

Escrime artistique

Règlement compétition régionale et départementale

Introduction

Ce présent règlement est basé sur le règlement 2023 des Championnats de France de la FFE qui :

- Est obligatoire pour les événements officiels organisés dans le cadre de la Fédération Française d'Escrime, c'est-à-dire : Championnats Départementaux, Championnats Régionaux, Championnats de Zone, Championnats de France.
- Peut également être utilisé dans le cadre de tout événement amené à juger des performances en escrime artistique (rencontres, galas, etc...).

Ce règlement présente les spécificités liées à l'organisation départementale voir régionale en Occitanie d'un événement de ce type, hors précisions : se référer au règlement des championnats de France en cours.

1 GENERALITES

1.1 Participants

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

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

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

Esgrim(e) : 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(e) : toute personne dont la présence sur scène est nécessaire pour la mise en scène. Ces personnes ne participent en aucune façon aux combats. Leurs performances éventuelles ne sont pas comptées dans le temps d'escrime et elles ne seront pas récompensées. De même, le figurant ne devra aucunement toucher aux armes.

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

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

1.2 Inscriptions et Droits d'engagement

Les inscriptions sont effectuées uniquement par les clubs auprès du comité régional (CREO) 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 :

- 10 euros pour un « Solo »
- 20 euros pour un « Duo »
- 40 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

Les catégories et armes pour ce type de compétition sont les mêmes que celles mises en place au Championnat de France.

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.

Les armes présentées doivent répondre obligatoirement aux normes de sécurité (cf. 2.2).

2.1 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...

2.2 Contrôle des armes

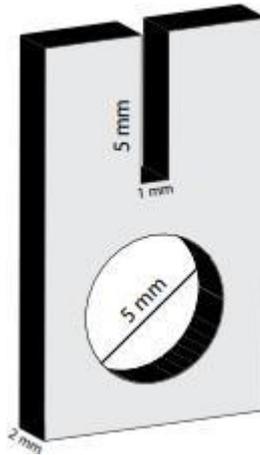
Les armes doivent être en bon état, avoir une pointe arrondie et être sans arêtes vives; les pommeaux et les quillons ne peuvent pas être pointus ou tranchants.

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.

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.

4 DEROULEMENT DES COMPETITIONS

Le déroulement de la compétition est identique à celui exprimé dans le règlement en vigueur des Championnats de France.

Vous trouverez ci-dessous les spécificités liées au règlement de la compétition régionale.

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

Diffusion des notes

Les notes des passages seront obligatoirement diffusées à l'issue de l'épreuve.

Une compétition compte 2 diffusion de note minimum :

- à l'issue de l'épreuve technique
- à l'issue de l'épreuve libre

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.

Rappel du détail du système de notation :

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

Note finale : moyenne des deux épreuves.

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 Chronomètres

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

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

Au moins 1 chronomètreur est nécessaire lors de chaque performance. Il donnera le résultat de son calcul à l'organisation.

5.5 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 chronomètreurs utiliseront les outils papiers prévu à cet effet par l'organisateur.

5.6 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).

5.7 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.

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 public
- les structures dédiées à l'accueil des compétiteurs
- la zone dédiée à l'accueil du jury,
- la zone dédiée au bureau de contrôle.

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

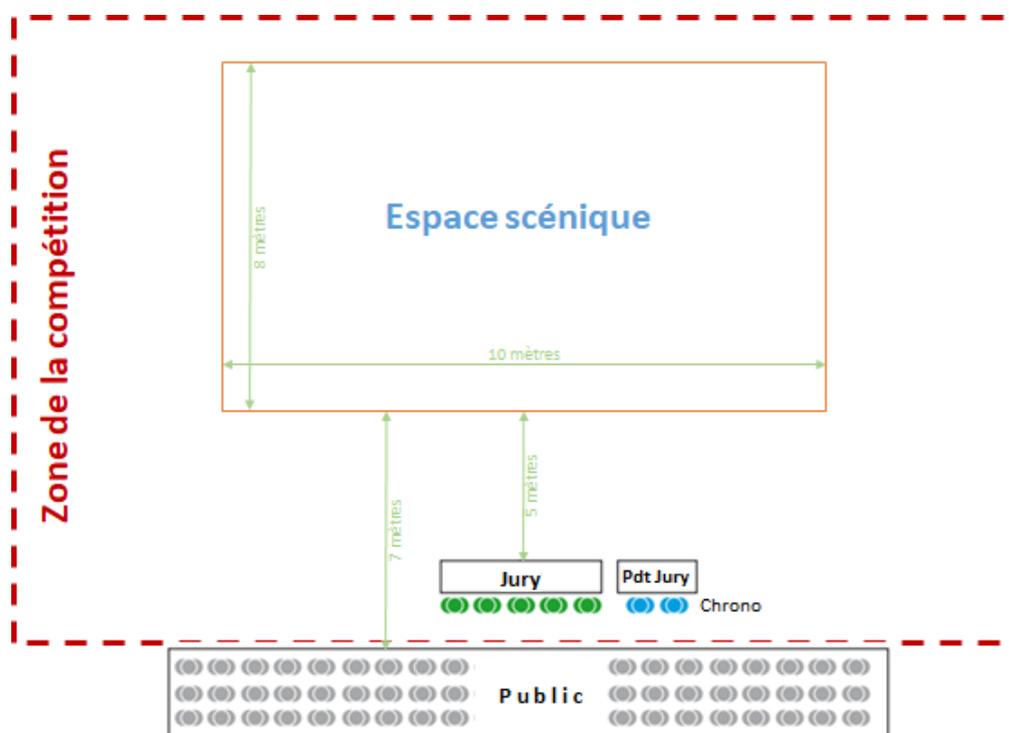
6.3 Organisation de la zone de la compétition

Identique à celle exprimée dans le règlement en vigueur des Championnats de France.

6.4 Espace scénique

L'espace scénique est identique à celui exprimé dans le règlement en vigueur des Championnats de France.

Rappel :



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

Si la salle a une régie lumière elle doit pouvoir proposer trois plans de feux au choix des compétiteurs : couleurs froides/chaudes/neutres.

Ce choix sera précisé par les compétiteurs dans le projet chorégraphique.

L'organisateur déterminera en amont des outils présents dans la salle.

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