



Adaptation départementale

*Pour une compétition loisir départementale OPEN
M13 - M17 – SENIOR – INTERGENERATIONNELLE*

Légende : *adaptation pour l'animation du territoire du 23 mai 2026.*

1 GÉNÉRALITÉ

Participants

Seuls les clubs affiliés à la Fédération Française d'Escrime peuvent présenter des participants à l'épreuve (compétiteurs et figurants).

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

Esgrim(e)ur : 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 : 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. **Ils peuvent porter, déplacer, toucher ou manipuler une arme.** (Voir règlement M17).

2 CATÉGORIES & ARMES

2.1 Catégories

Rappel :

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).

Pour les compétitions départementales et régionales, hors championnats régionaux, une catégorie supplémentaire peut être mise en place : **une catégorie intergénérationnelle** qui permet aux catégories de se mélanger.

L'arme utilisée sera celle imposée par le règlement pour la catégorie la plus petite pour toute l'équipe mais les attendus seront ceux de la catégorie la plus haute (temps/ratio).

Exemple : composition de l'équipe pour un duo d'un M13 et d'un Senior => utilisation des armes M13 mais attendus des passes/temps Senior.

(Voir règlement régional Occitanie).

2.2 Types d'armes

Pour les Seniors et la catégorie M17, se référer aux règlements.

Pour la catégorie M13 il existe deux types d'armes (*Voir règlement régional Occitanie*) :

- le type A correspond au type 1 du règlement fédéral M17
- le type B - hybride correspond aux types 2 et 3 du règlement fédéral M17

Choix des armes : se référer aux armes permises dans le règlement M17.

Tolérance pour les armes en bois ou plastique, selon l'avis de l'enseignant.

Les armes présentées doivent répondre obligatoirement aux normes de sécurité sinon l'équipe ne pourra pas concourir.

2.3 Contrôle des armes

Nous parlons de poids et de longueur idéaux pour les armes présentées. Un contrôle des armes complet (poids, sécurité) sera réalisé pour sensibiliser les équipes désirant se présenter aux championnats régionaux pour participer aux Championnats de France.

Un système de marquage peut être réalisé par le club organisateur.

(Voir règlement régional Occitanie).

3 COMPÉTITION ET TEMPS DE PERFORMANCE

3.1 Catégorie SENIOR

Se référer au règlement fédéral.

Rappel de la durée de la performance en fonction des catégories :

Solo [1'30-2'30]	Ensemble [2'30-3'30]	Duel [3'30-4'30]	Bataille [5'30-6'30]
---------------------	-------------------------	---------------------	-------------------------

3.2 Catégorie M17

Se référer au règlement fédéral.

Rappel de la durée de la performance en fonction des compétitions :

Solo 1 min 30 - 2 min 30	Ensemble 2 min - 3 min	Duel 2 min 30-3 min 30	Bataille 3 min 30-4 min 30
-----------------------------	---------------------------	---------------------------	-------------------------------

3.3 Catégorie M13

Voici les durées de performances attendus pour les M13 en fonction des compétitions :



3.4 BATAILLE

3.4.1 SENIOR

Rappel :

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

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				
					Parade semi-circulaire		←	Attaque	Coup de pointe
Attaque	Coup de pointe	→			Parade semi-circulaire				
					Parade semi-circulaire		←	Attaque	Coup de pointe
					Entolement		→		Déséquilibre
				Attaque	Banderole		→		Esquive arrière
Attaque	Moulinet intérieur	→			Ramassé				
Attaque	Tranché	→			Parade droite				
	Déséquilibre	←			Pression (Jeté)				

Une chorégraphie est considérée comme bataille si la moitié des phrases d'armes sont des phrases d'armes en groupe.

3.4.2 M17

Rappel :

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.

3.4.3 M13

Chorégraphie de combat de 3 à 4 compétiteurs utilisant des armes du même type. Une chorégraphie de bataille doit privilégier majoritairement des phrases d'armes de groupe : impliquant au moins 3 escrimeurs.

4 PROJET DE CHORÉGRAPHIE ET TEMPS DE COMBATS

4.1 Chorégraphie détaillée des phrases d'armes

Les numéros se présentant en Bataille doivent fournir à l'organisation en amont de la compétition (délai à mentionner dans le note d'organisation) :

- la chorégraphie détaillée des phrases d'armes (par écrit)
ou
- la video du combat, qui sera utilisée **pour compter** le pourcentage de phrases d'armes de groupes.

(Voir règlement régional Occitanie).

4.2 Temps de combats

4.2.1 Catégorie SENIOR

Se référer au règlement fédéral.

Un nombre minimum de passe est à atteindre par type et compétition (application du temps mini par type d'armes pour des championnats départementaux/régionaux).

	TYPE 1	TYPE 2	TYPE 3
	Nombre de passes MINIMUM attendues	Nombre de passes MINIMUM attendues	Nombre de passes MINIMUM attendues
SOLO	27	27	27
ENSEMBLE	45	45	45
DUEL	63	74	84
BATAILLE	99	116	132

Exemple : si je présente un duel à la rapière (type 2) je dois faire minimum 74 passes.

4.2.2 Catégorie M17

Se référer au règlement fédéral.

Rappel de la durée de la performance :

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

4.2.3 Catégorie M13

SOLO	30 secondes
DUEL	1 minute
ENSEMBLE	45 secondes
BATAILLE	1 mn 30

4.3 Coefficient de difficulté

4.3.1 Catégorie SENIOR

Se référer au règlement fédéral.

Rappel :

Notation technique

- Chaque phrase d'arme se verra attribuer un coefficient de difficulté et un note allant de 1 à 10
- La note sera pondérée en fonction de son coefficient de difficulté :

Complexité	Phrase d'arme	Coefficient
Simple (S)	Actions simples (<i>attaques de tailles et d'estocs</i>)	0,8
Complexe (C)	Actions composées (<i>feintes, parades circulaires</i>)	0,9
Avancée (A)	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.

4.3.2 Catégorie M17

Se référer au règlement fédéral.

Rappel :

Notation technique

- Chaque phrase d'arme se verra attribuer un coefficient de difficulté et un note allant de 1 à 5
- La note sera pondérée en fonction de son coefficient de difficulté :

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.

4.3.3. Catégorie M13

Application de la notation technique des M17.

5. DEROULEMENT DES COMPETITIONS

5.1 Déroulement général

Les compétitions des épreuves Solo, Ensemble, Duel et Bataille, peuvent se dérouler sous deux formes (au choix de l'organisateur) :

- Programme Technique
- Programme Libre

5.2 Programmes

5.2.1 Catégorie SENIOR

Le même combat doit être présenté dans les deux programmes.

Rappel du règlement fédéral :

Programme technique

- Passage exclusivement technique : pas de jeux de scène (musique, texte, jeu d'acteur).
- Les phrases d'armes du combat réalisées doivent être écrites et communiquées avant le passage au jury.
- Tenue neutre, gants obligatoires.

Programme libre

- Le spectacle de l'épreuve technique prend vie.
- La notation allie la note technique et la note artistique dans un temps imparti.
- Le temps de spectacle minimum est défini dans le règlement en fonction de la compétition réalisée.
- En costumes de scène devant être adaptés à tout public et ne pas être indécent ou suggestif. Gants obligatoires.

5.2.2 Catégorie M17

Le même combat doit être présenté dans les deux programmes.

Rappel du règlement fédéral :

Programme technique

- Passage de 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).
- Le salut d'armes est obligatoire.
- Tenue neutre : pantalon noir chemise blanche.

Programme libre

- Le spectacle de l'épreuve technique prend vie.
- La notation allie la note technique et la note artistique dans un temps imparti.
- Le temps de spectacle minimum est défini dans le règlement en fonction de la compétition réalisée.
- En costumes de scène devant être adaptés à tout public et ne pas être indécent ou suggestif. Gants obligatoires.

5.2.3 Catégorie M13

Application du règlement M17 voir article précédent.

6. PÉNALITÉS

6.1 Catégorie SENIOR

Les sanctions liées aux pénalités sont divisées 2 :

- -0,25pt pour les cartons jaunes,
- -0,5pt pour les cartons rouges.

(Voir règlement régional Occitanie).

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 de 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.

6.2 Catégorie M17

Se référer au règlement fédéral.

1ER GROUPE -0.25pts	2E GROUPE -0,5pts	3E GROUPE (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)

6.3 Catégorie M13

Application du règlement M17 voir article précédent.

RAPPEL - Système de notation

Les notes des juges seront pondérées par rapport au coefficient de difficulté appliqué.

Une moyenne par juge sera réalisée.

Pour déterminer la note du programme, une moyenne des notes des juges est réalisée.

Les cartons sont appliqués sur la moyenne technique des juges.

Rappel du détail du système de notation :

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

Note finale : moyenne des programmes.