

## **Escrime artistique - Règlement des jeunes M15 & M17**

---

*Compétition régionale et départementale*

# Introduction

Ce présent règlement se base sur le règlement en vigueur des Championnats de France de la FFE et sur le règlement régional écrit par la commission régionale escrime artistique Occitanie pour les challenges, compétitions ou rencontres pour les catégories M15 et M17 en escrime artistique.

# 1 GENERALITES

## 1.2 Participants

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

Les compétitions jeunes sont ouvertes aux catégories M15 et M17.

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. Ces personnes seront nommées « Compétiteurs » dans la suite de ce document.

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. 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.

## 1.5 Inscriptions et Droits d'engagement

Les inscriptions sont effectuées uniquement par les clubs auprès du comité régional 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.

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

- 8 euros pour un « Solo »
- 16 euros pour un « Duel »
- 32 euros pour une « Bataille » ou un « Ensemble »

## 1.3 Droits à l'image

Le participant et son équipe accepte, pour la promotion de l'escrime artistique FFE et du CREO, 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...).

## 1.4 Droits d'auteurs

Les compétiteurs veilleront à proposer des musiques libres de droit pour leur performance scénique.

## 2 CATEGORIES & ARMES

## 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 tout type d'arme confondu
- 4) Bataille – une compétition tout type d'arme confondu

## 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 : Hybride - Armes de poids moyen-léger

Rapière, Sabre de duel (ex. napoléonien), épée de cours, fleuret

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

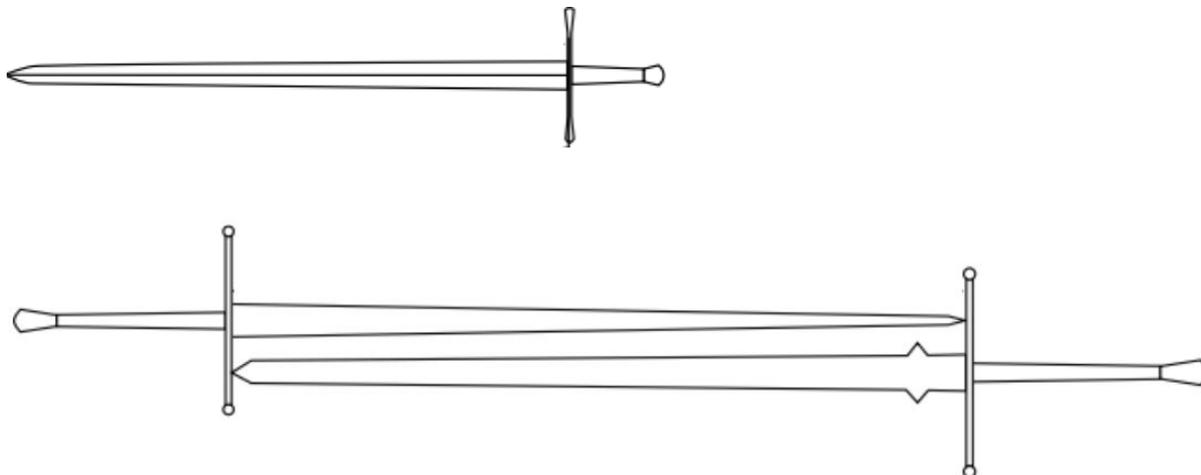
## 2.3 Arme de Type A

Type A (rassemble les armes de type 1): Armes lourdes

Contexte : Arme pouvant être utilisée à l'époque médiévale.

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

*Dessin non contractuel, pour exemple.*



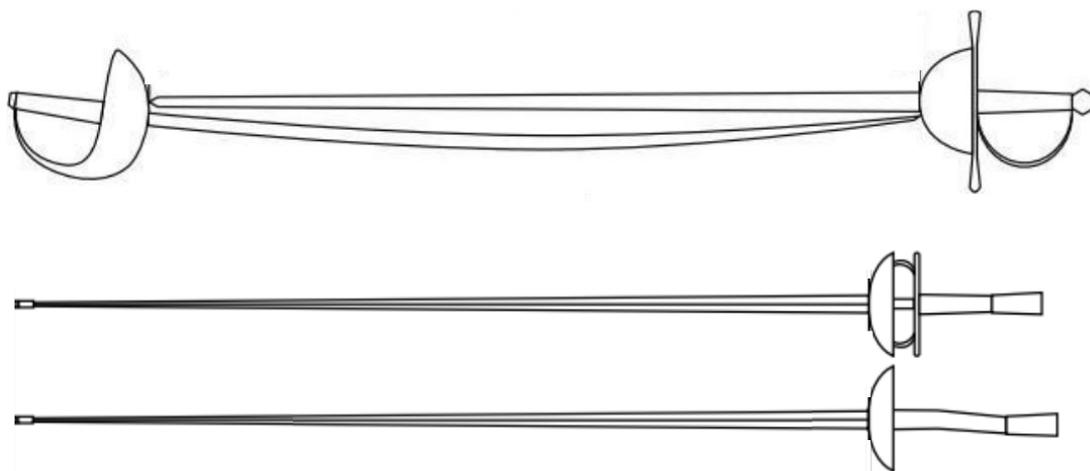
## 2.4 Arme de Type B

Type B (rassemble les armes de type 2 et 3): Armes de poids moyen-léger

Contexte : Arme pouvant être utilisée à l'époque renaissance, Grand-siècle et contemporaine.

Rapier, Sabre de duel (ex. napoléonien) , épée de cours, fleuret

*Dessins non contractuels, pour exemple.*

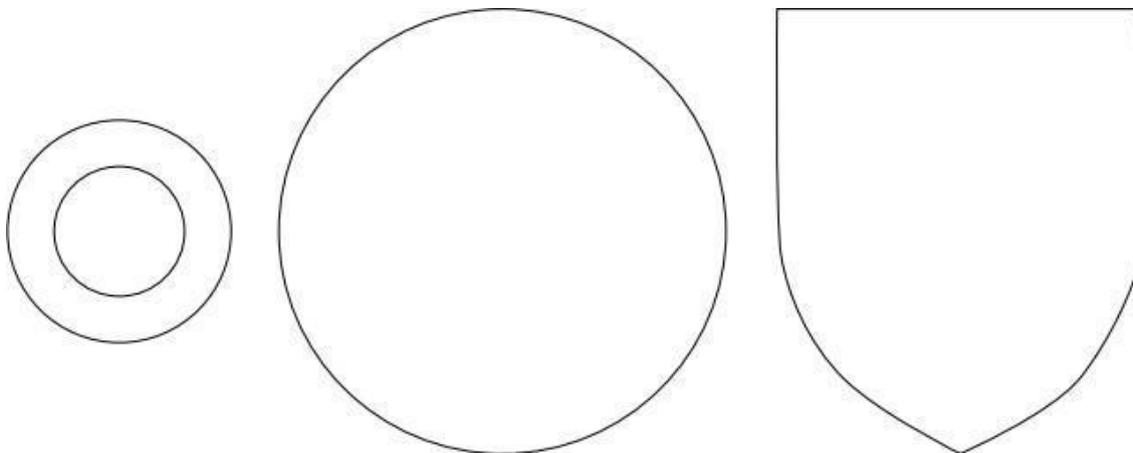


## 2.5 Moyens de défense & Accessoires

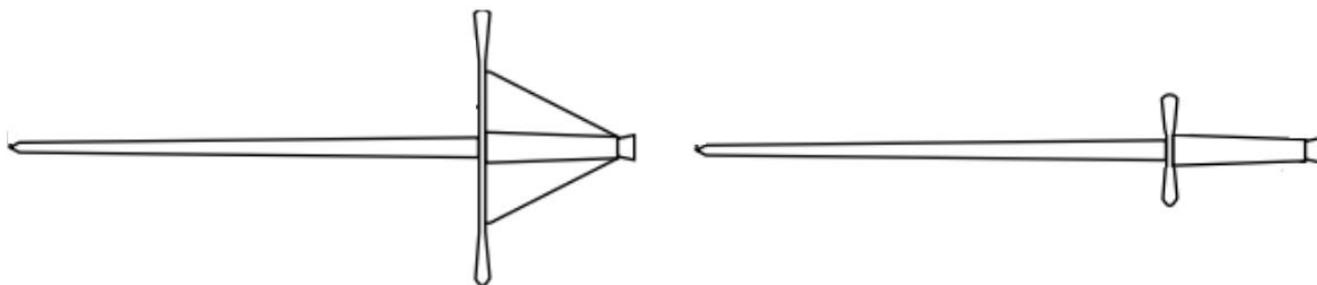
### 2.6.1 Moyens de défense

Bouclier pouvant être utilisé : bocle, rondache, écu.

*Dessins non contractuels, pour exemple.*



*Dessins non contractuels, pour exemple.*



### 2.6.2 Accessoires

Tout objet, arme ou accessoire intervenant dans le combat doivent répondre aux normes de sécurité et en bon état (non coupant, non pointu).

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

## 2.6 Contrôle des armes

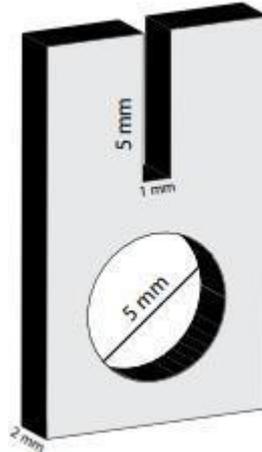
Les armes doivent être en bon état, avoir une pointe arrondie et être sans arêtes vives; les pommeaux et les quillons ne peuvent pas être pointus ou tranchants.

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).

Seules les armes contrôlées et validées peuvent être utilisées pour les épreuves techniques et libres.

**Seules les armes contrôlées et validées sont admises sur le lieu de la compétition.**

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

## 2.1 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 et 2.

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

## 2.2 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 et 2, 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 2min et 3min.

## 2.3 Catégorie Duel

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

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

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 2min30 et 3min30.

## 2.4 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 **unique** succession de duels en changeant de partenaire n'est pas considérée comme une bataille.

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

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 4min et 5,30min.

## 2.5 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

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) Durée de toute la chorégraphie de l'« Epreuve Libre » en secondes
- h) Intrigue de la chorégraphie de l'« Epreuve Libre »
- i) Bande sonore de l'« Epreuve Libre » au format MP3 ou WAV
- j) Liste des éléments du décor (mobilier, panneaux décorés, etc.) de l'« Epreuve Libre »
- k) A titre **facultatif** : la chorégraphie détaillée des phrases d'armes peut être envoyée avec l'inscription

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 en fonction du lieu d'accueil et de l'organisation.

## 3.1 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

## 3.2 Durée effective des combats

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

Cette proportion varie selon les types d'armes utilisées (voir règlement national en vigueur) :

	TYPE A		TYPE B	
	Nombre de secondes	Nombre de passes attendues MINIMUM	Nombre de secondes	Nombre de passes attendues MINIMUM
SOLO	60	12	60	14
DUEL	150	30	150	34
BATAILLE	240	48	240	54
ENSEMBLE	120	24	120	27

## 3.3 Coefficient de difficulté

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.

<b>Complexité</b>	<b>Phrase d'arme</b>	<b>Coefficient</b>
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 Dérroulement 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.

Les deux épreuves se déroulent sur la même journée. Des ajustement peuvent être réalisés en fonction de l'affluence.

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 ».

## 4.1 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 ».

## 4.1 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.

## 4.3 Système de notation

Parmi les notes techniques exprimées, la plus élevée et la plus basse seront éliminées (en fonction du nombre d'arbitre présents le jour de la compétition).

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.

## 4.4 Classement final

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

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.

## 4.1 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.

## 4.2 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

L'organisateur a à sa charge la composition du directoire technique en fonction des maîtres d'armes présents. Le directoire technique doit être composé d'au moins deux 2 maîtres d'armes ou du cadre enseignant spécialistes en escrime artistique.

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 2 juges minimum nommés par la commission régionale d'escrime artistique et le club organisateur.

## 5.4 Chronométrateurs

Les chronométrateurs 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 1 chronométrateur est nécessaire lors de chaque performance. Il donnera le résultat de son calcul à l'organisation.

## 5.1 Outils

Le logiciel utilisé pour l'arbitrage numérique est *Passata*, logiciel de la fédération française d'escrime fonctionnant avec l'Internet. En cas de panne ou de dysfonctionnement les juges et arbitres chronométrateurs utiliseront les outils papiers prévu à cet effet par l'organisateur.

## 5.5 Bureau de contrôle

Sa mission est de contrôler la conformité des armes et équipements (voir chapitre 2).

Tous les compétiteurs doivent se présenter au Bureau de Contrôle à l'heure fixée par le programme fixé par l'organisateur.

Les armes-accessoires (ne servant pas au combat) devront également être contrôlées (non contondantes, non pointues).

## 5.6 Réclamation

Toute réclamation contre les décisions des juges et autres instances d'arbitrage, doit être présentée au Directoire Technique après présentation des notes et/ou début d'une nouvelle épreuve.

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.

## 5.1 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

## 6.1 Lieu de la compétition

Le lieu de la compétition doit comprendre obligatoirement :

- la zone de compétition (espace scénique et zone réservée au jury) aux dimensions imposées par le règlement en vigueur des championnats de France
- la zone dédiée au bureau de contrôle,
- la zone dédiée au public
- les structures dédiées à l'accueil des compétiteurs
- 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.

Les personnes nommées dans le projet chorégraphique seront les seules à pouvoir pénétrer dans les espaces dédiés aux compétiteurs (espace scénique, vestiaires ou espace de stockage).

## 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

## 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.

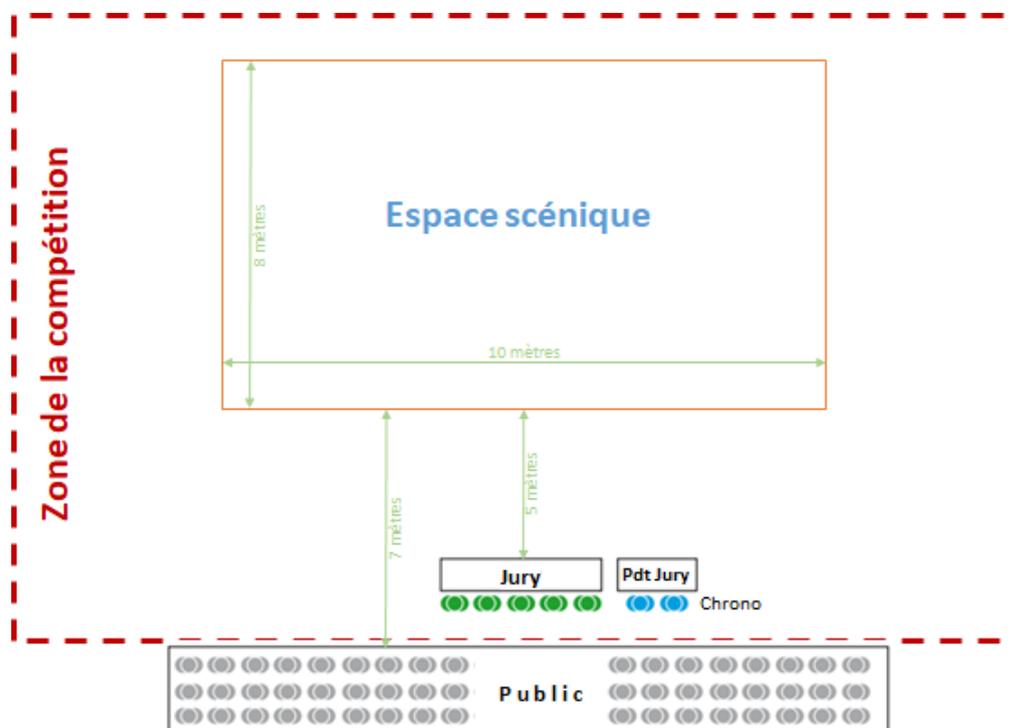
Un périmètre de sécurité existera à 7 mètres entre le bord de l'espace scénique et la première rangée du public.

## 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 avant le début de la performance de l'équipe précédente.

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

## 6.7 Zone des compétiteurs

L'organisation fournit des zones où les compétiteurs peuvent répéter, s'échauffer et se changer. La zone d'entraînement peut être dans la même salle que la zone de compétition tant que l'entraînement ne dérange pas le déroulement du passage de l'épreuve.

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

## 6.1 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.

## 6.1 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)

## 6.2 Chambre du jury

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

## 6.3 Personnel

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