre de la mise en scène de l'épreuve libre. Leurs performances ne seront pas récompensées.

Toute personne touchant une arme devra porter des gants.

Chaque équipe devra nommer un de ses membres (compétiteurs ou figurants) Capitaine, qui sera le seul à représenter l'équipe devant le Directoire Technique et le comité d'organisation. Les participants ou équipes ne peuvent représenter qu'un seul club d'escrime.

1.4 CALENDRIER DES COMPÉTITIONS

Les championnats de France s'organisent de manière biennuelle en alternant M17 et Séniors. L'organisation de l'animation pour la catégorie M13 est laissée à l'appréciation des ligues et du comité d'organisation.

La saison sportive s'organise autour de deux étapes :

- Sélections ou Championnats Régionaux
 - Championnats de France
-

1.5 NOTES D'ORGANISATION

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.

1.6 INSCRIPTIONS ET DROITS D'ENGAGEMENT

Les inscriptions nominatives (compétiteurs et remplaçants) sont réalisées par les clubs et ligues via l'extranet FFE : <https://dirigeant.escrime-ffe.fr/>. La date limite est fixée par les notes d'organisation.

Le projet chorégraphique et la musique doivent être transmis au comité d'organisation lors de l'inscription. Les clubs règlent les droits d'engagement : 10 € pour un Solo, 20 € pour un Duel, 40 € pour une Bataille ou un Ensemble, via l'extranet ou HelloAsso.

Les compétiteurs inscrits en compétition régionale doivent être les mêmes au Championnat national. Un remplacement pour raison médicale (présentation d'un justificatif médical), validée par le DT, est possible jusqu'à la veille de l'épreuve.

En cas de blessure constatée par le médecin pendant la performance, le remplaçant peut entrer et la prestation reprend au début ; le compétiteur remplacé ne peut plus revenir ensuite. Toute demande d'arrêt pour raison médicale non reconnue entraîne une pénalité.

1.7 QUOTAS

Les quotas sont diffusés :

- Aux ligues régionales,
- Aux CTS et référents régionaux,
- Sur le site Internet de la FFE.

Les ligues régionales peuvent mettre en commun leurs quotas au sein de leur zone sportive. Les quotas sont publiés à l'issue des championnats / sélections régionales, dont l'organisation ne pourra se dérouler au-delà du 31 mars.

1.7 TERMINOLOGIE

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

L'inscription vaut acceptation de céder, pour 4 ans, les droits à l'image du participant et de son équipe pour la promotion de l'escrime artistique FFE. Les photos et vidéos pourront être utilisées sur tout support dans le cadre des activités fédérales. Un droit de retrait demeure possible conformément aux règlements de la FFE.

1.9 DROITS D'AUTEURS

Le comité d'organisation 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.

FORMAT DE COMPÉTITION

2.1 CATÉGORIES D'ÂGE

L'accès à une catégorie s'effectue dès que l'âge correspondant est atteint au cours de la saison.

Catégories d'âge (compétiteurs / figurants)	Surclassement possible
M17	M15

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

2.2 PROGRAMMES

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

Programme Technique

Il présente la chorégraphie d'escrime telle qu'elle apparaît dans le programme libre, mais exécuté sans figurant, mise en scène, musique, dialogues, costumes ou effets scéniques. Tout ce qui accompagne et participe à la compréhension du combat est autorisé (réactions, intentions, accessoires liés au combat) tout en respectant les critères techniques décrits en annexe de ce règlement, et sans être joué. Afin de faciliter la notation, une pause significative d'environ 5 secondes doit être marquée par les compétiteurs entre les phrases d'armes. Le salut d'armes est obligatoire.

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.

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 Comité d'Organisation, sous contrôle du 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 (type oreillette) n'est pas autorisée.

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

2.3 EPREUVES

Les compétitions d'escrime artistique et de spectacle sont classées par Épreuve.

Ces Épreuves sont :

1) Solo – une seule compétition tout type d'armes confondu.

Chorégraphie de combat contre un ou plusieurs adversaires imaginaires, interprétées par un seul compétiteur (aucun remplacement possible).

2) Duel – une compétition par type d'armes, soit 3 compétitions (T1, T2, T3).

Chorégraphie de combat entre deux compétiteurs (aucun remplacement possible) utilisant des armes du même type.

3) Ensemble – une seule compétition tout type d'armes confondu.

Chorégraphie de combat contre un ou plusieurs adversaires imaginaires, interprétées par une équipe de 3 à 8 compétiteurs (un remplaçant possible). 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).

4) Bataille – une compétition par type d'armes, soit 3 compétitions (T1, T2, T3).

Chorégraphie de combat de 3 à 4 compétiteurs (un remplaçant possible) utilisant des armes du même type. Une chorégraphie de bataille doit privilégier majoritairement des phrases d'armes de groupe, c'est-à-dire des phrases d'armes dans laquelle un escrimeur change d'adversaire au moins 2 fois. Les successions de duels ne sont donc pas des phrases d'armes de groupe.

2.4 TYPES D'ARMES

La saison sportive d'escrime artistique est organisée en huit compétitions distinctes, chacune correspondant à un type d'arme et/ou une performance :

- Compétition Type 1 DUEL : armes principales dites lourdes et/ou dotées de lames larges d'inspiration « antique / médiévale »
- Compétition Type 1 BATAILLE : armes principales dites lourdes et/ou dotées de lames larges d'inspiration « antique / médiévale »
- Compétition Type 2 DUEL : armes principales dites de poids moyen et/ou dotées de lames intermédiaires d'inspiration « renaissance »
- Compétition Type 2 BATAILLE : armes principales dites de poids moyen et/ou dotées de lames intermédiaires d'inspiration « renaissance »
- Compétition Type 3 DUEL : armes principales dites légères et/ou dotées de lames fines d'inspiration « moderne »
- Compétition Type 3 BATAILLE : armes principales dites légères et/ou dotées de lames fines d'inspiration « moderne »
- Compétition Type 1-2-3 SOLO : armes principales selon le type
- Compétition Type 1-2-3 ENSEMBLE : armes principales selon le type

2.5 NOTION DE PHRASE D'ARMES ET PASSE

Une « passe » est un bloc « Action / Réaction ».

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

Une phrase d'armes est ainsi l'enchaînement de plusieurs passes.

Une passe débute donc une phrase d'armes et donc le démarrage du temps de combat. L'arrêt de la phrase d'armes stoppe ce temps.

Pour les solos et mouvement d'ensemble toute action offensive ou défensive sera comptabilisée comme passe.

2.6 NOTION DE COEFFICIENT DE DIFFICULTE

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

Complexité	Phrase d'armes	Coefficient
Simple	Actions simples	1
Complexe	Actions composées	1,1
Avancées	Actions contenant des prise(s) de fer, contretemps, voltes...	1,2

La caractérisation de la complexité dépend du nombre d'actions caractéristiques identifiés par les juges au sein du phrase d'armes à compter de 3.

Je dois réaliser 3 actions composées dans ma phrase d'armes pour passer en complexe.

Je dois réaliser 3 actions avancées dans ma phrase d'armes pour passer en avancée :

Exemple 1 : je peux réaliser 2 prises de fer et 1 volte dans ma phrase d'armes pour passer en avancée.

Exemple 2 : si je réalise 3 prises de fer dans ma phrase d'armes, je passe bien également en avancée.

ORGANISATION

3.1 JURY TECHNIQUE (PROGRAMME TECHNIQUE ET LIBRE)

Au niveau national, le Jury Technique est composé de 3 juges minimum (Maître d'Armes, Prévôt d'État, Juge dûment formé à venir). Ils sont nommés par la FFE.

Au niveau régional, le Jury Technique est composé de 2 juges minimum, nommés par la Ligue.

Au cours de la performance, chaque juge s'exprimera pour chaque phrase d'armes :

- En premier catégoriser le niveau de difficulté de la phrase d'armes (Simple, Complexe ou Avancé).
- Puis, juger son niveau de qualité sur 5.
- 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 différente, 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.
- Pour chaque juge, une moyenne générale sera calculée en appliquant les coefficients.
- Par une règle de proportionnalité, les notes seront ramenées à 10.

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

Les pénalités seront ensuite appliquées.

3.2 JURY ARTISTIQUE (PROGRAMME LIBRE)

Au niveau national, le Jury Artistique est composé de 3 juges minimum (artiste, metteur en scène, chorégraphe, maître d'armes). Ils sont nommés par la FFE.

Au niveau régional, le Jury Artistique est composé de 2 juges minimum, nommés par la Ligue.

La notation artistique est notée sur 5, en respectant les critères artistiques de jugement décrits en annexe 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 du programme libre sera calculée par la moyenne de la « note Technique » et de la « note Artistique ». Par une règle de proportionnalité, les notes seront ramenées à 10. Les pénalités seront ensuite appliquées.

3.3 ARBITRES

Les arbitres sont présents sur les deux programmes.

Au niveau national, ils sont au nombre de 3 (éducateurs fédéraux, arbitres diplômés) et sont nommés par la FFE.

Au niveau régional, ils sont au nombre de 2 minimum, nommés par la Ligue.

- Un arbitre est placé en coulisses arrière gauche de la scène (jardin)
- Un arbitre est placé en coulisses avant droite de la scène (cour)
- Un arbitre est placé face à la scène (jury)

Les 2 arbitres en coulisse ont la possibilité de se déplacer selon l'espace disponible sur la largeur de l'espace scénique, de façon à toujours être positionnés idéalement pour officier.

Avant la performance, les arbitres vérifient la sécurité sur l'espace scénique (armes, accessoires, décors), ils valident le départ de la performance.

Pendant la performance, ils calculent les temps de combat et identifient les pénalités éventuelles (sortie d'aire scénique, manque de maîtrise, action jugée dangereuse, blessure, temps de combat).

Après la performance, ils ont un avis consultatif pour le jury concernant l'application de pénalités.

3.4 DIRECTOIRE TECHNIQUE

L'organisation technique des compétitions est confiée à un Directoire Technique (DT) fédéral et autonome. Il est composé avant le tirage au sort des passages des différents programmes. Le jour des compétitions, il doit être présent physiquement dès l'appel des compétiteurs et jusqu'à la fin de la compétition.

Au niveau national, le directoire technique "DT" est composé de 3 membres :

- Un membre du comité d'organisation,
- Un membre de la direction technique nationale ou son représentant,
- Un membre de la commission nationale.

Au niveau régional, le directoire technique "DT" est composé d'au moins 2 membres :

- Un membre de l'organisation,
- Un membre de la direction technique régionale ou son représentant,

Le DT organise l'élection du Président du Jury parmi les juges présents. Le Président du Jury est commun aux 2 jurys (Technique et Artistique).

Le DT a, dans ses attributions, l'obligation de faire respecter le règlement. Il est le seul à pouvoir l'adapter, et ce uniquement dans le cas où il serait impossible de l'appliquer en l'état. A ce titre il a l'ascendant sur l'ensemble de la compétition et agit avec neutralité :

- Il s'assure auprès du Comité Organisateur du bon fonctionnement et de la conformité des installations techniques ;
- Il s'assure de la présence des assesseurs et des membres du jury, et assure leur briefing ;
- Il vérifie les engagements des compétiteurs et la bonne organisation du contrôle matériel en lien avec le CO ;
- Il organise l'appui informatique et s'assure du suivi des horaires ;
- Il étudie les réclamations et fournit des solutions ;
- Il s'assure de la diffusion des résultats ;
- Il établit un rapport à la commission fédérale.

En cas de nécessité, il peut intervenir spontanément dans tous les conflits.

Toutes les décisions du DT sont exécutoires immédiatement. Aucun appel ne rend suspensive sa décision pendant la compétition.

Il doit faire respecter l'ordre et la discipline au cours de la compétition et pourra sanctionner selon le règlement.

L'intervention du DT a lieu sur demande du capitaine d'équipe.

Le DT rend exécutoire toutes sanctions prononcées d'application immédiate.

Les sanctions qu'il peut prendre sont les suivantes :

- Exclusion de la compétition ;
- Exclusion de l'enceinte de la compétition ;
- Expulsion de l'enceinte des compétitions ;
- Annulation du classement de la personne ou de l'équipe sanctionnée ;
- Annulation des récompenses.

Il transmet à la fédération l'indication des sanctions disciplinaires prononcées pendant les compétitions.

Les décisions du DT prises spontanément ou d'office sont susceptibles d'appel auprès de la commission disciplinaire dans un délai de 15 jours à compter du lendemain du jour de la compétition où la décision a été prise.

3.4 COMITE D'ORGANISATION

Le Comité Organisateur (CO) est l'ensemble des personnes ayant la mission d'organiser la compétition (feuille de route, accueil, logistique, informatique, matériel, communication, récompenses, convention/stands...).

Le CO doit tenir compte des indications du cahier des charges spécifiques à l'organisation de chaque type de compétition afin d'accueillir les participants dans les meilleures conditions possibles en s'appuyant sur le cahier des charges.

SYSTÈME DE NOTATION

4.1 CALCUL, CLASSEMENT ET RÉSULTATS

Note Programme Technique :

La note Programme technique final est obtenu selon la formule suivante :

Moyenne « technique » (note d'exécution \times coefficient de difficulté) des juges

- pénalités attribuées à la majorité

= Note Programme technique final

Un premier classement de ce 1^{er} programme est alors édité, de la note la plus haute à la note la plus basse.

Note Programme Libre :

La note Programme libre final est obtenu selon la formule suivante :

Moyenne « technique » (note d'exécution \times coefficient de difficulté) des juges

\times Moyenne « artistique » (moyenne des notes par critère) des juges

- pénalités attribuées à la majorité

= Note Programme « libre » final

Note finale :

Moyenne des deux Programmes sur 10

Un classement final est alors édité, de la note la plus haute à la note la plus basse.
Seules les 3 premières performances de chaque compétition seront récompensées.

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

- la performance qui a le moins de pénalité l'emporte,
- la performance ayant obtenu le score le plus élevé à « l'épreuve 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, libre choix est laissé aux comités d'organisation.

4.2 PÉNALITÉS

Les pénalités sont classées selon trois groupes. Le jury peut attribuer des pénalités. Les arbitres peuvent identifier des pénalités et les communiquer au jury. Le DT, en concertation avec le président du jury technique et/ou artistique peut attribuer des pénalités. Les pénalités s'ajoutent aux pénalités existantes. Une moyenne est calculée.

1ER GROUPE I -0.25pts	2E GROUPE I -0,5pts	3E GROUPE I (disqualificatif)
action jugée mal maîtrisée (oubli, contact involontaire, fracas d'une arme au sol, pointe à proximité du visage)	action jugée dangereuse (mouvement improvisé, touche involontaire, projection d'une arme hors de scène, pointe au visage)	blessure identifiée (compétiteur ou figurant, causé par une arme, un accessoire ou un décor)
sortie de l'espace scénique (des deux pieds pendant une phrase d'armes)	non respect du règlement (armes, accessoire, décors, costume, jeu scénique ou pause excessive en épreuve technique, réclamation invalidée, arrêt médical non reconnu, non respect de la bienséance, publicité)	faute contre l'esprit sportif (triche, comportement inapproprié, outrage)
temps de performance insuffisant ou dépassé (une 1 ^{ère} pénalité au delà de 30 sec, puis une pénalité toutes les 10 sec)	temps de combat insuffisant (au delà de 10 sec sous la limite autorisée)	
retard modéré (une pénalité au delà de 1mn montage démontage, présentation en zone d'appel + de 2mn après le dernier appel)	retard important (une pénalité au delà de 3mn montage démontage, présentation en zone d'appel + de 5mn après le dernier appel)	retard majeur (une pénalité au delà de 8mn montage démontage, présentation en zone d'appel + de 10mn après le dernier appel)

NORMES RÉGLEMENTAIRES

5.1 TEMPS DE PERFORMANCE TOTALE (programme libre)

SOLO	2 mn
DUEL	3 mn
ENSEMBLE	2 mn 30
BATAILLE	4 mn

5.2 TEMPS DE COMBAT MINIMUM (programme libre)

Le temps de combat correspond à la durée cumulée des actions d'escrime effectives "passes" (échanges d'armes principales et secondaires, attaques, parades, ripostes, déplacements liés) structurées sous la forme de phrases d'armes. Ce temps est mesuré par les arbitres.

Le chronomètre est déclenché à partir de la 1^{ère} passe : Une action suivie d'une réaction.

Le chronomètre se stoppe suite à une absence d'action, de réaction ou une distance excessive, et donc à la fin d'une phrase d'armes.

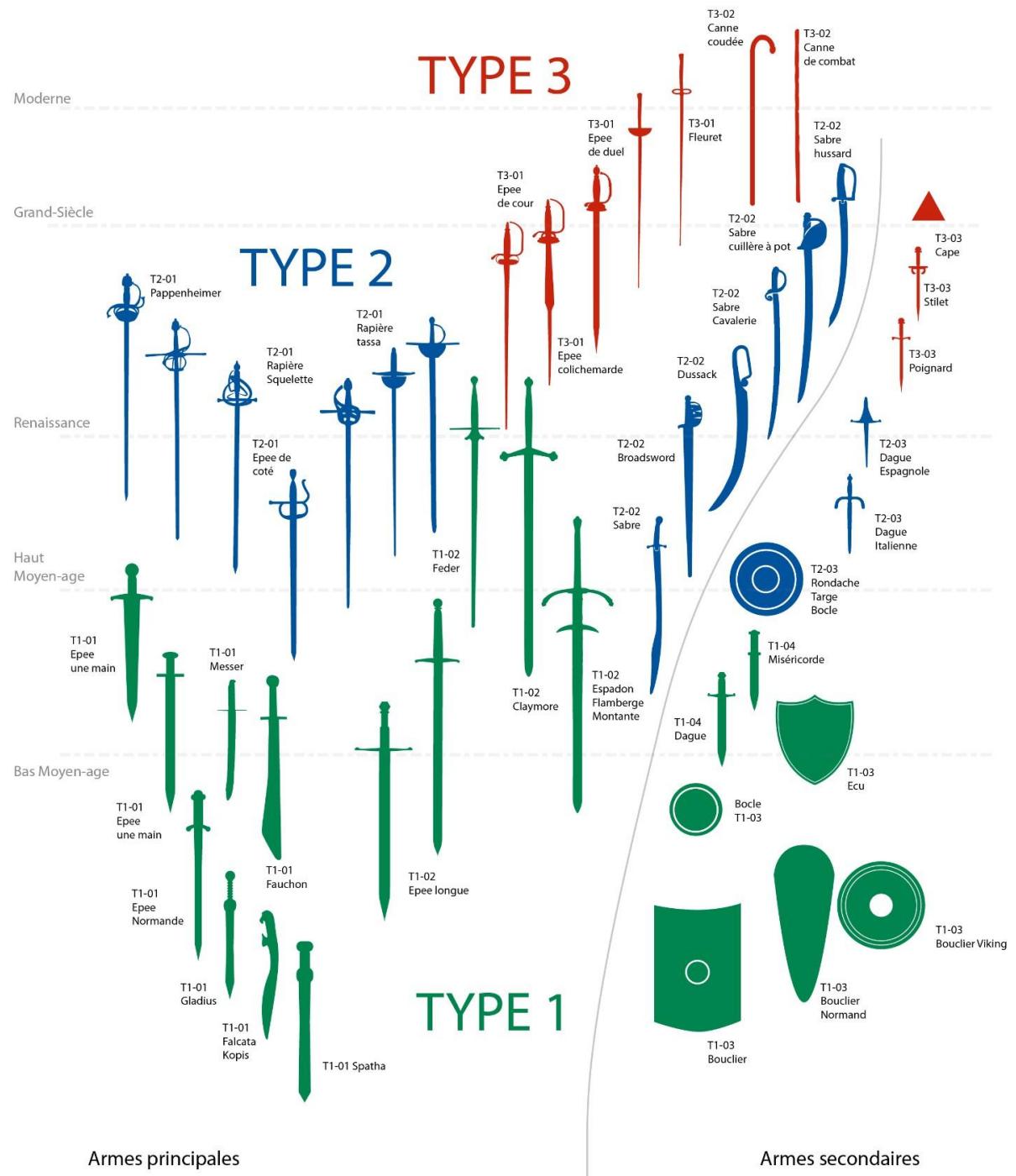
SOLO	1 mn
DUEL	1 mn 30
ENSEMBLE	1 mn 15
BATAILLE	2 mn

5.3 TEMPS DE PERFORMANCE TOTALE (programme technique)

Le temps de performance totale en épreuve technique n'est pas réglementé, cette performance technique se base sur le temps de combat minimum, et doit prendre en compte des pauses significatives d'environ 5 secondes entre les phrases d'armes.

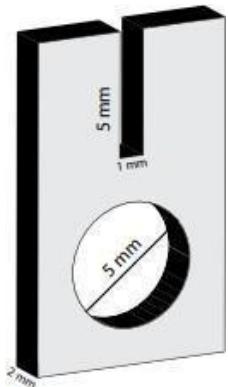
Cependant, si les pauses sont jugées trop longues par le jury, les compétiteurs s'exposent à une pénalité de "non respect du règlement".

5.4 ARMES AUTORISÉES SELON LE TYPE



5.5 BUREAU DE CONTRÔLE DES ARMES

Les membres du bureau de contrôle ont pour mission de contrôler la conformité des armes et équipements. Le Bureau de Contrôle devra vérifier le respect des normes fixées par ce règlement de toutes les armes (principales, secondaires) et y apposer une marque de contrôle. Les accessoires s'apparentant à des armes devront être contrôlés.



Les armes doivent être en bon état, sans arêtes vives.

Les pointes doivent être arrondies et les pommeaux / quillons non pointus. La forme des poignées, pommeaux et sections de lames est libre, tant qu'elle respecte les normes de sécurité.

Test de la pointe

La pointe (arrondie, recourbée, ou mouchetée) ne doit pas passer au travers du gabarit :

- plaque métallique de 2 mm d'épaisseur,
- trou de 5 mm de diamètre.

Test du tranchant

En glissant la lame de la pointe au talon, le bord de la lame ne doit pas toucher le fond de la rainure.

- plaque métallique 2 mm d'épaisseur,
- rainure de 1 mm de large et 5 mm de profondeur.

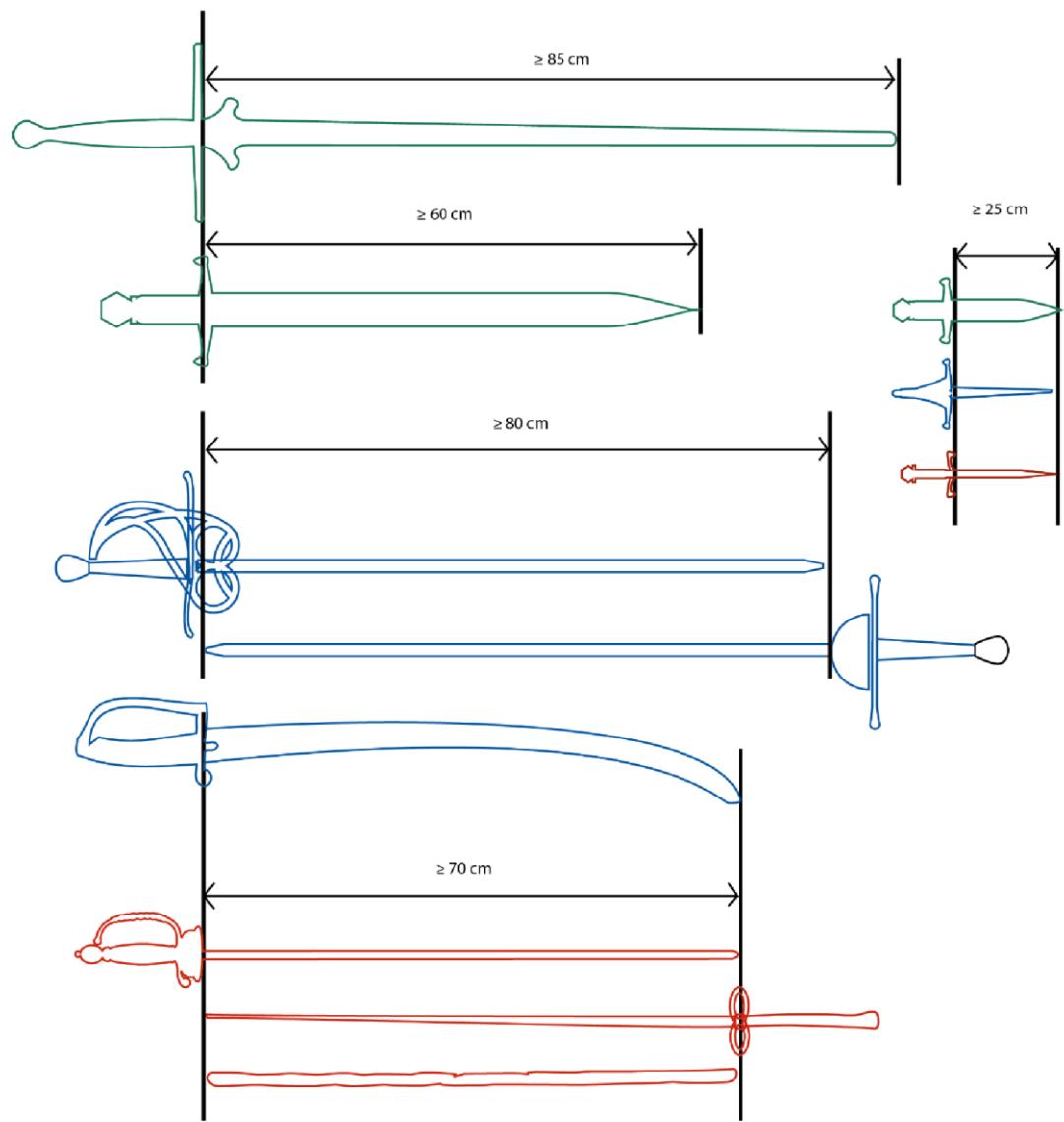
5.6 TAILLES ET POIDS DES ARMES

type 1 “antique / médiéval”	modèle	type de lame	longueur minimum de lame	poids minimum de l'arme
arme principale	épées une main ½ / épées longues	acier	85 cm	1 kg
	épées une main	acier	60 cm	800 grammes
arme secondaire	dagues	acier	25 cm	x
	bocles écus boucliers	acier / bois	x	x

type 2 “renaissance”	modèle	type de lame	longueur minimum de lame	poids minimum de l'arme
arme principale	épées une main (rapières)	acier	80 cm	700 grammes
	épées une main (sabres)	acier	70 cm	700 grammes
arme secondaire	dagues	acier	25 cm	x
	rondaches targes bocles	acier / bois	x	x

type 3 “moderne”	modèle	type de lame	longueur minimum de lame	poids minimum de l'arme
arme principale	épées une main (épées de duel, de cour, fleurets)	acier	70 cm	300 grammes
	cannes	bois	70 cm (du talon à la pointe)	100 grammes
arme secondaire	dagues	acier	25 cm	x
	capes	x	x	x

5.7 MESURES DES ARMES



5.8 ACCESSOIRES SCÉNIQUES

Tout objet intervenant dans le combat répondant aux normes de sécurité (non coupant, non pointu).
Exemples : lanterne, éventail, tabouret, table, corde, saladier, couvercle, chapeau...

Tout accessoire portant atteinte à la sécurité des participants sera prohibé. Exemples : confettis, liquide, poudre, bouteille en sucre...

5.9 RÉPARTITION DES ACTIONS D'ESCRIME

- La majorité des actions d'escrime doit être réalisée avec les armes principales.
- Les armes secondaires sont autorisées à titre complémentaire, dans une proportion minoritaire et sans altérer la cohérence du combat.
- Les accessoires scéniques ne peuvent être utilisés qu'à titre exceptionnel, et jamais en substitution prolongée des armes. Le Jury sanctionnera une substitution prolongée au-delà de 3 passes avec un accessoire.

Dans le cas contraire, les compétiteurs s'exposent à une pénalité pour "non-respect du règlement".

5.10 TENUE VESTIMENTAIRE

La tenue du programme technique est obligatoire : pantalon noir et chemise blanche.

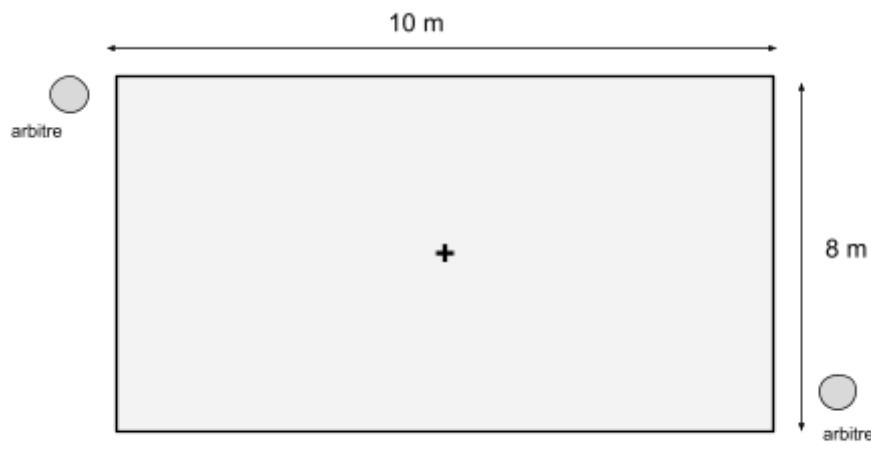
La tenue du programme libre (costumes de scène) est au choix des compétiteurs, mais doit rester adaptée à tout public et ne pas être indécente ou suggestive. Les costumes et décors ne comportent aucune mention publicitaire.

Pour les deux épreuves, les chaussures sont adaptées à la pratique de la discipline, les gants d'escrime sont portés aux deux mains.

Les tenues de club ou de troupe sont autorisées pour les compétiteurs uniquement lors des podiums.

5.11 TAILLE DE L'ESPACE SCÉNIQUE

L'espace scénique est défini par un rectangle de 10 mètres par 8 mètres. L'ensemble des performances se déroulent dans cet espace.



L'emplacement du Jury doit être à une distance acceptable leur permettant d'avoir à la fois une vue dégagée et une vision d'ensemble de l'espace scénique, tout en leur permettant de suivre précisément les phrases d'armes.

5.12 FICHE TECHNIQUE DE PERFORMANCE

Chaque équipe remet une fiche technique de performance, conforme au modèle fourni :

FICHE TECHNIQUE DE PERFORMANCE			
LIGUE	TYPE Liste des armes	TITRE PERFORMANCE	COMPÉTITEURS(ICES) Noms Prénoms licences
NOM du CLUB	FORMAT de PERFORMANCE	Capitaine tel mail	
Décors ambiance lumineuse	Musique	assistants plateau (2max)	
Intrigue présentateur(ice)			
Structure de la chorégraphie : joindre le fichier excel.			

DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

6.1 INFORMATIONS

Un mail officiel pour la compétition est référencé, c'est l'unique canal officiel.

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

L'ordre de passage sera obtenu par tirage au sort par le Comité d'Organisation.

6.2 ZONE D'ÉCHAUFFEMENT ET DE RÉPÉTITION

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. Dans la mesure du possible : la zone de répétition respecte les dimensions de l'espace scénique

6.3 ZONE D'APPEL

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

6.4 PROCESS - PROGRAMME TECHNIQUE

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.

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

Les compétiteurs entrent sur scène au signal de l'organisation.

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

Le décompte des passes démarre au 1er mouvement initié par les compétiteurs. 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.

6.5 PROCESS - PROGRAMME LIBRE

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

Une ambiance lumineuse peut être proposée parmi 3 propositions :

- ambiance froide
- ambiance chaude
- ambiance neutre

Chaque compétiteur sera responsable du montage et démontage des décors:

- Le montage doit être réalisé en moins d'une minute.
- Le démontage doit être réalisé en moins d'une minute.

Un temps d'immobilité doit être effectué lorsqu'ils sont prêts. Le / la maître de cérémonie peut alors déclamer la phrase d'introduction fournie dans la fiche technique de performance. Le régisseur lance la bande son à la validation de l'arbitre. Un son de cloche, inséré en début de bande sonore par les compétiteurs, marque le début de la performance. Cela donne le signal de départ au jury. Un deuxième son de cloche, inséré sur la bande sonore par le compétiteur, marque la fin de la performance.

La bande son est totalement automatisée pour un play/stop de la durée totale de la performance, une pause dans la bande son doit apparaître avant le salut final si ce dernier est en musique.

Un salut est obligatoire en fin de performance.

Installation de la scène (rideaux éventuels fermés)
Installation des compétiteurs, figés (si déjà sur scène)
Phrase d'introduction de la performance (rideaux éventuels ouverture)
Ding de début (Top chronomètre)
Performance
Ding de fin (Top chronomètre)
Salut
Désinstallation et sortie de scène

6.6 RÉCLAMATION

Toute réclamation 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. Aucune réclamation ne sera traitée après la fin de la compétition.

6.7 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 surveille 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.

6.8 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.

6.9 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.

A - ANNEXE N°1 : TECHNIQUE

A1 CRITÈRES DE JUGEMENT TECHNIQUE : COEFFICIENT DE DIFFICULTÉ

Phrase d'armes simple (1)	Phrase d'armes complexe (1.1)	Phrase d'armes avancée (1.2)
Totalité d'actions et de déplacements simples (attaques, parades, ripostes, esquives, fentes)	Actions et déplacements simples, Enrichie de 3 actions composées (feintes, attaques et ripostes composées, redoublements)	Actions et déplacements simples ou complexes, Enrichie de 3 actions avancées (prises de fer, voltes, désarmements)

A2 CRITÈRES DE JUGEMENT TECHNIQUE : QUALITÉ DE RÉALISATION

	Acceptable (1 à 2 pts)	Correcte (3 à 4 pts)	Excellente (5 pts)
Lecture de la phrase d'armes	Les compétiteurs ont des actions d'escrime peu vraisemblables / plausibles / crédibles <i>Gestes saccadés, mauvaise fluidité Pointe ou lame non stoppée</i>	Les compétiteurs ont des actions d'escrime plutôt vraisemblables / plausibles / crédibles <i>Erreur de fluidité par moment Gestes grossiers</i>	Les compétiteurs ont des actions d'escrime totalement vraisemblables / plausibles / crédibles <i>Fluidité maîtrisée durant toute la phrase d'armes Gestes précis</i>
	Les compétiteurs ont des actions d'escrime qui ne respectent que trop peu la logique de l'arme selon le type <i>Utilisation inutile de l'estoc ou du tranchant Mouvements techniques non probants</i>	Les compétiteurs ont des actions d'escrime qui respectent souvent la logique de l'arme selon le type mais il reste des passages problématiques <i>Erreur de mouvement technique Enchaînements inégaux sur le plan technique au sein d'une phrase d'armes</i>	Les compétiteurs ont des actions d'escrime qui respectent totalement la logique de l'arme selon le type <i>Logique parfaitement respectée Phrases d'armes justes et bien réalisées</i>
	Les compétiteurs réalisent très peu d'actions dans le bon temps <i>Les parades sont anticipées Peu de risques pris dans le rythme</i>	Les compétiteurs cherchent à réaliser des d'actions dans le bon temps mais avec un manque de justesse <i>Les actions sont trop rapides et les réactions sont anticipées</i>	Les compétiteurs réalisent des d'actions avec justesse de temps et de rythme <i>Les actions et réactions sont synchronisées en mouvement et en vitesse</i>
	Les compétiteurs réalisent peu de mouvements amples et lisibles, l'ensemble est brouillon <i>Peu de différences entre actions offensives et défensives Manque de clarté dans les feintes</i>	Les compétiteurs réalisent des mouvements amples et lisibles mais il reste des erreurs techniques ne facilitant pas la lecture <i>Bras semi allongé lors d'une attaque Parade prise bras allongé ou avec le faible</i>	Les compétiteurs réalisent des mouvements amples et lisibles de façon exemplaires <i>Les mécaniques des gestes sont justes tout en restant visibles</i>

	Acceptable (1 à 2 pts)	Correcte (3 à 4 pts)	Excellent (5 pts)
Sécurité	Les compétiteurs contrôlent peu les actions d'escrime <i>Les coups ne s'arrêtent que trop tardivement vis-à-vis de l'adversaire Les actions au fer sont brutales</i>	Les compétiteurs contrôlent souvent les actions d'escrime <i>Il existe encore des erreurs de maîtrise sur certaines actions comme des trajectoires qui se modifient en fin d'action</i>	Les compétiteurs contrôlent tout le temps les actions d'escrime <i>Les actions sont toujours nettes et non appuyées ou modifiées</i>
	Les compétiteurs ne gèrent pas la distance d'escrime correctement <i>Perte de contrôle sur les prises de fer Parades sur le moyen faible de la lame Actions trop proches ou trop éloignées</i>	Les compétiteurs gèrent souvent la distance d'escrime avec des erreurs <i>Il existe encore des erreurs de distance affectant certaines phrases et rendant la réalisation périlleuse</i>	Les compétiteurs gèrent totalement la distance d'escrime <i>L'ensemble de la réalisation est net tant dans le placement que des actions portées et reçues</i>
	Les compétiteurs sont peu souvent en équilibre <i>Reprise d'appuis incontrôlés Buste déséquilibré vers l'avant Genou avant non fixé dans la fente ou pied arrière qui glisse</i>	Les compétiteurs sont souvent en équilibre <i>Il arrive que les compétiteurs manquent d'équilibre dans les actions offensives ou les retours en garde, notamment lors d'enchaînements long et plus rythmés</i>	Les compétiteurs sont constamment en équilibre <i>La réalisation des phrases d'armes sont sublimées du fait d'un équilibre parfait</i>

	Acceptable (1 à 2 pts)	Correcte (3 à 4 pts)	Excellent (5 pts)
Réalisation	Les mouvements des compétiteurs sont peu coordonnés <i>Le bras ne s'allonge pas avant le déplacement avant Les déplacements se réalisent en pas chassés</i>	Les mouvements des compétiteurs manquent parfois de coordination <i>Déplacements corrects mais coordination bras/jambe encore incorrecte</i>	Les mouvements des compétiteurs sont toujours coordonnés <i>Les déplacements d'escrime sont réussis tout comme la maîtrise du bras</i>
	La posture des compétiteurs est peu précise <i>Les jambes ne sont pas fléchies Le buste n'est pas droit La latéralité n'est pas respectée (main mal placée, genoux ou pied vers l'intérieur)</i>	La posture des compétiteurs se relâche parfois <i>La flexion des jambes est oubliée dans le retour en garde ou lors d'une parade Il y a déséquilibre lors d'une action offensive</i>	La posture des compétiteurs est tenue sur la durée <i>La posture reste rigoureuse quelle que soit l'action</i>

B - ANNEXE N°2 : ARTISTIQUE

CRITÈRES DE JUGEMENT ARTISTIQUE : QUALITÉS D'INTERPRÉTATION

	Acceptable (1 à 2 pts)	Correcte (3 à 4 pts)	Excellent (5 pts)
Scénario	<p>L'histoire racontée est confuse, peu compréhensible.</p> <p>Le thème est très exploité et/ou prévisible.</p> <p>Les personnages sont mal identifiés</p>	<p>La trame narrative est pensée et travaillée, claire et efficace.</p> <p>L'idée développée est originale.</p>	<p>Le récit est structuré et riche, il comporte plusieurs niveaux de lecture.</p> <p>Le scénario surprend.</p> <p>Le message est limpide.</p>

	Acceptable (1 à 2 pts)	Correcte (3 à 4 pts)	Excellent (5 pts)
Mise en scène	<p>L'esthétique générale est peu développée, et non maîtrisée. Des accessoires présents sont non pertinents. La bande son est mal découpée ou de mauvaise qualité.</p> <p>Le public se perd dans la mise en scène chaotique.</p>	<p>L'esthétique est pertinente et contribue activement à la performance grâce à des choix visuels, musicaux et scéniques soignés et harmonieux.</p> <p>Le public comprend même s'il reste des incohérences ou des passages faibles.</p>	<p>Identité forte et maîtrisée, l'esthétique générale et spécifique est réfléchie, détaillée, et cohérente.</p> <p>Forte connexion avec le public.</p>

	Acceptable (1 à 2 pts)	Correcte (3 à 4 pts)	Excellent (5 pts)
Occupation de l'espace	<p>Les compétiteurs utilisent uniquement le centre de la scène et pratique leur combat linéairement.</p> <p>Les combats restent horizontaux et concentrés sur un seul endroit de la scène. Les diagonales sont inexistantes autant dans les placements liés à la mise ou à la chorégraphie du combat.</p>	<p>Les compétiteurs utilisent la ligne centrale et la diagonale. Le combat exploite le centre de la scène.</p> <p>Lecture horizontale et diagonale des combats sur la scène mais les coins et la profondeur de scène sont encore inexploités.</p>	<p>Les compétiteurs utilisent l'espace scénique dans sa globalité.</p> <p>Les combats se succèdent à la fois au centre de la scène, dans les diagonales et sur les différents niveaux de profondeur de la scène.</p>

	Acceptable (1 à 2 pts)	Correcte (3 à 4 pts)	Excellent (5 pts)
Performance corporelle	<p>Timing non crédible de la chute, raideur du corps, hésitation, appréhension du sol ou du coup reçu. Non maîtrise de la descente au sol.</p> <p>Exemple : Ralentir sa chute, casser la dynamique de combat.</p>	<p>Illusion de la chute synchronisée, dans le bon timing. Réaction crédible avec le coup donné.</p> <p>Chute fluide.</p> <p>Actions trop précipitées ou peu à propos.</p> <p>Exemple : Maîtrise de la chute et du timing de réalisation, dans le contrôle.</p>	<p>Maîtrise totale du geste, chute dynamique, illusion parfaite du contact et de la chute.</p> <p>Exemple : Chute dans le timing sensation de réelle touche ou chute. Implication du jeu.</p>

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 et du regard.

Par ailleurs, le jury ne juge pas l'époque ni la fidélité historique, il juge un ensemble.

	Acceptable (1 à 2 pts)	Correcte (3 à 4 pts)	Excellent (5 pts)
Performance théâtrale	<p>Les compétiteurs récitent ou hésitent, et ne transmettent pas d'émotions.</p> <p>Les mouvements sont raides.</p> <p>Le ton est monotone ou la voix est peu audible.</p>	<p>Les compétiteurs connaissent leur texte et articulent, la voix est posée, les placements sont fluides, les émotions sont identifiables.</p> <p>La voix est audible.</p>	<p>Les compétiteurs sont les personnages qu'ils incarnent autant dans le texte que la posture. Les émotions sont identifiées et transmises au public. Maîtrise de la voix portée.</p>