

Commission Escrime Artistique



Ligue Régionale d'Escrime
Occitanie
Pyrénées - Méditerranée

Escrime artistique

*Règlement compétition régionale et départementale
M13 à Vétéran*

Introduction

Ce présent règlement est basé sur le règlement [de juin 2024](#) 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 de [compétition départementale et régionale](#) d'un événement de ce type.

[Concernant les championnats régionaux, les organisateurs doivent se baser uniquement sur le règlement fédéral et non sur ce document.](#)

[Concernant les sélections pour les championnats de France, le processus de sélection sera basé :](#)

- [sur le nombre de quota délivré par la FFE,](#)
- [sur le classement global de la compétition \(classement final de toutes les compétitions confondues par épreuves et types d'armes\).](#)

1 GENERALITES

1.1 Acceptation des règles

Se référer au règlement fédéral

1.2 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)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. **De même, le figurant ne devra aucunement porter, déplacer, toucher ou manipuler une arme.**

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

Des équipes interclubs peuvent être créées (voir avec la commission de la LREO pour la demande). Les escrimeurs et figurants doivent néanmoins être licenciés.

1.3 Calendrier

Les dates des compétitions départementales et régionales doivent être communiquées à la LREO pour diffusion sur le calendrier régional.

1.4 Notes d'organisations

La note d'organisation est transmise 1 mois minimum avant la compétition à la LREO qui la diffuse auprès des clubs et sur l'extranet.

1.5 Inscriptions et Droits d'engagement

Les inscriptions sont effectuées uniquement par les clubs auprès de la ligue régionale (LREO) à l'aide du système des engagements en ligne sur le site extranet de la FFE (<http://extranet.escrime-ffe.fr/>) et/ou par mail. Cela sera précisé sur la note d'organisation par l'organisateur.

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.

Epreuve / Catégorie	M13 & M17	Senior
« Solo »	8€	10 €
« Duo »	16 €	20 €
« Bataille » ou un « Ensemble »	32 €	40 €

[Point remplaçant du règlement fédéral non applicable. Contacter les organisateurs directement.](#)

1.6 Quotas

Non applicable.

1.7 Terminologie d'escrime

Se référer au règlement fédéral.

1.8 Droits à l'image

Le participant et son équipe accepte, pour la promotion de l'escrime artistique FFE et [de la LREO et du club organisateur](#), 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 promotion, formation, évènementiel, etc....

1.9 Droits d'auteurs

[Concernant les droits SACEM :](#)

- [le club organisateur prend à sa charge les droits SACEM s'il décide de souscrire,](#)
- [s'il ne prend pas en charge les droits, il devra le spécifier dans la note d'organisation et demandera des musiques libres de droit.](#)

Se référer au règlement fédéral.

1.10 Dopage

Se référer au règlement fédéral.

1.11 Assurance organisateur

Se référer au règlement fédéral

2 CATEGORIES & ARMES

2.1 Catégories

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

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.

2.2 Épreuves

Se référer au règlement fédéral

2.3 à 2.6 Types d'armes

A partir de la catégorie M17, se référer au règlement fédéral.

Pour la catégorie M13 il existe deux types d'armes :

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

Les armes présentées doivent répondre obligatoirement aux normes de sécurité sinon l'équipe ne pourra pas concourir (cf. 2.2).

2.7 Armes connexes

Se référer au règlement fédéral.

2.8 Accessoires

Se référer au règlement fédéral.

2.9 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.

2.10 Épreuve Solo

Se référer au règlement fédéral.

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

Catégorie	Durée minimum	Durée maximum
Sénior	1 min 30 sec	2 min 30 sec
M17	1 min 15 sec	2 min 15 sec
M13	1 min	2 min

2.11 Épreuve Ensemble

Se référer au règlement fédéral.

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

Catégorie	Durée minimum	Durée maximum
Sénior	2 min 30 sec	3 min 30 sec
M17	2 min	3 min
M13	1 min 30 sec	2 min 30 sec

2.12 Épreuve Duel

Se référer au règlement fédéral.

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

Catégorie	Durée minimum	Durée maximum
Sénior	3 min 30 sec	4 min 30 sec
M17	2 min 30 sec	3 min 30 sec
M13	1 min 30 sec	2 min 30 sec

2.13 Épreuve Bataille

Se référer au règlement fédéral.

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

Catégorie	Durée minimum	Durée maximum
Sénior	5 min 30 sec	6 min 30 sec
M17	4 min 30 sec	5 min 30 sec
M13	3 min 30 sec	4 min 30 sec

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.

2.14 Tenue vestimentaire

Se référer au règlement fédéral.

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 / Epreuve (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 et Numéro de licence du remplaçant compétiteur (pour les épreuves Ensemble ou Bataille)**
- g) Nom des assistants plateau (2 au maximum par club)
- h) Durée de toute la chorégraphie du "Programme Libre » en secondes
- i) Intrigue de la chorégraphie du "Programme Libre »
- j) Bande sonore du "Programme Libre » au format MP3 ou WAV
- k) Liste des éléments du décor (mobilier, panneaux décorés, etc.) du "Programme libre »
- l) *A titre **facultatif** : la chorégraphie détaillée des phrases d'armes peut être envoyée avec l'inscription*
Pour les numéros se présentant en Bataille il est nécessaire de fournir à l'organisation en amont de la compétition : la chorégraphie détaillée des phrases d'armes ou une vidéo.

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.

3.2 Chorégraphie détaillée des phrases d'armes

Se référer au règlement fédéral.

3.3 Durée effective des combats (Ratio d'escrime)

Se référer au règlement fédéral.

Rappel :

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

performance en secondes (cf. 3.1).

Cette proportion varie selon la catégorie et les types d'armes utilisées comme suit

Rappel :

Catégorie Senior

	Championnats Rég. / Dép.
Type 1	30 %
Type 2	35 %
Type 3	40 %

Catégorie M17

	Championnats Rég. / Dép.
Type 1	25 %
Type 2	30 %
Type 3	35 %

Catégorie M13

	Championnats Rég. / Dép.
Type 1	20 %
Type 2 / 3	25 %

3.4 Coefficient de difficulté

Se référer au règlement fédéral.

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 ajustements peuvent être réalisés en fonction de l'affluence.

4.1 Déroulement général

Se référer au règlement fédéral.

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

Forme A (forme des championnats régionaux et de France) :

- Programme Technique
- Programme Libre

Forme B :

- Programme Libre

4.2 Programme Technique

Se référer au règlement fédéral.

4.3 Programme Libre

Se référer au règlement fédéral.

4.4 Diffusion des notes

Les notes des passages seront obligatoirement diffusées aux équipes :

- à l'issue du programme technique,
- à l'issue du programme libre.

4.5 Pénalités

Se référer au règlement fédéral.

Les sanctions liées aux pénalités sont divisés 2 :

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

4.6 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 :

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

Note finale : moyenne des deux épreuves.

4.7 Classement général

Voir chapitre 2.1.

En fonction du nombre d'inscrit, laissé à l'arbitrage de l'organisateur. Voici quelques exemples :

- Par épreuve,
- Par type,
- Toutes épreuves confondues dans une catégorie,
- Par catégorie,
- Médaille de participation si pas de podium possible...

4.8 Appel

L'équipe d'organisation veille à ce que chaque compétiteur soit présent dans la zone dédiée à la "chambre d'appel" au début du numéro précédent son passage.

4.8.1 Programme technique

Se référer au règlement fédéral.

4.8.2 Programme libre

Se référer au règlement fédéral.

Les cloches sont fournies par l'organisateur au format mp3.

Si les cloches ne sont pas insérées dans la musique, un top peut être donné à l'organisateur pour le lancement de la musique s'il y a ou pour démarrer le chronomètre si la performance ne comporte pas de musique.

La fin de l'épreuve sera marquée par le salut de fin de performance.

4.9 Entrées et sorties sur l'espace scénique

Les entrées et les sorties de scènes sont permises pour les figurants. Il en est de même pour un compétiteur hors d'une phrase d'armes.

Est considéré comme une sortie le fait de quitter l'espace scénique des deux pieds.

4.10 Interruption de la performance

Se référer au règlement fédéral.

5 ARBITRAGE, CONTROLE, JUGEMENT

En amont d'un événement comportant un jugement, une méthode de vote, papier, tablette... sera retenue. Les différents protagonistes s'engagent à accepter cette méthode et à faire le nécessaire pour en prendre connaissance afin de pouvoir la mettre en application le jour J.

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

5.1 Directoire Technique

Se référer au règlement fédéral.

Le Directoire Technique (DT) est composé de deux personnes minimum :

1 membre de la commission régionale,

1 membre de l'organisation.

5.2 Président du Jury

Le président du jury est nommé par le DT.

Si le jury est composé de deux juges et qu'il fait déjà parti du DT, alors le président de jury sera aussi membre du DT.

5.3 Jury

L'arbitrage et le jugement de la compétition sont confiés à un jury composé de 2 juges minimum. Ils sont nommés par le club organisateur, ou la commission régionale si difficulté.

5.4 Assesseurs

Les assesseurs sont formés et nommés par le club organisateur, ou la commission régionale si difficulté.

Leurs tâches sont :

- de contrôler le temps de spectacle,
- de quantifier le nombre de « Passes » sur toute la durée de la chorégraphie,
- de proposer des cartons si le jury n'a pas sanctionné de faute. Cette sanction sera validée par le DT et le président du jury.

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

5.5 Bureau de contrôle

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

[Le bureau de contrôle est fourni par l'organisateur.](#)

Tous les compétiteurs doivent se présenter au Bureau de Contrôle à l'heure fixée dans la note d'organisation.

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.

Le DT convoque alors le président du Jury dans le cadre de l'étude de la réclamation.

(voir 5.2).

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.

5.7 Discipline

Se référer au règlement fédéral.

5.8 Médical

[Se référer au règlement régional.](#)

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 (vestiaires, sanitaires)
- la zone dédiée à l'accueil du jury,
- la zone dédiée au bureau de contrôle
- la zone dédiée à l'infirmerie (cette zone doit-elle être une salle dédiée ou une zone délimitée).

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, [assesseurs](#))
- le directoire technique
- le personnel médical
- les organisateurs

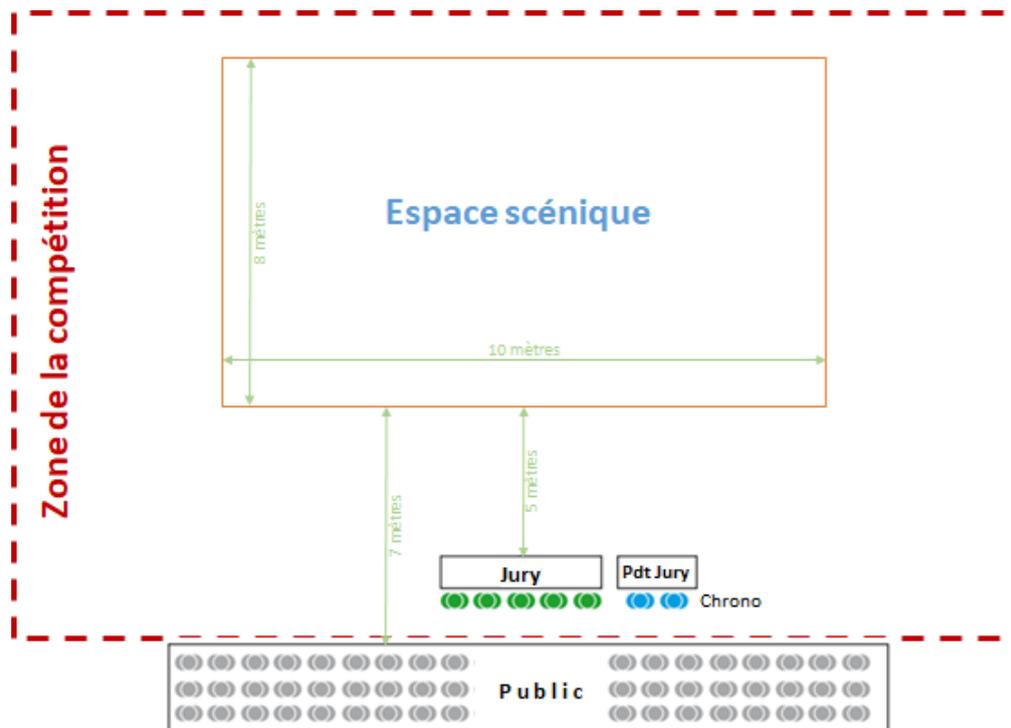
6.3 Organisation de la zone de la compétition

Se référer au règlement fédéral.

6.4 Espace scénique

Se référer au règlement fédéral.

Rappel :



Équipement de l'espace scénique

Pour le "Programme 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. [Cela doit être annoncé dans la note d'organisation.](#)

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

6.5 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.

6.7 Podium

Dans la zone de compétition, l'organisateur veillera à mettre en place une zone dédiée à la remise des prix (au centre de la scène, sur podium, etc...).

6.6 Salle/Zone des compétiteurs

Se référer au règlement fédéral.

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

6.9 Bureau de contrôle

Se référer au règlement fédéral.

La commission régionale peut fournir le gabarit et la balance au club organisateur sur demande.

6.10 Chambre du jury

Si possible, l'organisation fournit une salle pour les réunions du jury. Sinon elles se dérouleront dans la zone dédiée à l'arbitrage.

6.11 Personnel

Se référer au règlement fédéral.