



Passion – Force – Excellence

RÈGLEMENT NATIONAL

POUR LES COMBATS AU SABRE LASER

**LIVRET 4 : SYSTEME POUR LE
COMBAT CHOREGRAPHIE**

TABLE DES MATIERES

TABLE DES MATIERES

1.	<i>Acceptation des règles</i>	6
2.	<i>Participants</i>	6
3.	<i>Calendrier</i>	7
4.	<i>Notes d'organisations</i>	7
5.	<i>Inscriptions et droits d'engagement</i>	7
6.	<i>Quotas</i>	8
7.	<i>Terminologie ASL</i>	8
8.	<i>Droits à l'image</i>	8
1.1	<i>Droits d'auteurs</i>	8
1.2	<i>Dopage</i>	9
1.3	<i>Assurance organisateur</i>	9
2	Catégories & Armes	10
2.1	<i>Catégories</i>	11
2.2	<i>Types d'armes</i>	11
2.2.1	<i>Typologie</i>	11
2.2.2	<i>Utilisation</i>	12
2.2.3	<i>Accessoires</i>	12
2.3	<i>Contrôle des armes</i>	12
2.4	<i>Catégorie Duel</i>	13
2.5	<i>Catégorie Bataille</i>	13
2.6	<i>Catégorie Ensemble</i>	14
2.7	<i>Habillement</i>	14
3	Projet de Chorégraphie	15
3.1	<i>Projet de chorégraphie</i>	16
o	16	
3.2	<i>Durée totale des performances</i>	17
4	Déroulement des Compétitions	18
4.1	<i>Étapes de la compétition</i>	19
o	19	
4.2	<i>Déroulement général</i>	19
4.3	<i>Notation</i>	20
4.4	<i>Système de notation</i>	21
4.5	<i>Disqualification</i>	25
4.6	<i>Pénalités</i>	26
4.7	<i>Classement final</i>	27
Fédération Française d'Esgrime		2

4.8	<i>Appel</i>	27
4.9	<i>Lancement et fin de la performance</i>	28
4.10	<i>Interruption de la performance</i>	29
5	Arbitrage, Contrôle, Jugement	30
5.1	<i>Directoire Technique</i>	31
5.2	<i>Président du Jury</i>	31
5.3	<i>Jury</i>	31
5.4	<i>Chronométrage</i>	31
5.5	<i>Bureau de contrôle</i>	32
5.6	<i>Réclamation</i>	32
5.7	<i>Discipline</i>	32
6	Espace scénique et Zone de compétition	33
6.1	<i>Lieu de la compétition</i>	34
6.2	<i>Zone de la compétition</i>	34
6.3	<i>Organisation de la zone de la compétition</i>	35
6.4	<i>Espace scénique</i>	35
6.5	<i>Équipement de l'espace scénique</i>	36
6.6	<i>Zone d'appel</i>	36
6.7	<i>Podium</i>	36
6.8	<i>Salles des compétiteurs</i>	37
6.9	<i>Bureau de contrôle</i>	37
6.10	<i>Chambre du jury</i>	37
6.11	<i>Personnel</i>	37

Introduction

La Fédération Française d'Escrime publie ce règlement à la suite de sa validation au Comité Directeur Fédéral du 22 juin 2023.

Les dispositions de ce règlement sont obligatoires 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.

Ce présent règlement peut également être utilisé dans le cadre de tout événement amené à juger des performances en sabre laser chorégraphié (rencontres, galas, etc.).

Le sabre laser chorégraphier est une pratique s'inspirant directement des arts martiaux et de leurs adaptations cinématographiques. L'objectif est de reproduire des combats avec des armes s'inspirant de différents univers, sans improvisation. Le maniement des armes et les techniques corporelles afférentes doivent être techniquement respectés ; ils en sont l'expression principale. Elle doit également intégrer un jeu d'acteur et/ou donner lieu à des présentations en costumes. C'est une escrime de coopération et non d'opposition, effectuée entre deux ou plusieurs partenaires, avec la mise en application indispensable de règles de sécurité.

Généralités

- 1.1 *Acceptation des règles*
- 1.2 *Participants*
- 1.3 *Calendrier*
- 1.4 *Notes d'organisations*
- 1.5 *Inscriptions et Droits d'engagement*
- 1.6 *Quotas*
- 1.7 *Terminologie d'escrime*
- 1.8 *Droits à l'image*
- 1.9 *Droits d'auteurs*
- 1.10 *Dopage*
- 1.11 *Assurance organisateur*

1. Acceptation des règles

La participation aux compétitions de sabre laser chorégraphier implique la connaissance et l'acceptation de ce règlement. Leur ignorance ne peut être invoquée pour justifier une transgression.

Les escrimeurs s'équipent, s'habillent, se costument, s'arment et exécutent leurs chorégraphies à leur manière, sous leur propre responsabilité et à leurs propres risques, dans le strict respect du règlement et des valeurs du sport.

Les mesures de sécurité énoncées dans le présent règlement visent uniquement à renforcer la sécurité des compétiteurs, sans pouvoir la garantir et ne peuvent donc - indépendamment de la manière dont elles sont appliquées - engager la responsabilité de la Fédération Française d'Escrime, ni des organisateurs des événements, ni des officiels ou du personnel en charge, ni des auteurs du présent règlement, d'un éventuel accident.

Les compétiteurs doivent être licenciés à la Fédération Française d'Escrime.

2. Participants

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

Les championnats sont scindés en 2 compétitions :

- **CADET**

M15 - M17 (*de 13 à 16 ans*)

Duel, bataille et mouvement d'ensemble

- **SENIOR**

M20 - Senior - Vétéran

(*à partir de 17 ans*)

Duel, bataille et mouvement d'ensemble

Les règles de surclassement sont applicables pour les catégories M13, M15, M17 et M20.

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

Combattant(s.es) : toute personne qui participe activement au combat et utilise les armes pour des actions d'escrime. Leurs noms et rôles sont clairement indiqués. Seules leurs performances seront chronométrées et validées dans le décompte du temps d'escrime et

ils seront les seuls diplômés d'honneur. Ces personnes seront potentiellement 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 diplômées d'honneur. 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 devant le Directoire Technique et lors du contrôle des armes.

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

3. Calendrier

La saison sportive s'organise autour de deux étapes :

- Etape régionale : Championnats Régionaux (Jeunes et seniors)
- Etape nationale : Championnats de France (Jeunes et seniors)

Les championnats régionaux sont sélectifs pour les Championnats de France. Les deux compétitions sont organisées selon le même déroulé.

Les championnats régionaux auront lieu entre les mois de septembre et de décembre.

Les championnats nationaux auront lieu entre les mois de janvier et de mai.

En fonction du succès rencontré lors des championnats régionaux, une étape de sélection supplémentaire pourra être ajoutée.

4. Notes d'organisations

Toutes les compétitions sont organisées selon un programme écrit, envoyé au minimum 2 mois avant la compétition.

La note d'organisation devra mentionner les délais d'inscriptions des participants, les horaires de présentation au Bureau de contrôle, la remise des prix et toute autre information liée au bon fonctionnement des compétitions.

5. Inscriptions et droits d'engagement

Les inscriptions sont effectuées uniquement par les clubs et les comités régionaux 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.

Le projet chorégraphique complet avec bande son (cf. chapitre 3) doit être envoyé par mail à l'organisateur lors de l'inscription.

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

50 euros pour toutes les catégories.

6. Quotas

Les championnats régionaux sont qualificatifs pour les championnats de France.

En l'absence de championnats régionaux, des épreuves sélectives peuvent être organisées.

Le quota sera communiqué après les épreuves régionales.

Les quotas peuvent être mis en commun entre les régions (au niveau zone).

Ces épreuves peuvent être effectuées en région ou en zone.

7. Terminologie ASL

Quelles que soient les nomenclatures utilisées par les différentes écoles européennes et les traités d'escrime de chaque époque, seule la terminologie et le lexique de la Fédération Française d'Escrime via l'Académie de sabre laser" (ASL) sera considérée comme valable aux fins de documentation et de jugements techniques.

8. Droits à l'image

Le participant et son équipe acceptent, pour la promotion de l'ASL, 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, événementiel, etc...).

1.1 Droits d'auteurs

L'organisateur veillera à s'acquitter des droits relatifs à la diffusion d'œuvres protégées (SACEM).

1.2 Dopage

Le sport qu'est le sabre laser chorégraphier est soumis aux règles antidopage et pendant la compétition, des contrôles peuvent être effectués selon les protocoles de l'AFLD.

1.3 Assurance organisateur

L'organisateur d'une épreuve est dans l'obligation de souscrire un contrat d'assurance Responsabilité Civile, selon les termes de l'article L321-1 du code du sport. Le contrat d'assurance fédéral couvre les clubs affiliés dans ce cadre particulier. Il garantit également les dommages causés aux biens immeubles loués ou confiés temporairement à l'organisateur (risques locatifs). En revanche, le contrat d'assurance de la FFE ne couvre pas les dommages causés aux biens matériels utilisés par l'organisateur pour réaliser la manifestation (tentes, écrans, matériels sportifs, etc.). Il est donc recommandé de les assurer. De même, le contrat d'assurance de la FFE ne couvre pas les risques d'annulation d'épreuve.

2 CATEGORIES & ARMES

2.1 Catégories

2.2 Types d'armes

2.2.1 Accessoires

2.3 Contrôle des armes

2.4 Catégorie Duel

2.5 Catégorie Bataille

2.6 Habillement

2.1 Catégories

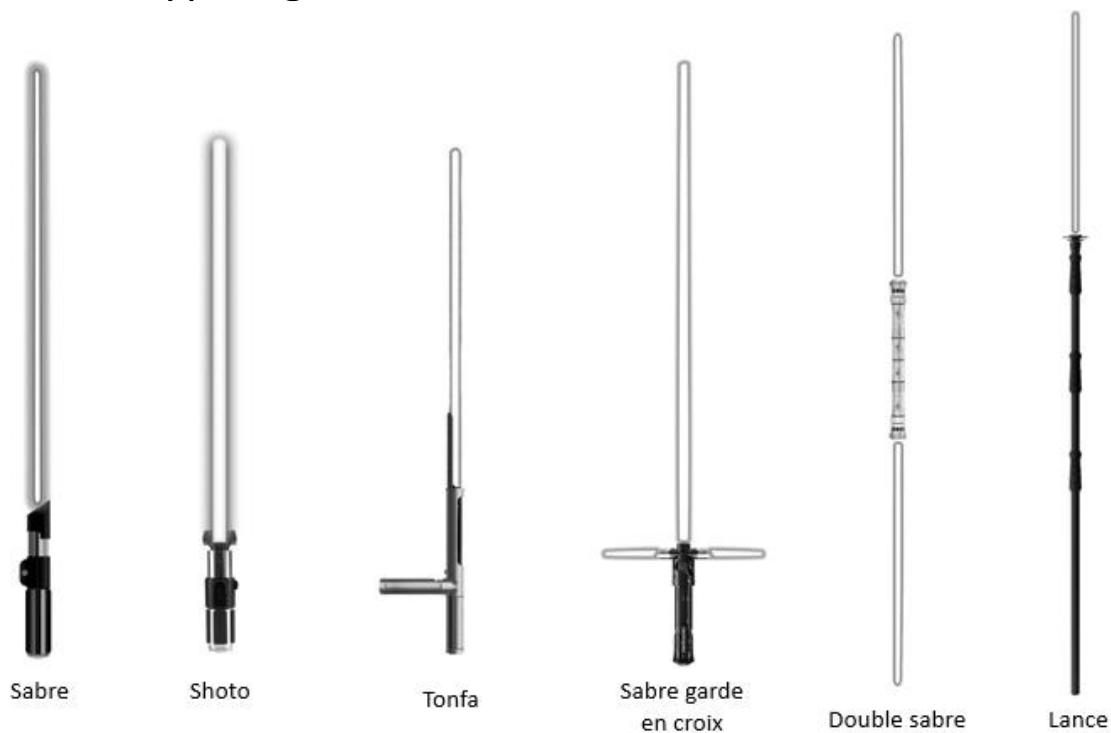
Les compétitions de sabre laser chorégraphiées sont classées par catégorie.

Dans chaque compétition (senior et cadet) les catégories représentées sont (cf. 1.2) :

- 1) Duel – une compétition
- 2) Bataille – une compétition
- 2) Ensemble – une compétition

2.2 Types d'armes

2.2.1 Typologie



Sabre laser aux normes ASL obligatoire

Catégorie Mid-Grade (2 mm) La qualité des lames utilisées lors d'un combat doit impérativement être la même.

A charge aux participants de s'équiper en fonction du présent règlement.

Les armes lasers qui peuvent être utilisées lors de ce tournoi par chaque compétiteur sont :

- Un sabre laser à simple lame (lame jusqu'à 80 centimètres)
- Deux sabres laser à simple lame
- Une lance laser (longueur maximum de la pointe de la lame laser à l'extrémité du pommeau : 200 centimètres) ;
- Un tonfa laser (lame jusqu'à 50 centimètres) ;
- Un sabre laser avec garde laser
- Un double sabre laser (longueur maximum de la pointe d'une des lames laser à l'autre : 210 centimètres).
- Shoto laser (lame jusqu'à 50 centimètres)

Les sabres laser peuvent être équipés d'un système son avec ou sans accéléromètre en état de marche

Les armes exotiques non citées ci-dessus ne peuvent être utilisées en combat.

2.2.2 Utilisation

La parade ne peut être effectuée que lame laser contre lame laser.

Les compétiteurs peuvent utiliser des armes différentes lors du combat.

2.2.3 Accessoires

Tout objet intervenant dans la représentation, répondant aux normes de sécurité.

Exemples : Cape, bâton, lumière, masque, corde, blaster...

2.3 Contrôle des armes

Les points de contrôle sont les suivants :

- Longueur totale de l'arme ;
- Diamètre et épaisseur du tube ;
- Embout rond vissé et collé ;

Des gabarits pourront être utilisés à cet effet

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 armes sont testées à l'arrivée sur le lieu de la compétition par le bureau de contrôle (cf. Bureau de contrôle). Une marque de contrôle sera apposée sur l'arme pour valider sa conformité et son utilisation en compétition par les organisateurs de la compétition. Seules les armes marquées peuvent être utilisées pour les épreuves techniques et libres.

2.4 Catégorie Duel

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

La durée de la performance (entrée de scène, sortie de scène) est comprise entre 2 minutes et 4 minutes.

Le temps d'opposition représente au minimum 60 % du temps total de la performance.

2.5 Catégorie Bataille

La catégorie « Bataille » ne correspond pas qu'à une succession de duels simultanés. La bataille doit représenter un tableau où à minima trois combattants doivent être en action au même moment pendant au minimum 60 % du temps de combat.

La présentation d'une bataille peut être effectuée par au moins 3 compétiteurs, pour un maximum de 6 compétiteurs sur scène.

Tous les combattants compétiteurs doivent combattre.

La durée de la performance (entrée de scène, sortie de scène) est comprise entre 4 minutes et 7 minutes.

Le temps d'opposition représente au minimum 60 % du temps total de la performance

2.6 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 de sabre laser chorégraphiés 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 durée de la performance est comprise entre 2min30 et 3min30.

2.7 Habillement

L'habillement, costumes de scène est libre, néanmoins il doit être adapté à tout public et ne pas être indécent ou suggestif.

Il peut également être un cosplay. Tout compétiteur dont la tenue vestimentaire est jugée indécente ou dangereuse pour lui-même ou ses partenaires par les organisateurs de la compétition, le jury ou le directoire technique, se verra demander de changer de tenue. En l'absence de tenue de rechange, la performance ne sera pas présentée.

3 PROJET DE CHOREGRAPHIE

3.1 Projet de chorégraphie

3.2 Durée totale des performances

3.1 Projet de chorégraphie

Toute performance de combat sabre laser chorégraphié doit être basée sur un projet chorégraphique écrit.

Le projet chorégraphique devra comporter :

- Au minimum 3 mouvements imposés en duel.
- 6 mouvements imposés en batailles et ensembles.

Chaque compétiteur doit réaliser au moins un des mouvements imposés.

Ces mouvements sont communiqués en début de saison sportive par la commission fédérale, de manière écrite et numérique (Ils doivent être intégrés de manière explicite dans l'écriture des phrases).

Les projets chorégraphiques sont reproductibles sur les compétitions et les années.

Le projet de chorégraphie doit contenir :

- a) Titre
- b) Catégorie (Duel, bataille ou mouvement d'ensemble)
- 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) Chorégraphie détaillée des phrases d'armes (comportant les mouvements imposés de manière explicite)
- h) Durée de toute la chorégraphie en secondes (temps de combat et temps général)
- i) Intrigue de la chorégraphie
- j) Bande sonore avec un ding de début et un ding de fin, intégré au format MP3 ou WAV
- k) Liste des éléments du décor (mobilier, panneaux décorés, etc.).

Tout mot, phrase, geste, élément ou tout comportement sexiste, raciste, homophobe ou pouvant heurter la sensibilité commune sera automatiquement sanctionné par la non-conformité du projet ou l'élimination et l'exclusion de la compétition.

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.

3.2 Durée totale des performances

Le temps de montage, démontage et phrase d'introduction de la performance est calculé en prenant le temps de cycle de passage (une performance toutes les 10 minutes pour les duels, toutes les 13 minutes pour les batailles et ensembles) et en y soustrayant le temps de performance.

Exemple : Si ma performance en duel dure 4.30 minutes, il me reste 5.30 minutes pour le montage, démontage et la phrase de présentation.

Une phrase de présentation (obligatoire) sera déclamée par le maître de cérémonie avant la performance.

Elle n'est pas incluse dans le temps de performance.

Le ding de début de performance sera donné après cette phrase.

Le calcul du temps de performance s'effectue entre le ding de début et le ding de fin.

Les dings seront inclus directement dans la bande son transmise lors de l'inscription (exemple : Ding, silence, échange oral, début de la bande son, fin de la bande son, ding).

Rappel :

En duel : La durée de la performance (Ding début, ding fin) est comprise entre 2 minutes et 4 minutes.

En bataille : La durée de la performance (Ding début, ding fin) est comprise entre 4 minutes et 7 minutes.

En ensemble : La durée de la performance (Ding début, ding fin) est comprise entre 2min30 et 3min30.

4 DEROULEMENT DES COMPETITIONS

- 4.1 *Étapes de la compétition*
- 4.2 *Déroulement général*
- 4.3 *Notation*
- 4.4 *Système de notation*
- 4.5 *Disqualification*
- 4.6 *Pénalités*
- 4.7 *Classement final*
- 4.8 *Appel*
- 4.9 *Lancement et fin de la performance*
- 4.10 *Interruption de la performance*

4.1 Étapes de la compétition

L'organisation des championnats est précisée dans la note d'organisation.

L'organisation des championnats régionaux est laissée au libre choix des comités régionaux.

En fonction du succès rencontré lors des championnats régionaux, une étape de sélection supplémentaire pourra être ajoutée.

4.2 Déroulement général

L'ordre de passage sera obtenu par tirage au sort par le Directoire Technique.

Il sera annoncé une semaine en avance.

En cas d'annulation d'une prestation, il n'y aura pas de décalage.

Un passage sera prévu toutes les 10 minutes.

Le temps de montage, démontage et phrase d'introduction de la performance est calculé en prenant le temps de cycle de passage (une performance toutes les 10 minutes) et en y soustrayant le temps de performance.

Exemple : Si ma performance en duel dure 4.30 minutes, il me reste 5.30 minutes pour le montage, démontage et la phrase de présentation.

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.

4.3 Notation

La notation de chaque item (N1 N2 N3) sera effectuée via un support numérique par chaque juge.

Elle est scindée en trois axes :

- Notation des phrases d'armes (Pendant)
- Notation Générale (Après)
- Notation des mouvements imposés (Après)

La notation des phrases d'armes (N1) :

La classification simple/complexe/avancée dépend de la variation des actions, des mouvements et de la gestuelle. Elle entraîne une pondération.

La notation sur 10 dépend de leurs exécutions.

La notation générale (N2) :

Note sur 10 les différents items hors réalisation technique escrime.

La notation de la figure imposée (N3) :

La notation sur 10 dépend de leurs exécutions.

Pénalités (P) :

Attribuées selon le tableau (cf. 4.3)

Des malus de notation pourront être donnés par le directoire technique, en accord avec les membres du jury, si le combat chorégraphié est hors sujet : Ne reprenant pas la définition de la pratique ou de la catégorie.

Note finale par juge sur 30 (NFJ) = moyenne des N1 + N2 + moyenne N3

Note finale performance (NFP) = Moyenne des NFJ - P

4.4 Système de notation

1	Notation spécifique : Pendant la performance			
Points	Éléments à évaluer par phrase	Faible	Correct	Bon
3	<p>Actions (offensives, défensives, contre-offensives, composées)</p> <p><i>Les actions sont-elles crédibles, précises et variées ?</i></p> <p>Crédible : Avec intention et logique dans l'arme</p>	<p>Peu crédibles</p> <p>Peu précises</p> <p>Peu variées</p>	<p>Assez crédibles</p> <p>Assez précises</p> <p>Assez variées</p>	<p>Très crédibles</p> <p>Très précises</p> <p>Très variées</p>
3	<p>Mouvements (Déplacements)</p> <p><i>Les mouvements sont-ils effectués en équilibre, à bonne distance et de manière répétitive ?</i></p>	<p>Effectués avec déséquilibre</p> <p>Distance non logique</p> <p>Répétition des mêmes mouvements</p>	<p>Effectués en équilibre majoritairement, quelques déséquilibres</p> <p>Distance parfois non logique</p> <p>Faible variation des mouvements</p>	<p>Effectués en équilibre</p> <p>Distance logique</p> <p>Variation des mouvements</p>
4	<p>Gestuelle</p> <p><i>La mécanique générale des mouvements est-elle sécuritaire, lisible et logique ?</i></p> <p>Sécuritaire : N'entraînant pas de situations potentiellement dangereuses</p> <p>Lisible : Le spectateur peut suivre les différentes actions</p> <p>Logique : Dans l'à propos</p>	<p>La phrase n'est pas lisible</p> <p>La phrase n'est pas sécuritaire</p> <p>La phrase n'est pas logique</p>	<p>La phrase est assez lisible</p> <p>La phrase est assez sécuritaire</p> <p>La phrase est assez logique</p>	<p>La phrase est parfaitement lisible</p> <p>La phrase est parfaitement sécuritaire</p> <p>La phrase est parfaitement logique</p>

**La classification simple/complexe/avancée dépend de la variations des actions, des mouvements et de la gestuelle. Elle entraîne une pondération.
La notation sur 10 dépend de leurs exécutions.**

2				
Notation générale : A la fin de la performance				
Points	Éléments à évaluer pour la performance	Faible	Correct	Bon
2	Compréhension de l'histoire et de son développement (Peut-on comprendre l'histoire, les idées et valeurs transmises ?)	Histoire non traité ou non perceptible Histoire peu traité ou peu perceptible	Histoire perceptible mais traité simplement	Histoire totalement perceptible, traité de façon riche, diversifiée et/ou originale
2	Scénographie (Les outils et décors présents sur scène servent-ils l'histoire et le combat ?) (Ambiance sonore, costumes, etc.)	Présente mais non valorisée et valorisable par l'histoire Très légèrement en relation avec l'histoire	Présente mais peu valorisée et valorisable par l'histoire	Présente et valorisée et valorisable par l'histoire
2	Gestion de l'Espace scénique (La phrase d'arme est-elle réalisée au bon endroit, avec la bonne trajectoire ?)	Espace inexploité (les combattants sont statiques) Peu exploité (déplacements sur une seule trajectoire d'avant en arrière sans même une inversion des places des combattants)	Espace moyennement exploité (périmètre assez large, mais avec certains déséquilibres) : Déplacement des combattants dans plusieurs directions (inversion des placements, mouvements circulaires)	Espace scénique exploité pleinement et en liaison avec le thème. Ouverture au public et utilisation des diagonales
2	Harmonie entre les combattants (La phrase et les échanges entre les combattants dégagent un mouvement uni ?)	Les différents acteurs ne sont pas du tout en harmonie les uns avec les autres Les différents acteurs sont très peu en harmonie les uns avec les autres	Les différents acteurs sont assez bien en harmonie les uns avec les autres Les différents acteurs sont plutôt bien en harmonie les uns avec les autres	Les différents acteurs sont très en harmonie les uns avec les autres Les différents acteurs sont parfaitement en harmonie les uns avec les autres
2	Interprétation (Le jeu des acteurs sert il l'histoire, le combat ?)	Ne connaît pas la chorégraphie Trous de mémoires, hésitations, gestes parasites Chorégraphie récitée, mécanique	Appliqué, concentré, connaît sa chorégraphie Capte de façon intermittente l'attention du spectateur	Engagé dans son rôle, vit sa prestation Émeut le spectateur
/10				

Note sur 10 les différents items hors réalisation technique escrime

3				
Figure imposée (si absence 0 comptabilisé) : A la fin ou pendant la performance				
Points	Éléments à évaluer par Figure	Faible	Correct	Bon
3	Actions (offensives, défensives, contre-offensive, composées) <i>Les actions sont-elles crédibles et précises ?</i> Crédible : Avec intention et logique dans l'arme	Peu crédibles Peu précises	Assez crédibles Assez précises	Très crédibles Très précises
3	Mouvements (Déplacements) <i>Les mouvements sont-ils effectués en équilibre et à bonne distance ?</i>	Effectués avec déséquilibre Distance non logique	Effectués en équilibre majoritairement, quelques déséquilibres Distance parfois non logique	Effectués en équilibre Distance logique
4	Gestuelle <i>La mécanique générale des mouvements est-elle sécuritaire, lisible ?</i> Sécuritaire : N'entraînant pas de situations potentiellement dangereuses Lisible : Le spectateur peut suivre les différentes actions	La phrase n'est pas lisible	La phrase est assez lisible	La phrase est parfaitement lisible

La notation sur 10 dépend de l'exécution de la figure.

Note finale par juge sur 30 (NFJ) = moyenne des N1 + N2 + moyenne N3

Note finale performance (NFP) = Moyenne des NFJ - P

Process

Début de la performance au DING



Notation phrases par phrase en direct sur le tableau 1 (N1)



Fin de performance au DING



Moyenne des notes (N1) des phrases effectuées avec le logiciel



Notation sur 10 de la performance en général (N2) effectuée avec le logiciel



Notation sur 10 de chaque figure imposée (N3), effectuée avec le logiciel,
moyenne réalisée automatiquement par le logiciel



Addition de la moyenne N1, de la N2 et de la moyenne N3 (NFJ) effectuée avec
le logiciel



Moyenne des NFJ effectuée avec le logiciel



Applications des pénalités effectuées avec le logiciel



Note finale performance (NFP) effectuée avec le logiciel

4.5 Disqualification

Pour rappel, tous les compétiteurs se doivent de respecter les normes de sécurité de l'Académie de Sabre Laser, à savoir : contrôle des touches sur les armes des partenaires, respect de l'intégrité physique des partenaires en ne portant pas de touches non prévues.

Tout mot, phrase, geste, élément ou tout comportement sexiste ou raciste pouvant heurter la sensibilité commune sera automatiquement sanctionné par l'élimination et l'exclusion de la compétition.

Les compétiteurs et leur performance seront disqualifiés en cas

- de mouvements dangereux aussi bien pour les compétiteurs que pour les spectateurs.
- de blessures d'un des compétiteurs causées par une arme (cf. 4.3).
- d'un nombre de compétiteurs ne respectant pas le règlement.
- Déclaration de forfait pour blessure

En cas de blessure sans pénalités, le directoire technique et l'organisation, en accord avec les membres du jury, se réservent la possibilité de faire passer la performance (sous accord écrit d'un médecin).

4.6 Pénalités

A la fin de la performance les arbitres aviseront des pénalités :

PENALITES		
Nature de faute	Carton	Points de pénalité
Distance de sécurité non respectée	Jaune	0.5
Dépassement du temps de montage / démontage de la performance (10 min - temps de la performance)	Jaune	0.5
Retard à l'appel sur scène ou sur la zone de compétition	Jaune	0.5
Sortie, même partielle, de l'espace scénique du combattant pendant la phrase d'arme*	Jaune	0.5
Sortie de l'espace scénique non maîtrisé ou côté public d'un élément scénique ou d'une arme	Rouge	1
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 temps d'opposition	Rouge	1 par pourcent du temps d'opposition manquant
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

(*) La poignée du sabre laser étant cylindrique, les armes peuvent sortir de scène côté cour, côté jardin et fond de scène.

(**) S'ajoute aux pénalités existantes.

4.7 Classement final

Le classement final sera défini par la notation NFP.

La performance ayant atteint la notation NFP la plus élevée verra ses compétiteurs nommés champions.

Des champions seront nommés dans chaque catégorie d'âges en "duel", "bataille" et "mouvement d'ensemble".

En cas d'égalité, le compétiteur qui n'a pas de pénalité (P) l'emporte.

Si l'égalité persiste, la performance ayant la meilleure note en N3 l'emporte.

Si l'égalité persiste, la performance ayant la meilleure note en N2 l'emporte.

Si l'égalité persiste, la performance ayant la meilleure note en N1 l'emporte.

Si l'égalité persiste, le jury décidera.

Des prix spéciaux peuvent éventuellement être attribués à certaines performances.

4.8 Appel

L'équipe d'organisation veille à ce que chaque compétiteur soit présent dans la chambre d'appel 10 minutes avant le début de la performance.

Chaque minute de retard sera sanctionnée par un carton jaune.

L'équipe d'organisation vérifie la présence des marques de contrôle.

Les compétiteurs peuvent avoir des armes de réserve, contrôlées par le Bureau de Contrôle, et les mettre hors scène.

4.9 Lancement et fin de la performance

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.

Un temps d'immobilité doit être effectué lorsqu'ils sont prêts.

Un ding de début marque le début de la performance, cela donne le signal de départ aux chronomètres et aux régisseurs pour le lancement de la bande son. La performance démarre.

Un ding de fin marque la fin de la performance, cela donne le signal aux chronomètres de la fin du temps de performance.

Un salut est obligatoire en fin de performance.

Installation des compétiteurs

Figé (si déjà sur scène)

Phrase d'introduction de la performance

Ding de début (Top chronomètre)

Performance

Ding de fin (Top chronomètre)

Salut

Désinstallation et sortie de scène

4.10 Interruption de la performance

Dans les épreuves, les compétiteurs devront s'arrêter à chaque fois que le Président du Jury ordonnera « Cesser ».

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.

En cas d'interruption pour un problème technique, la performance pourrait être reprise ou réorganisée sous contrôle et gestion du directoire technique.

5 ARBITRAGE, CONTROLE, JUGEMENT

5.1 Directoire Technique

5.2 Président du Jury

5.3 Jury

5.4 Chronométrage

5.5 Bureau de contrôle

5.6 Réclamation

5.7 Discipline

5.1 Directoire Technique

Le Directoire technique (DT) est composé de trois experts ou référents de la pratique ou de l'organisation, qui ne seront pas membres du jury ou d'autres organes d'arbitrage.

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 quatre à dix juges en national, de deux à quatre en régional.

Ils seront nommés par la Fédération Française d'Escrime pour les épreuves nationales.

5.4 Chronométrage

Deux temps seront comptabilisés par des chronométrateurs :

- Le temps de performance
- Le temps d'opposition

Chaque action d'opposition, engageant (contact, force, préparation) au moins une arme, entraînant le début d'une phrase d'armes, lancera le temps d'opposition.

Un temps de respiration de 5 secondes sera comptabilisé.

Passé ce temps de respiration, le chronomètre du temps d'opposition sera stoppé.

Le temps d'opposition doit être égal à 60 % du temps de la prestation chorégraphiée.

Par exemple :

Une performance de 80 secondes doit avoir un minimum de 48 secondes de temps de combat.

Les chronométrateurs, au minimum 2, seront fournis par l'organisateur ; ils travaillent sous les ordres de l'organisation.

5.5 Bureau de contrôle

Sa mission est de contrôler la conformité des armes et équipements.

Tous les compétiteurs doivent se présenter au Bureau de Contrôle à l'heure fixée par le programme et avant le début de chaque épreuve de la compétition.

Le Bureau de Contrôle devra vérifier le respect des normes fixées par ce règlement de toutes les armes (offensives et défensives, principales, de réserves et les accessoires utilisés pendant le combat) et y apposer une marque de contrôle.

5.6 Réclamation

Toute réclamation contre les décisions des juges et autres instances d'arbitrage, doit être présentée au Directoire Technique par écrit (appel) dans l'heure du litige.

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.

5.7 Discipline

Le Directoire Technique ou le représentant de l'organisation a le pouvoir d'expulser toutes personnes, y compris les compétiteurs, qui perturbent le déroulement régulier et pacifique de la compétition ou qui favorisent tout comportement grossier, injuste ou antisportif.

Contre cette mesure, il est possible de présenter un appel au Directoire Technique.

6 ESPACE SCENIQUE ET ZONE DE COMPETITION

6.1 Lieu de la compétition

6.2 Zone de la compétition

6.3 Organisation de la zone de la compétition

6.4 Espace scénique

6.5 Équipement de l'espace scénique

6.6 Zone d'appel

6.7 Podium

6.8 Salles des compétiteurs

6.9 Bureau de contrôle

6.10 Chambre du jury

6.11 Personnel

6.1 Lieu de la compétition

Le lieu de la compétition doit être homologué par le Directoire Technique et doit comprendre :

- la zone de compétition (espace scénique et zone réservée au jury)
- la zone d'appel
- la zone dédiée au public
- les structures dédiées à l'accueil des compétiteurs
- la ou les salles des compétiteurs
- la ou les zone(s) dédiées à l'entraînement
- 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, qui veillera à la présence du matériel susmentionné.

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.

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.

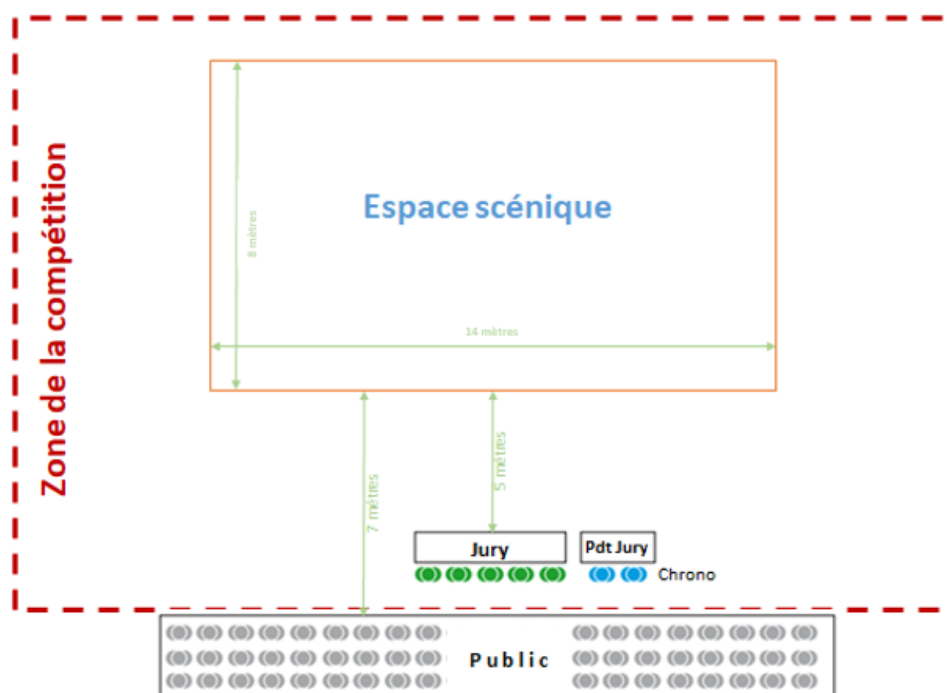
Un périmètre de sécurité existera à 7 mètres entre le bord de l'espace scénique et la première rangée du public.

6.4 Espace scénique

La zone sur laquelle se déroule les épreuves, dite « espace scénique », aura une largeur de **14 mètres minimum** et une **profondeur de 8 mètres minimum**.

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 Équipement de l'espace scénique

La salle doit obligatoirement être équipée :

- d'un système audio permettant la diffusion des bandes sonores
- d'une installation pour une mise au noir la plus efficace possible
- d'une acoustique adaptée à la pratique de la pratique du sabre laser chorégraphié (dialogue 'en live' audible par tous)
- en épreuves nationales, 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 et la mise au noir ne sont pas obligatoires lors des championnats régionaux. Ils sont cependant fortement conseillés.

6.6 Zone d'appel

Chaque compétiteur devra se présenter en zone d'appel avant son entrée sur l'espace scénique 10 minutes avant le début de la performance afin que l'équipe d'organisation vérifie les marques de contrôles.

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

6.7 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.

6.8 Salles des compétiteurs

L'organisation fournit des zones où les compétiteurs peuvent répéter, s'échauffer et se changer.

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

Le bureau de contrôle a pour objet de valider ou invalider les armes et/ou accessoires utilisés pendant les performances.

Le directoire technique peut, en plus du bureau de contrôle, valider ou invalider les accessoires utilisés pendant les performances pour le combat.

L'organisation fournit :

- une salle ou une zone équipée de tables et de chaises
- les équipements de contrôle (gabarit, balance)

6.10 Chambre du jury

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

6.11 Personnel

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



FÉDÉRATION FRANÇAISE

ESCRIME