

LES MANIFESTATIONS

RÈGLEMENT SPORTIF DES MANIFESTATIONS
POUR JEUNES ESCRIMEURS

RÈGLEMENTS SPORTIFS
SAISON 2022/23



Version du 19/09/2022



SOMMAIRE

1. GUIDE DES BONNES PRATIQUES POUR LES CATEGORIES M7 À M13	4
2. GUIDE GÉNÉRAL D'ORGANISATION DES MANIFESTATIONS DE JEUNES ...	5
2.1. Les généralités.....	5
2.2. Pédagogie.....	5
2.3. Recommandations.....	5
2.4. Les animations et rencontres sportives	5
2.5. Mixité.....	6
2.6. Le handicap	6
2.7. Les formats.....	6
2.8. Manière de combattre	6
2.9. L'arbitre	6
2.10. Organisation des manifestations	7
2.11. Récompenses	7
2.12. Notes d'organisation.....	7
2.13. Engagements et droits d'engagement	7
2.14. La couverture médicale.....	7
2.15. La Direction Technique des manifestations	8
2.16. Catégories	8
2.17. Normes	8
3. LES PLATEAUX SPORTIFS ET LA COMPETITION	9
3.1 Les plateaux sportifs.....	11
3.1.1. Philosophie des plateaux sportifs	11
3.1.2. Organisation humaine et éducative	11
3.1.3. L'organisation matérielle.....	11
3.1.4. Les compétences	13
3.1.5. Le calendrier.....	14
3.2. La compétition	14
3.2.1. Philosophie des compétitions.....	14
3.2.2. Organisation humaine et éducative	14
3.2.3. Organisation matérielle	15
3.2.4. Les compétences	15
3.2.5. Règlements et normes	15
3.2.6. Parent accompagnateur quel est mon rôle ?	15

1. GUIDE DES BONNES PRATIQUES POUR LES CATEGORIES M7 À M13

Préambule

Le règlement de « ESCRIME JEUNES » est un règlement fédéral simplifié qui respecte les fondamentaux de l'escrime en rendant la pratique accessible et facilement compréhensible.

Il a comme objectifs de favoriser l'épanouissement de l'enfant par le plaisir de pratiquer l'escrime et de construire les habiletés pour favoriser le progrès du futur tireur de demain.

L'ESCRIME JEUNES doit être avant tout :

- Séduisante pour les enfants et parents ;
- Facilement accessible aux débutants ;
- Sécurisante car elle proscrit les gestes pouvant présenter un danger ;
- Aisément arbitral (elle favorise en cela la formation fédérale de « jeune arbitre ») ;
- Compréhensible par le spectateur.

La philosophie et les objectifs sont centrés sur le PLAISIR :

- Rechercher l'épanouissement de l'enfant/jeune,
- Permettre et garantir un temps de jeu équitable à tous(tes),
- Participer à la construction de l'escrimeur(euse) de demain,
- Accepter les erreurs et valoriser les réussites,
- Inciter les enfants/jeunes à prendre des initiatives,
- Se servir de la rencontre sportive comme un levier de progrès
- Impliquer les enfants dans différentes fonctions,
- Rappeler les apprentissages éducatifs et sportifs recherchés à chaque action.

La notion de compétition pour les catégories jeunes

Les plateaux et les rencontres d'escrime qui s'adressent à ces catégories d'âge s'inscrivent dans un projet global de développement de l'escrime ainsi que dans celui d'une volonté de présenter l'escrime comme une activité éducative.

Ce projet respecte les principes suivants :

- La compétition pour ces catégories d'âge n'est pas une finalité en soi, mais un moment qui permet à l'enfant et au jeune de rencontrer les autres et de mettre en application ce qu'il a appris lors des séances d'escrime au sein du club. La compétition est un passage nécessaire pour apprendre à perdre et à gagner. Cet apprentissage doit être encadré.
- Les adultes (enseignants, dirigeants, accompagnateurs et parents) jouent un rôle prépondérant dans la formation du/de la jeune tireur.se, ils doivent agir en conséquence et garder une certaine distance avec l'événement.
- Lors des compétitions ou rencontres, seuls les encouragements vis à vis des jeunes sont tolérés. Aucun comportement agressif ou parole inappropriée et contraire à l'éthique et à la citoyenneté de la part d'un adulte, vis à vis d'un jeune arbitre ou d'un.e jeune tireur.se n'est accepté.

S'engager, impose aux tireurs, à l'encadrement et aux accompagnateurs de respecter les valeurs sportives et éthiques de la FFE

2. GUIDE GÉNÉRAL D'ORGANISATION DES MANIFESTATIONS DE JEUNES

2.1. LES GÉNÉRALITÉS

Toutes les manifestations sportives à destination des jeunes doivent remplir avant tout un rôle éducatif et permettre de valider des compétences.

2.2. PÉDAGOGIE

L'enfant n'est pas un adulte en « miniature ». Nous pouvons relever ces premières caractéristiques qui méritent d'être prise en compte.

- Il est enthousiaste,
- Il est souvent centré sur lui-même,
- Il est doté d'une faible capacité de concentration
- Il découvre l'escrime,
- Il est en pleine acquisition de l'équilibre et de la latéralisation,
- Il est fragile puisqu'en pleine croissance,
- Il se fatigue très vite et récupère très vite,
- Il requiert de formuler les consignes en utilisant plusieurs canaux de communication,
- Il a besoin d'être rassuré,
- La structure doit être accueillante et il doit s'y repérer facilement,
- Le jeu est une source de construction et d'éveil moteur,
- Les variations anatomiques et physiologiques sont régulières et parfois source de désorganisation motrice.

2.3. RECOMMANDATIONS

Les manifestations sportives locales organisées pour les catégories jeunes doivent s'adapter à la réalité du terrain tout en respectant les principes fédéraux.

- **Sécurité, rigueur, respect et courtoisie,**
- **Les organisations doivent remplir leur rôle éducatif,**
- **Tout accompagnateur a un rôle d'éducateur.,**
- **Les élus et les techniciens ont un rôle majeur,**
- **La charte rappelle l'attachement aux valeurs.**

2.4. LES ANIMATIONS ET RENCONTRES SPORTIVES

M7/M9 > Animations avec ou sans arme. Pas d'élimination et pas de classement au profit de grilles simplifiées d'enregistrement des compétences.

M11/M13 > Découverte ponctuelle de la « compétition » par des systèmes fidélisants et éducatifs. Pas d'élimination et pas de classement individuel au profit de grilles d'évaluations formatives inscrites dans un parcours d'acquisition de compétences.

M13 > S'initier à la « compétition » et se confronter si besoin en individuel et par équipe. Possibilité de classement individuel sans élimination. Il s'agit de « devenir escrimeur » et commencer à maîtriser certains concepts.

2.5. MIXITÉ

Elle est autorisée et encouragée sous réserve de respecter l'intégrité physique des pratiquants.tes. L'éducateur.trice sera attentif aux rapports de force en présence lors des matchs et animations.

2.6. LE HANDICAP

L'accueil de l'enfant en situation de handicap ou avec des troubles des apprentissages n'engage aucun débat. L'inclusion est une norme, qui nécessite de mettre en œuvre des outils pédagogiques et du matériel adapté. Les organisateurs seront responsables de ces adaptations et les personnes référentes des enfants concernés anticiperont en informant.

2.7. LES FORMATS

Il s'agit de développer, en priorité, des formats de manifestations sportives qui permettent de remplir uniquement un rôle éducatif, qui favorisent l'évaluation non seulement par le résultat sportif mais aussi par les compétences acquises.

- Plateaux sportifs avec des ateliers animés par des enseignants, animateurs, éducateurs et jeunes arbitres.
- Echanges départementaux et de proximité qui engagent les responsables de manière éducative, sociale et écologique.
- Rendez-vous réguliers qui donnent l'occasion à ceux qui le souhaitent uniquement, de disputer des matchs de niveau.

2.8. MANIÈRE DE COMBATTRE

Les règles du jeu sont précisées par la Fédération Internationale d'Escrime (FIE) (cf. site internet de la FIE « www.fie.org »), notamment en matière de règles conventionnelles selon les armes, des fautes et sanctions.

Le règlement sportif de la Fédération Française d'Escrime (FFE) décline des spécificités applicables sur le territoire selon les catégories d'âges, les armes, les règles de l'arbitrage et des décisions disciplinaires dont la FFE est garante.

Si des spécificités règlementaires ne sont pas mentionnées dans le présent document ou dans ses annexes, c'est le règlement de la FIE qui sera appliqué.

Pour autant les organisateurs utiliseront leur libre arbitre pour traiter les autres aspects de la pratique chez les jeunes.

- Il est interdit de porter, au cours du combat, l'épaule du bras non armé en avant de l'épaule du bras armé.
- Le tireur sur la piste doit conserver son masque jusqu'à la décision de l'arbitre.
- Le tireur doit tenir la poignée de son arme de telle sorte que le pouce et l'index soient constamment en contact avec le coussinet jusqu'à la catégorie M11.
- La garde ne peut être prise dans la position bras allongé.
- Le passage du pied arrière devant le pied avant est interdit.
- Les fautes de combat seront sanctionnées d'un carton jaune dès la première faute, et la touche éventuellement portée par le tireur fautif sera annulée.

2.9. L'ARBITRE

L'arbitre a l'obligation de faire respecter ses consignes et d'arrêter immédiatement tout acte troublant le bon

déroulement de l'assaut. Pour autant l'arbitre est souvent en formation et les jeunes tireurs des apprentis escrimeurs. Un tutorat effectué par un arbitre qualifié, empathique et pédagogue est nécessaire pour couvrir plusieurs pistes.

L'arbitre exigera en outre que les tireurs se saluent, saluent le public au début et à la fin de l'assaut (en replaçant préalablement les tireurs derrière la ligne de mise en garde) et saluent l'arbitre. En plus de ses fonctions, l'arbitre devra faire preuve de pédagogie, notamment chez les jeunes à propos des thèmes suivants :

- Expliquer les règles (de courtoisie et de combat).
- Mettre en confiance l'enfant.
- Dédramatiser les situations et aider les enfants dans les branchements et débranchements.

Pour répondre à cette fonction, il est souhaitable que les arbitres, officiant sur ces catégories jeunes, soient diplômés ou en formation. Alors, ils pourront intervenir conformément aux règles définies par le règlement des épreuves, le règlement des jeunes et le règlement de l'arbitrage.

Il pourra autoriser un tiers à apporter une aide aux enfants pour autant que la règle de non intervention pendant l'assaut soit strictement respectée. Toutes les fautes doivent être expliquées puis si nécessaire, sanctionnées.

2.10. ORGANISATION DES MANIFESTATIONS

Les organisateurs feront en sorte qu'une manifestation de jeunes n'impose pas plus de 4 heures de présence aux tireurs sur les lieux de compétition. Lorsqu'une manifestation comporte plusieurs épreuves individuelles, il ne devra pas y avoir un arrêt supérieur à 30 minutes entre deux tours.

2.11. RÉCOMPENSES

Chez les jeunes il faut récompenser l'ensemble des participants.

Cette démarche est nécessaire puisqu'il ne s'agit pas d'évaluer une performance sportive mais récompenser l'assiduité, et les compétences acquises progressivement.

2.12. NOTES D'ORGANISATION

Les notes d'organisation doivent être diffusées et en ligne sur l'extranet fédéral au moins un mois avant la manifestation. (<http://extranet.escrime-ffe.fr/>)

2.13. ENGAGEMENTS ET DROITS D'ENGAGEMENT

Les manifestations organisées sous l'égide de la FFE sont ouvertes aux licenciés FFE et aux licenciés des fédérations affiliées à la FIE.

Pour les licenciés des fédérations affiliées à la FIE, les engagements se font directement auprès des organisateurs. L'organisateur devra informer l'assureur fédéral en lui communiquant la liste des tireurs non licenciés FFE engagés.

Le droit d'engagement doit être le plus faible possible et ne jamais dépasser celui de l'H2032 (cf. informations financières-annexe règlement financier).

2.14. LA COUVERTURE MÉDICALE

Les organisateurs sont tenus à une obligation générale de sécurité et les moyens médicaux doivent être adaptés au nombre de participants, à la durée et au lieu de la manifestation. Ils devront écrire un plan d'organisation des secours qui sera soumis au comité régional, pour avis du médecin fédéral régional.

La présence d'un médecin n'est pas obligatoire pour les jeunes catégories. En cas d'accident, l'organisateur devra

être en mesure d'effectuer une déclaration en ligne en utilisant le site web de la FFE, section vie du club et des comités / Assurances.

2.15. LA DIRECTION TECHNIQUE DES MANIFESTATIONS

La Direction Technique des manifestations des jeunes est assurée par une personne ou un groupe de personnes aux compétences reconnues en escrime. Ils seront également des pédagogues expérimentés capable d'expliquer et de rassurer les jeunes et les familles.

Les éventuels incidents seront sanctionnés comme lors d'une épreuve classique.

La Direction Technique sera également en charge du suivi des arbitres et de la coordination des plateaux.

2.16. CATÉGORIES

Elles sont définies pour la saison sportive fédérale qui débute le 1^{er} septembre et s'achève le 31 août. La compétition est autorisée à partir de la catégorie M9. Les sur-classements sont possibles à partir de la 2^{ème} année de la catégorie M11 selon les modalités définies dans le règlement médical.

2.17. NORMES

Les équipements individuels doivent porter à la fois le marquage « CE » (décret du 05/08/1994) et le label FIE ou le label FFE (autorisé uniquement en France).

1. **Les masques** : Les masques portant le marquage « CE » doivent être utilisés. Les masques à visière transparente sont interdits à toutes les armes. Les masques du kit « première touche » ne peuvent pas être utilisés

		2021-2022	2022-2023
M13	2	2009	2010
	1	2010	2011
M11	2	2011	2012
	1	2012	2013
M9	2	2013	2014
	1	2014	2015
M7	2	2015	2016
	1	2016	2017

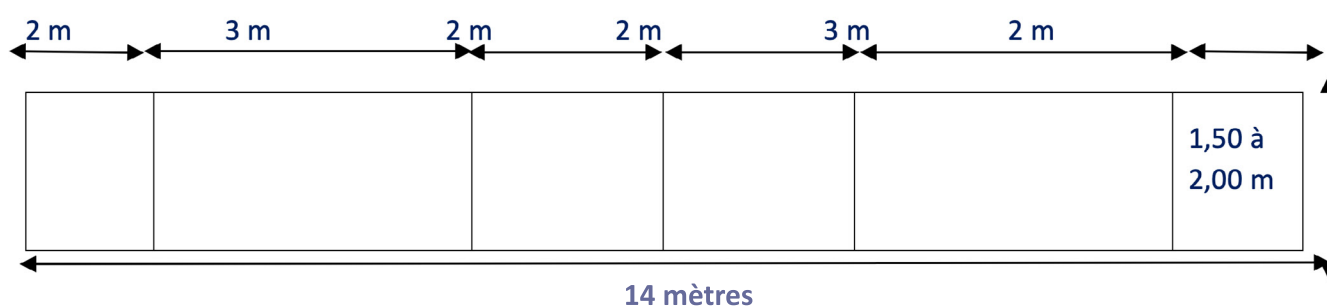
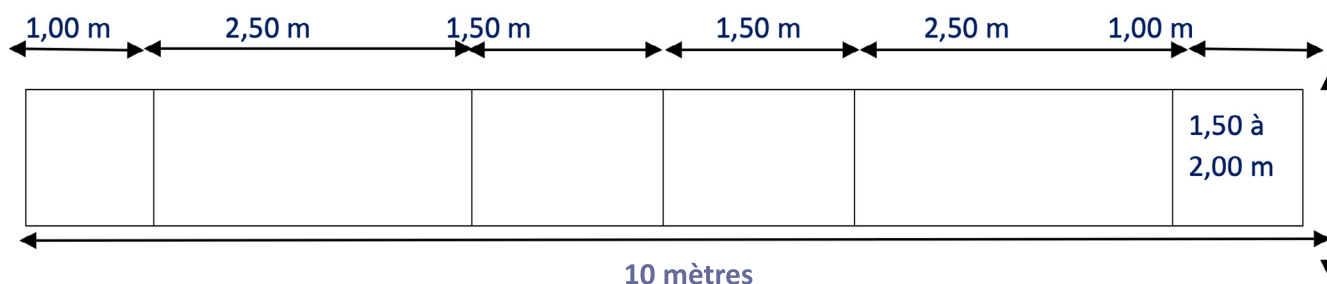
avec du matériel autre que celui du kit « première touche ». Les masques avec une seule attache sont valables en France pour les catégories M7 à M13. Tous les masques doivent impérativement avoir le label CE avec la norme européenne CEN LEVEL 1 ou le label FIE.

2. **Les gants** : Ils sont obligatoires pour toutes les catégories et ne doivent pas comporter de dommages (trous, couture abimée, ouverture fil de corps, etc.)
3. **Protège-poitrine** : L'utilisation du protège-poitrine n'est pas obligatoire mais reste cependant recommandé lorsque que c'est nécessaire.
4. **Les armes** : Les lames du kit « première touche » peuvent être utilisées avec tout type de matériel d'escrime homologué. Toutes les armes doivent être constituées de façon à ne pouvoir blesser, dans le cadre d'un usage normal, ni le tireur ni son adversaire.
5. **Le terrain** : Le terrain doit présenter une surface plane. En annonçant un tournoi, les organisateurs devront toujours indiquer si c'est en salle ou en extérieur.
6. **Tableau synthétique des conditions de pratique chez les jeunes lors des « compétitions »**

3. LES PLATEAUX SPORTIFS ET LA COMPETITION

FLEURET	Lame N°0	Lame N°2
Longueur max. de la lame	77 cm	82 cm
Longueur max. de l'arme	97 cm	105 cm
Diamètre max. de la coquille	90 mm	120 mm
EPEE	Lame N°0	Lame N° 2 max.
Longueur max. de la lame	77 cm	82 cm
Longueur max. de l'arme	97 cm	105 cm
Diamètre max. de la coquille	115 mm	135 mm
SABRE	Lame N°0	Lame N° 2 max.
Longueur max. de la lame	77 cm	82 cm
Longueur max. de l'arme	95 cm	100 cm
Diamètre max. de la coquille	125x140 mm	140x150 mm

Ce chapitre ambitionne de permettre aux organisateurs de lister les différents points pratiques nécessaires à une organisation optimale et au respect du cahier des charges des plateaux et rencontres pour les jeunes.



ARMES	Catégories	Type de lame	Type de poignée	Nombre de touches et durée des assauts en poule (individuelle)	Nombre de touches et durée des assauts en TED (individuelle)	Rencontre par équipes	Dimensions de la piste	Type de matériel
FLEURET								
	M7-M9	0	Droite	3 touches (2')	6 touches (en 2X2' avec 1' de pause)	« Relais à l'italienne » à 2 ou 3 tireurs en relais de 3 touches	L: 10m l:1,5 à 2m	Tenue 350 N Sous cuirasse 350 N
	M11	0 ou 2		4 touches (2')	8 touches (en 2X2' avec 1' de pause)	27 ou 36 touches (9 relais de 3 ou 4 touches et 2') soit		
	M13	2	Libre	4 touches (3')	8 touches (en 2x3' avec 1' de pause)	36 touches (9 relais de 4 touches et 3')	L: 10m l:1,5 à 2m	Tenue 350 N Sous-cuirasse 800 N
EPEE								
EPEE	M7-M9	0	Droite	3 touches (2')	6 touches (en 2X2' avec 1' de pause)	« Relais à l'italienne » à 2 ou 3 tireurs en relais de 4 touches	L: 10m l:1,5 à 2m	Tenue 350 N Sous cuirasse 350 N
	M11	0 ou 2		4 touches (2')	8 touches (en 2X2' avec 1' de pause)	27 touches (9 relais de 3 touches et 2')		
	M13	2	Libre	4 touches (3')	8 touches (en 2x3' avec 1' de pause)	36 touches (9 relais de 4 touches et 3')	L: 10m l:1,5 à 2m	Tenue 350 N Sous-cuirasse 800 N
SABRE								
	M7-M9	0		3 touches (2')	6 touches (en 2X2' avec 1' de pause)	« Relais à l'italienne » à 2 ou 3 tireurs en relais de 4 touches	L: 10m l:1,5 à 2m	Tenue 350 N Sous cuirasse 350 N
	M11	0 ou 2		4 touches (2')	8 touches Pause à 4 touches au sabre	27 touches (9 relais de 3 touches et 2') 36 touches		
	M13	2		5 touches	10 touches (avec 1' de pause à 5)	36 touches (9 relais de 4 touches et 3')	L : 14m l:1,5 à 2m	Tenue 350 N Sous-cuirasse 800 N

3.1 LES PLATEAUX SPORTIFS

3.1.1. Philosophie des plateaux sportifs

- Il est un élément du parcours d'acquisition de compétences,
- Le plateau est convivial,
- Le plateau permet de proposer une animation construite et progressive sur un temps donné,
- C'est l'occasion d'apprendre et de s'essayer à de nouveaux apprentissages moteurs,
- Il peut être utilisé pour favoriser le passage des « lames » ou tout autre support adapté à la matérialisation de l'acquisition des compétences,
- Il est un levier de fidélisation des pratiquants et un axe de développement de la pratique,
- Il permet de faciliter la compréhension de l'escrime aux parents et accompagnateurs,
- Le plateau est un temps d'expression et de mise en situation des animateurs et éducateurs fédéraux.

3.1.2. Organisation humaine et éducative

Son organisation est prévue sur un temps dédié de 3 heures maximum, le matin ou l'après-midi. L'espace d'évolution est soit une salle d'escrime ou un gymnase ou en fonction des situations un espace sécurisé en extérieur.

Le plateau est placé sous la direction d'un Educateur.trice Sportif.ve. RNCP titulaire d'une carte professionnelle valide et licencié.e à la FFE. Il.elle agit sous la responsabilité du commanditaire local.

La présence de l'encadrement pour un briefing préalable et l'installation des supports pédagogiques est déterminant pour la bonne organisation.

Les temps de pratiques sont organisés sous forme d'ateliers pilotés à minima par des animateurs ou éducateurs fédéraux qui bénéficient au préalable de toutes les consignes nécessaires et du matériel adapté à l'atelier.

Le temps de pratique d'un atelier est calculé en fonction de l'effectif global, du nombre d'atelier et du niveau d'exigence de la tâche motrice ou de la sollicitation physiologique.

Il est préférable de proposer plusieurs rotations lors desquelles les attentes augmentent, plutôt que de garder les enfants longtemps sur le même atelier.

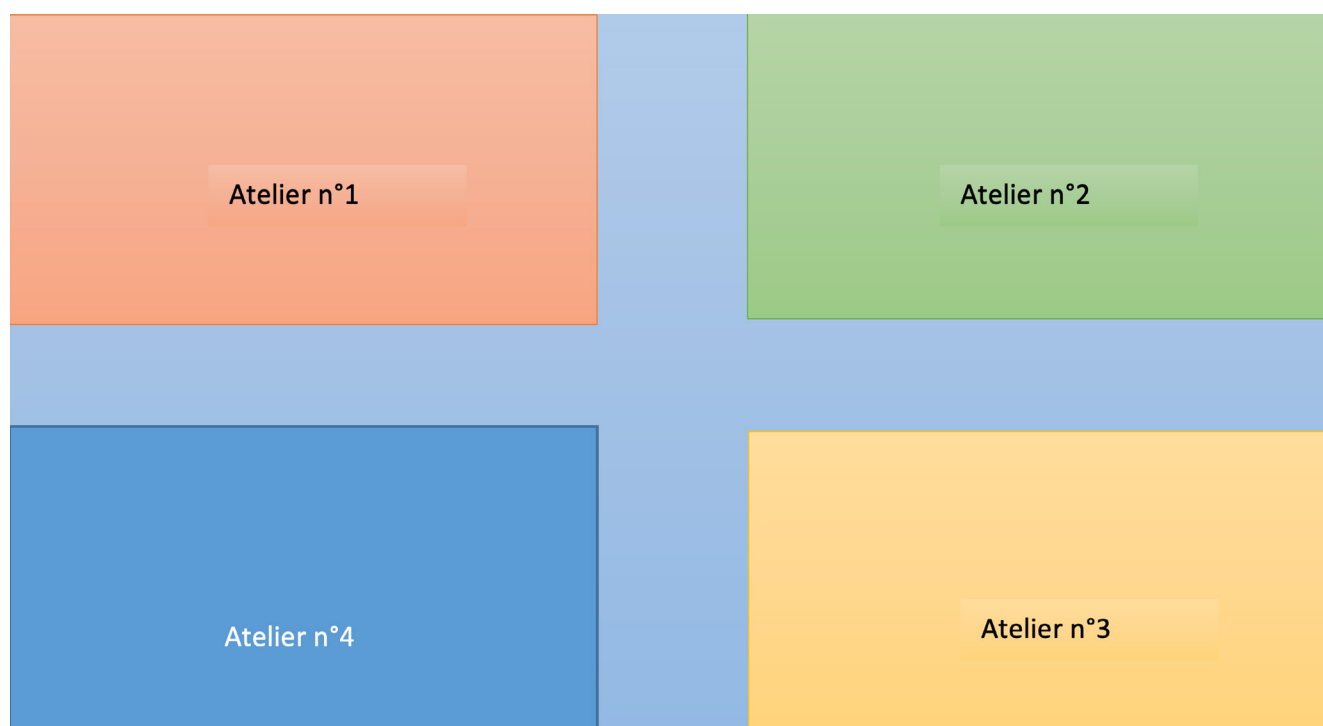
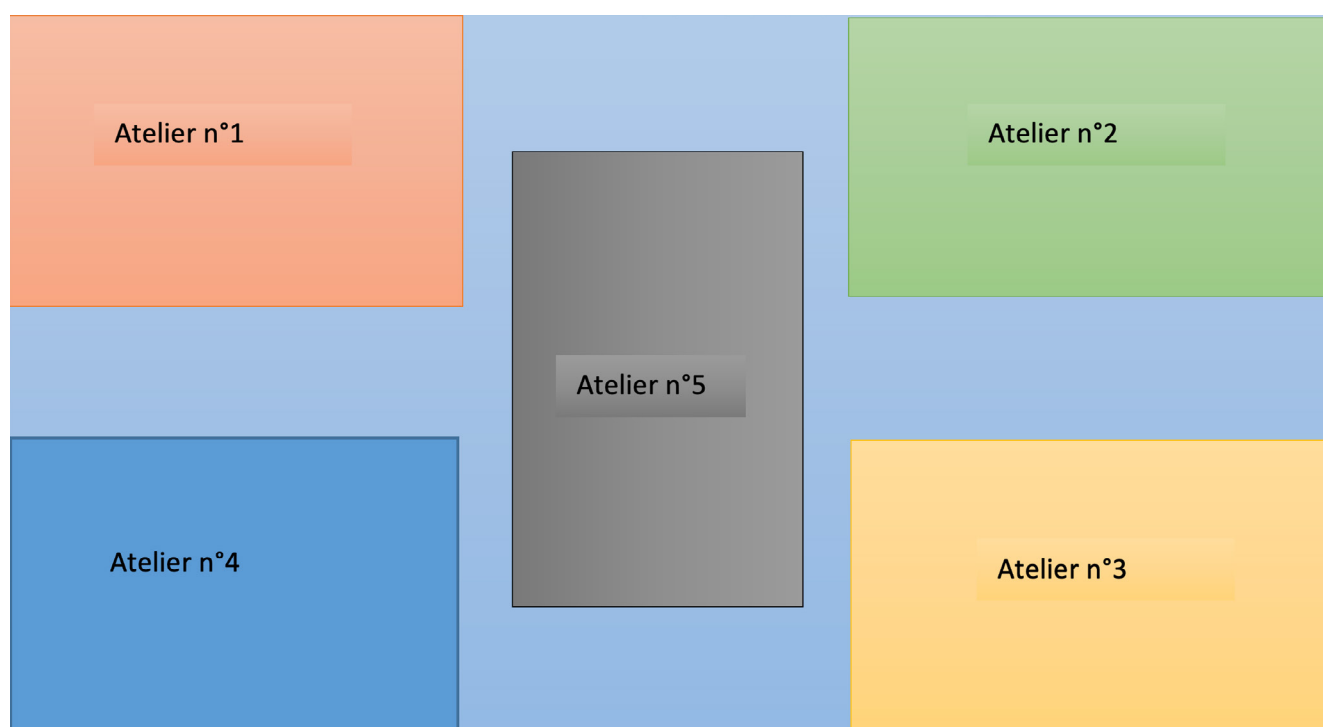
Chaque plateau débutera par un rassemblement permettant de poser des mots sur l'organisation et expliquer ce qui se passera. Il s'agit du rituel « d'entrée dans le jeu ». Ce sera également l'occasion de faire le point sur le matériel personnel et les éventuels besoins.

En fin de séance, les compétences seront matérialisées sur un support papier individuel que l'enfant emportera chez lui. De plus, la fin de séance représentera le rituel « de fin de jeu », sa construction et sa réalisation méritent d'être pensées en amont.

Pour un bon déroulement de ces animations, il est préférable de les multiplier sur une journée ou un week-end et de s'adapter aux tranches d'âge plutôt que de surcharger l'organisation.

3.1.3. L'organisation matérielle

Un espace dédié au public doit être identifié et matérialisé ainsi qu'un espace d'accueil à l'arrivée des enfants et des familles. L'espace réservé à chaque atelier est fonction du nombre de pratiquant et doit toujours permettre une évolution sécurisée. Les ateliers se situeront sur la même aire d'évolution.

Exemple de plateau à 4 ateliers dans un gymnase classique de type X (40mx20m)**Exemple de plateau à 5 ateliers dans un gymnase classique de type X (40mx20m)**

Toute autre organisation de l'espace est possible dès lors qu'elle est en cohérence avec les principes fondamentaux de sécurité, d'accueil et d'animation.

3.1.4. Les compétences

Nous déclinerons trois types de compétences qui s'exprimeront en plusieurs dimensions pédagogiques et temporelles.

- **Sportives** : Les compétences sportives sont évolutives et font références à des fondamentaux de la pratique de l'escrime qui s'identifient dans un premier temps sous trois aspects que sont :

- **Etre capable de** : Toucher une surface valable
- **Etre capable de** : Construire une phrase d'armes
- **Etre capable de** : Réinvestir les compétences 1 et 2 dans un contexte d'opposition évolutive

Niveaux de compétences	Base	+	++	+++
<p>Être capable de :</p> <p>Toucher une surface valable</p>	<p>Toucher à son initiative une cible large, fixe et sans incertitude à partir de la position de garde.</p> <p>- Une fois,</p> <p>- Plusieurs fois sans se tromper,</p> <p>- Sous forme de challenge,</p> <p>...</p>	<p>Toucher à son initiative une petite cible fixe et sans incertitude en position de garde et en fente.</p> <p>- Une fois,</p> <p>- Plusieurs fois sans se tromper,</p> <p>- En se déplaçant,</p> <p>- En partant de positions différentes,</p> <p>...</p>	<p>Toucher à son initiative une cible mobile qui se déplace d'avant en arrière et en adaptant ses déplacements.</p> <p>- Moins vite,</p> <p>- Plus vite,</p> <p>- En maintenant de la « vitesse » et de la « précision »,</p> <p>...</p>	<p>Toucher à son initiative une cible mobile qui se déplace d'avant en arrière et devant laquelle se présente des systèmes d'ouverture et de fermeture de la cible nécessitant une adaptation constante.</p>
<p>Être capable de :</p> <p>Construire une phrase d'armes</p>	<p>Connaitre la règle du jeu.</p>	<p>Reconnaitre celui qui marque le point et être capable de dire pourquoi.</p>	<p>En coopération, répondre par une action qui respecte la logique de l'activité à une situation proposée par le partenaire.</p>	<p>En coopération, s'adapter aux situations que propose le partenaire et proposer des réponses différentes.</p>
<p>Être capable de :</p> <p>Réinvestir les compétences 1 et 2 dans un contexte d'opposition</p>	<p>En position d'observateur, proposer des solutions techniques ou tactiques en réponse à une situation précise.</p>	<p>En opposition aménagée, répondre ou proposer des solutions techniques ou tactiques.</p>	<p>En opposition, répondre ou proposer des solutions techniques ou tactiques.</p>	<p>En opposition, s'adapter et piéger son adversaire. Analyser ce qui s'est passé sur la piste.</p>

- **Educatives** : Les compétences éducatives nécessitent de la part de l'Éducateur un comportement réflexif. Cette attitude lui permettra d'interroger son attitude et son acte éducatif. Pour l'enfant cette compétence se traduira souvent par le respect et la mise en œuvre de comportements qui fondent le socle commun des valeurs sociales.

- **Etre capable de** : Préparer ses affaires, ranger et entretenir son matériel, saluer, attendre son tour, respecter les autres escrimeurs, s'exprimer sans couper la parole, être solidaire et empathique, s'engager et s'y tenir, respecter l'arbitre....

- **Psychosociales** : La compétence psychosociale est la capacité à mobiliser un ensemble de ressources (savoirs, savoir-faire, savoir-être) dans une situation pertinente. Dans ce contexte, la posture de l'Éducateur devra favoriser des attitudes éducatives positives et valorisantes qui permettent d'appréhender la personne dans sa globalité (dans ses aspects cognitifs, sociaux, émotionnels, relationnels). Ces attitudes, renforcement des compétences psychosociales.

- **Etre capable de** : Résoudre des problèmes, communiquer efficacement, avoir conscience de soi et des autres, savoir réguler ses émotions.

3.1.5. Le calendrier

Afin d'assurer un parcours de compétences cohérent qui alterne entre les expériences de club et celle des plateaux, nous préconisons l'organisation d'un plateau (P) avant chaque période de vacances scolaires.

Périodes	P1 Toussaint	P2 Noël	P3 Hiver	P4 Pâques	P5 Été
Niveaux de compétences	Base	+	++	+++	Regroupement de fin de parcours

3.2. LA COMPÉTITION

3.2.1. Philosophie des compétitions

La compétition est un moyen d'expression des ambitions du jeune escrimeur, elle permet de s'imaginer « champion » comme ses idoles. C'est également un moyen essentiel pour apprendre la victoire, la défaite et vaincre des appréhensions inhérentes aux sports d'opposition.

Les acteurs :

- Les adultes sont garde-fous et garants éducatifs.

Le temps de présence est limité et le nombre de combat sensiblement identique pour tous.

3.2.2. Organisation humaine et éducative

Les organisateurs aménageront un temps d'accueil permettant aux jeunes compétiteurs de bien maîtriser leur environnement. Les arbitres et le Directoire Technique seront présentés à cette occasion.

La formule et les lieux d'affichage des résultats sont également précisés.

Chacun a la possibilité de poser ses questions pendant ce temps primordial.

Les arbitres bénéficient d'un rappel des règles sportives (temps de match, nombre de touche, contrôle matériel et posture éducative).

A l'issue de ce temps, les arbitres partiront avec les tireurs dont ils auront la charge pour les poules.

Lors de ces événements, il ne s'agit pas tant d'y inscrire les meilleurs arbitres mais bien les meilleurs pédagogues.

3.2.3. Organisation matérielle

Les pistes sont matérialisées, numérotées et suffisamment espacées pour éviter toutes confusions. La tribune, la buvette et l'espace protocolaire sont matérialisés.

3.2.4. Les compétences

Il s'agit prioritairement de valider lors des compétitions des compétences en cours de formation. Pour autant la compétition chez les jeunes permet aussi d'identifier les jeunes talents et éventuellement chez les plus grands d'établir une première hiérarchisation qui donnera à chacun la possibilité de tirer à son niveau.

3.2.5. Règlements et normes

Se référer aux chapitres concernés.

3.2.6. Parent accompagnateur quel est mon rôle ?

Dans tous les cas l'enfant se construit au travers du regard d'autrui et notre comportement est essentiel pour l'aider à montrer qu'il progresse dans son sport. Notre comportement positif l'aide à s'épanouir comme escrimeur et comme personne. Le Maître d'Armes du club est l'interlocuteur des parents et accompagnateurs, il connaît les dispositifs et saura les renseigner.

LES ATTITUDES A EVITER

Crier sur les jeunes,
Transmettre les émotions, et parler pour parler,
Demander de faire comme soi, ou donner des conseils techniques,
Réagir à chaud, critiquer l'arbitre, l'adversaire,
Incriminer ou mettre sur un piédestal,
Refaire le match,
Partir sans saluer l'entourage connu,
Favoriser la violence ou la tricherie.

LES ATTITUDES A FAVORISER

Applaudir, Encourager,
Rassurer,
Relativiser le résultat,
Valoriser, Participer,
Respecter tous les acteurs de la compétition,
Etre honnête, loyal, et tolérant.

CHARTRE DES MANIFESTATIONS DE JEUNES

S'engager impose aux tireurs, à l'encadrement et aux accompagnateurs de respecter les valeurs sportives et éthiques de la FFE.

- Je confirme ma participation dans les délais
- Je respecte les horaires
- Je confirme sur place ma présence
- Je suis équipé(e) de matériels aux normes FFE
- Je porte mon blason et les couleurs de mon club
- Je porte une tenue conforme à la pratique de l'escrime et en bon état
- J'accepte que les catégories soient regroupées en cas de besoin
- Je défends mes chances
- Je n'ai pas de gestes ou d'actes contraires au règlement
- Je me conforme aux décisions prises par l'arbitre ou le Directoire Technique
- Je respecte mon adversaire, l'arbitre, et le public.
- Je salue avant et après le match
- Je participe aux remises de récompenses
- J'accède au podium en tenue d'escrime ou en survêtement aux couleurs de mon club
- Je n'encourage pas en dehors des espaces matérialisés et des temps autorisés
- J'adopte un comportement cohérent avec nos valeurs dans la salle et aux abords de la manifestation sportive
- La consommation d'alcool est interdite lors des manifestations de jeunes escrimeurs
- Les incivilités seront remontées à la FFE et ses organes déconcentrés

FÉDÉRATION FRANÇAISE D'ESCRIME



7 Porte de Neuilly
93160 Noisy le Grand

Tél : +33 1 87 12 30 00