

Règlement d'Éscrime Artistique

Challenge de Bretagne

Statut de ce document

Ceci est la **version publique et officielle** du règlement du Challenge de Bretagne d'Éscrime Artistique.

Crédits

Ce document est le fruit du travail et de la collaboration d'un groupe composé de professionnels et d'amateurs de l'escrime artistique, issus de plusieurs clubs de Bretagne :

- David Héry
- Florian Strzelecki
- Marie Kergoat
- Marine Gacel
- Raphaël Dall'omo
- Thierry Daniel

Révisions

Date	Révision	Commentaire
10/09/2024	1.0	Publication initiale du document.

Adaptation

Ce règlement est basé sur le règlement de la FFE des Championnats de France d'Éscrime Artistique, version 4.1, tel que disponible sur le site de la FFE depuis juillet 2024.

Les sections annotées d'une astérisque * présentent des modifications par rapport au règlement national, et peuvent contenir des notes supplémentaires. Lorsque des modifications sont apportées, elles sont commentées à la fin de chaque section ainsi modifiée. L'objectif est de permettre aux futurs inscrits de préparer une performance qui pourra être présentée au challenge comme au championnat national.

Sommaires

Statut de ce document	1
Crédits	1
Révisions	1
Adaptation	1
Sommaires	2
1 - Généralité	4
1.1 - Acceptation des règles *	4
1.2 - Participants *	5
1.3 - Calendrier *	5
1.4 - Notes d'organisations *	6
1.5 - Inscriptions et Droits d'engagement *	6
1.6 - Quotas *	6
1.7 - Terminologie d'escrime	7
1.8 - Droits à l'image	7
1.9 - Droits d'auteurs	7
1.10 - Dopage	7
1.11 - Assurance organisateur	7
2 - Catégories & armes *	8
2.1 - Catégories	8
2.2 - Types d'armes *	8
2.3 - Armes de Type 1 *	9
2.4 - Armes de Type 2 *	9
2.5 - Armes de Type 3 *	10
2.6 - Armes connexes et les accessoires *	10
2.7 - Contrôle des armes *	11
2.8 - Catégorie Solo *	12
2.9 - Catégorie Ensemble *	12
2.10 - Catégorie Duel *	12
2.11 - Catégorie Bataille	13
2.12 - Tenue vestimentaire *	13
3 - Projet de chorégraphie	14
3.1 - Projet de chorégraphie *	14
3.2 - Chorégraphie détaillée des phrases d'armes *	15
3.3 - Durée effective des combats (ratio d'escrime) *	15
3.4 - Coefficient de difficulté *	16
4 - Déroulement des compétitions	17
4.1 - Déroulement général *	17
4.2 - Epreuve technique *	17
4.3 - Epreuve artistique *	18
4.4 - Étapes de la compétition *	19
4.5 - Pénalités *	19

4.6 - Système de notation *	20
4.7 - Classement général *	21
4.8 - Appel *	21
4.8.1 - Epreuve technique *	21
4.8.2 - Epreuve artistique *	22
4.9 - Entrées et sorties sur l'espace scénique	22
4.10 - Interruption de la performance	23
4.11 - Temps de pause *	23
5 - Arbitrage, Contrôle, Jugement	24
5.1 - Directoire Technique *	24
5.2 - Président du Jury	24
5.3 - Jury *	24
5.4 - Chronométreur·euse·s *	25
5.5 - Bureau de contrôle	25
5.6 - Réclamation	25
5.7 - Discipline	26
5.8 - Médical *	26
6 - Espace scénique et zone de compétition	27
6.1 - Lieu de la compétition *	27
6.2 - Zone de la compétition *	27
6.3 - Organisation de la zone de la compétition *	27
6.4 - Espace scénique	28
6.5 - Équipement de l'espace scénique *	29
6.6 - Zone d'appel	29
6.7 - Podium	29
6.8 - Salles des compétiteurs *	29
6.9 - Bureau de contrôle *	30
6.10 - Chambre du jury	30
6.11 - Personnel	30
Nombre de passes par type d'armes *	31
Catégorie Solo	31
Catégorie Ensemble	31
Catégorie Duo	32
Catégorie Bataille	32
Critères de jugement techniques *	33
Critères de jugement artistiques *	34
Histoire	34
Scénographie	34
Interprétation	34
Occupation de l'espace scénique	34
Harmonie	34
Adaptation des annexes	35

1 - Généralité

1.1 - Acceptation des règles *

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

Les escrimeur·euse·s artistiques s'équipent, s'habillent, 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 compétiteur·rice·s, 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 compétiteur·rice·s doivent être licenciés à la Fédération Française d'Escrime.

Les participant·e·s, escrimeur·euse·s, organisateur·trice·s, juges... sont porteurs et porteuses des valeurs d'effort individuel, du sens du partage, du respect de soi et des autres.

Toutes les personnes (bretteur·euse·s, juges, chronométreur·euse·s, enseignant·e·s, accompagnateur·trice·s...) qui participent ou assistent à une épreuve d'escrime, doivent respecter l'ordre sans troubler le bon déroulement de l'épreuve.

Au cours de l'événement, personne n'est autorisé à critiquer les juges, les chronométreur·euse·s ou toute autre personnes ou équipe, à les injurier ou les importuner de quelque façon que ce soit.

L'organisateur a l'obligation de faire respecter ces consignes et d'arrêter immédiatement tout acte troublant le bon déroulement des combats.

Les officiels s'engagent à être impartial et bienveillant tout au long de l'événement.

Le jury s'engage à être impartial et bienveillant tout au long de la compétition.

Toute dérive sera sanctionnée.

NDLR : cette section ne contient pas les éléments afférents aux compétitions nationales.

1.2 - Participants *

Seuls les clubs affiliés à la Fédération Française d'Éscrime et au sein de la Ligue Régionale d'Éscrime de Bretagne (*) peuvent présenter des participant·e·s à l'épreuve.

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

Le nombre maximal de personnes sur scène lors du numéro est de 6.

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

- **Escrimeur·euse** : 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 et elles seront les seul·e·s récompensé·e·s. Ces personnes seront nommées « **Compétiteur·rice·s** » 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/la figurant·e ne devra aucunement (**) utiliser les armes pour prendre part aux combats ou des actions d'escrime. Il peut néanmoins les transporter. Il ne peut y avoir plus de figurant·e·s que d'escrimeur·euse·s.

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

Les compétiteur·rice·s ou équipes peuvent être de club différents (**), cependant l'inscription est portée par un seul et unique club.

NDLR :

- 1) *Limitation des clubs de la FFE à ceux de la ligue régionale.*
- 2) *Limitation du nombre de personnes sur scène, et relaxation des règles sur les armes pour les figurant·e·s.*
- 3) *Autorisation des équipes inter-club ; un seul club pour l'inscription pour raison administrative ; **attention** : ceci n'est pas compatible avec le règlement national*

1.3 - Calendrier *

Le challenge d'escrime artistique de Bretagne s'organisera entre novembre et décembre.

NDLR :

- *souhaitant s'inscrire dans la saison sportive telle que décrite par le règlement national, le challenge régional se place à une période de sélection des équipes pour le championnat national.*
- *pas d'organisation particulière pour les M17, sénior, ou vétéran*

1.4 - Notes d'organisations *

Toutes les compétitions seront organisées selon un programme écrit envoyé au moins deux semaines * avant la compétition.

La note d'organisation devra mentionner les délais d'inscriptions des participant·e·s, les horaires de présentation au Bureau de contrôle, les « Epreuve Technique » et « Epreuve Artistique », la remise des prix et toute autre information liée au bon fonctionnement des compétitions.

***NDLR** : le programme est établi deux semaines à l'avance seulement au lieu de 2 mois.*

1.5 - Inscriptions et Droits d'engagement *

Les inscriptions sont effectuées par les clubs pour le capitaine de la performance à l'aide du système des engagements en ligne sur le site extranet de la FFE.

La clôture des inscriptions sera fixée par les notes d'organisation.

La liste complète des participants, le projet chorégraphique, et la musique doivent être transmis à l'organisation par les moyens définis par les organisateurs (email, formulaire en ligne, etc.). Ces moyens doivent être fixés par les notes d'organisation.

Les capitaines, au travers de leur club, doivent s'acquitter d'un droit d'engagement par performance auprès des organisateurs de :

- 10 euros pour un « Solo »
- 20 euros pour un « Duo »
- 40 euros pour une « Bataille » ou un « Ensemble »

Le paiement s'effectuera sur place, par chèque ou par espèce.

Sur présentation d'un justificatif médical auprès du DT, les équipes peuvent remplacer un de leur membre * jusqu'à la veille de la compétition.

***NDLR** : pas de mention du rôle de "remplaçant" dans les équipes ; une équipe peut tout de même remplacer l'un de ses membres sous condition avant la compétition*

1.6 - Quotas *

Le challenge n'est pas qualificatif pour les championnats de France, mais les résultats seront utilisés par la commission régionale lors de sa sélection des candidats aux championnats de France.

***NDLR** : ce règlement définit le cadre du challenge, et pas d'un championnat régional de Bretagne.*

1.7 - Terminologie d'escrime

Quelles que soient les nomenclatures utilisées par les différentes écoles européennes et les traités d'escrime de chaque époque, seule la terminologie de la Fédération Française d'Escrime sera considérée comme valable aux fins de documentation et de jugements techniques.

1.8 - Droits à l'image

Les participant·e·s et leurs équipes acceptent, pour la promotion de l'escrime artistique FFE, de céder ses droits à l'image pour une durée de 4 ans après la compétition. 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...).

Ils et elles disposent d'un droit de retrait conformément aux règlements fédéraux.

1.9 - Droits d'auteurs

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

1.10 - Dopage

Le sport de l'escrime artistique est soumis aux règles antidopage et pendant la compétition, des contrôles peuvent être effectués selon les protocoles de l'AFLD.

1.11 - 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 - Catégories & armes *

NDLR : les catégories et armes ont été redéfinies pour correspondre aux intentions du challenge d'escrime artistique de Bretagne. Se référer au règlement national pour la compatibilité.

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 par type d'arme
4. Bataille – une compétition par type d'arme

2.2 - Types d'armes *

Les armes sont réparties en 3 types :

- Type 1
- Type 2
- Type 3

En cas de doute sur une arme (ou un accessoire), **il faut contacter l'organisateur du challenge** qui devra autoriser ou interdire l'arme, et publier le cas échéant une mise à jour des listes d'armes autorisées.

Note : Il est possible d'utiliser deux armes (une dans chaque main) dans tout ou partie du projet chorégraphique. Dans ce cas, il doit être précisé, pour chaque phrase d'arme concernée, quelle est l'arme offensive. Seul l'usage de l'arme offensive pour les actions offensives permet de comptabiliser une passe d'arme au sein d'une phrase (cf. section 3.3).

NDLR : la classification en type a été entièrement revue pour lister des armes plutôt qu'essayer d'établir des critères objectifs (tels que le poids ou la longueur de la lame). Les compétiteurs souhaitant participer aux championnats nationaux sont invités à se référer au règlement national pour choisir leurs armes.

2.3 - Armes de Type 1 *

Le type 1 regroupe les armes suivantes :

- lance
- brandarçon
- claymore
- pique
- broadsword
- hallebarde
- épée bâtarde (1 à 2 mains)
- montante
- schiavone
- claymore
- espadon

NDLR : nouvelle classification.

2.4 - Armes de Type 2 *

Le type 2 regroupe les armes suivantes :

- bâton
- feder
- épée longue (maniement à deux mains strict)
- épée de côté (spada da lato)
- rapière (historique)
- sabre d'abordage
- sabre de cavalerie
- scramasaxe
- kriegsmesser
- épée viking
- glaive
- fauchon
- cimenterre
- spatha
- federschwert

NDLR : nouvelle classification.

2.5 - Armes de Type 3 *

Le type 3 regroupe les armes suivantes :

- messer
- canne
- épée de cour
- rapière (lame théâtre)
- fleuret
- sabre d'infanterie
- sabre d'officier
- épée d'archer
- dague
- canne-épée

NDLR : nouvelle classification.

2.6 - Armes connexes et les accessoires *

Les armes connexes ou défensives sont les suivantes :

- boucliers (bocle, rondache, écu, pavois, etc.)
- dagues (qui peut être utilisée ainsi en-dehors du type 3)
- capes

Les accessoires sont tout objet intervenant dans le combat répondant aux normes de sécurité. Exemples : lanterne, éventail, tabouret, corde, saladier, couvercle, chapeau...

Tout accessoire portant atteinte à la sécurité des participants sera prohibé.

Ces objets doivent respecter les mêmes règles que les armes autorisées (cf. 2.7 - Contrôle des armes).

Les armes connexes et les accessoires sont toutes les armes et objets qui peuvent servir lors d'une passe d'armes pour une action défensive. Cela correspond à l'usage d'une cape, d'un bouclier, d'un bâton kali, d'un éventail, d'une bouteille en plastique, et de toute autre objet secondaire. Les actions offensives avec une arme connexe ou un accessoire ne sont pas comptabilisées dans les passes d'armes (cf. section 3.3).

NDLR :

- *fusion des sections 2.7 et 2.8 du règlement national*
- *nouvelle classification, liste non exhaustive*
- *la dague peut être utilisée comme arme principale de type 3 et comme arme connexe pour tous les types d'armes*

2.7 - Contrôle des armes *

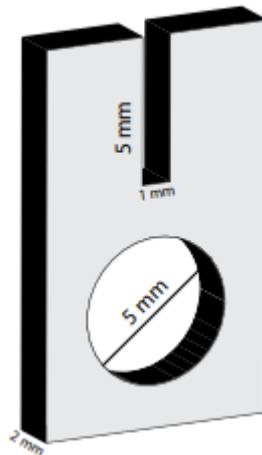
Les armes doivent être en bon état, avoir une pointe arrondie et être sans arêtes vives ; les pommeaux et les quillons ne peuvent pas être pointus ou tranchants.

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.



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 artistiques.

NDLR : pas de vérification du poids des armes

2.8 - Catégorie Solo *

La catégorie « Solo » correspond à des chorégraphies de combat contre un ou plusieurs adversaires imaginaires, interprétées par un.e seul.e compétiteur·rice·s.

La catégorie « Solo » dispose d'une seule compétition regroupant les armes de Type 1, 2 et 3.

La durée de la chorégraphie d'une performance solo est comprise entre 1min30 et 2min30.

NDLR : la durée est celle prévue pour la catégorie Sénior

2.9 - Catégorie Ensemble *

La catégorie « Mouvement d'Ensemble » correspond à une chorégraphie réalisée par une équipe de 3 à 6 compétiteur·rice·s (*). 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 compétiteur·rice·s 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, 2 et 3, identiques pour tous les membres d'une équipe (ex: tous les membres avec épée et bouclier médiéval, ou tous avec rapière et cape, ou tous avec un fleuret, etc.).

La durée de la chorégraphie est comprise entre 2min30 et 3min30

NDLR : limitation à 6 personnes sur scène ; la durée est celle prévue pour la catégorie Sénior

2.10 - Catégorie Duel *

La catégorie « Duel » correspond à des chorégraphies de combat entre deux compétiteur·rice·s.

La catégorie « Duel » est divisée en 3 compétitions comme suit :

- Duel Type 1
- Duel Type 2
- Duel Type 3

Les compétiteur·rice·s peuvent utiliser des armes différentes, mais toujours du même type.

Par exemple :

- dans un Duel de type 1, un compétiteur·rice·s ne peut utiliser que des armes de type 1
- dans un Duel de type 2, un compétiteur·rice·s ne peut utiliser que des armes de type 2

Exemples de duels :

- claymore contre broadsword
- épée de côté contre une rapière (historique)
- dague contre messer

La durée de la chorégraphie est comprise entre 3min30 et 4min30.

NDLR : exemples adaptés aux nouveaux types d'armes ; la durée est celle prévue pour la catégorie Sénior

2.11 - Catégorie Bataille

La catégorie « Bataille » correspond à une chorégraphie de combat d'au moins 3 compétiteur·rice·s, pour un maximum de 4 compétiteur·rice·s sur scène.

A noter qu'une succession de duels en changeant de partenaire n'est pas considérée comme une bataille.

La catégorie « Bataille » est divisée en 3 compétitions comme suit :

- Bataille Type 1
- Bataille Type 2
- Bataille Type 3

Les compétiteur·rice·s peuvent utiliser des armes différentes, mais toujours du même type d'armes (comme en Duel).

La durée de la chorégraphie est comprise entre 5min30 et 6min30.

NDLR : limitation à 6 personnes sur scène ; la durée est celle prévue pour la catégorie Sénior

2.12 - Tenue vestimentaire *

L'habillement pour l' « Epreuve Technique », obligatoire pour tous les compétiteur·rice·s, se compose d'une tenue de sport correcte et en bon état.

L'habillement pour l' « Epreuve Artistique » (costumes de scène) est libre, néanmoins il doit être adapté à tout public, i.e. respectant le code civil : la nudité n'est pas autorisée (poitrine masculine comme féminine, région du bassin, etc.).

Les chaussures doivent être adaptées à la pratique de la discipline.

Les gants d'escrime sont obligatoires pour les deux mains.

Les costumes et décors ne pourront contenir aucune mention de publicité.

Les tenues de club ou de troupe ne sont autorisées que lors des podiums.

NDLR : allègement des règles vestimentaires, réécriture de la règle pour adhérer au code civil d'une part, et application d'un principe d'égalité des genres concernant la nudité d'autre part

3 - Projet de chorégraphie

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. Le ou les Clubs d'Escrime (*) affiliés auxquels sont rattachés les membres de l'équipe
- D. Nom et Numéro de licence des membres de l'équipe (la licence devant être rattachée à l'un des clubs du point C), en précisant les rôles (compétiteur·rice / figurant·e)
- E. Nom du Capitaine
- F. Nom des assistants plateau (2 au maximum par équipe (**))
- G. Chorégraphie détaillée des phrases d'armes
- H. Durée de toute la chorégraphie de l'« Epreuve Artistique » en secondes
- I. Intrigue de la chorégraphie de l'« Epreuve Artistique »
- J. Bande sonore de l'« Epreuve Artistique » au format MP3 ou WAV
- K. Liste des éléments du décor (mobilier, panneaux décorés, etc.) de l'« Epreuve Artistique ».

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 participant·e·s sur la scène est de 6 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 compétiteur·rice·s.

NDLR :

- 1) *autorisation des équipes inter-club*
- 2) *nombre de personnes sur scène à 6 au lieu de 8*

3.2 - 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.

Cette chorégraphie décrit un combat, qui comporte des phrases d'armes, chacune composées de passe d'armes, c'est-à-dire des actions offensives, défensives et contre-offensives.

Chaque Passe, noté 'P', composant la Phrase d'Armes sera comptabilisée comme un bloc « Action / Réaction ».

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' sont comptabilisées uniquement si l'action offensive est effectuée avec une arme appartenant à la catégorie du projet chorégraphique. *

NDLR : toutes les passes comptent, même celles avec des armes défensives, à partir du moment où les armes font partie du bon type.

3.3 - Durée effective des combats (ratio d'escrime) *

Chaque chorégraphie doit avoir un nombre de passes « P » proportionnel au temps réel de la performance en secondes (cf. 3.1 f)).

Cette proportion varie selon les types d'armes utilisées : (*)

- Armes de Type 1 : le nombre de P doit être entre 21 et 45 %.
- Armes de Type 2 : le nombre de P doit être entre 26 et 50 %.
- Armes de Type 3 : le nombre de P doit être entre 31 et 55 %.

Le nombre de passes « P » nécessaires est calculé en arrondissant :

- à l'entier inférieur (77,5 => 77) pour le minimum
- à l'entier supérieur (137,5 => 138) pour le maximum

En annexe un tableau donnant des nombres de passes en fonction de la durée d'une performance et du type d'arme.

Ce taux effectif des combats est évalué lors de la candidature au challenge (**), et conditionne la validation de la participation. Il est calculé sur la base de la chorégraphie détaillée des phrases d'armes d'une part (cf. 3.1 - G) et de la durée de la performance de l'épreuve artistique (cf. 3.1 - H) d'autre part.

Chaque chorégraphie doit avoir un temps d'escrime correspondant à 50% de la performance (arrondi à l'inférieur (***)). Ce temps d'escrime sera évalué au moyen d'un chronomètre lors de l'épreuve artistique.

Par exemple : une performance de 250 secondes avec des armes de Type 1 doit avoir un minimum de 52 passes et un maximum de 113 passes, là où une performance de même durée avec des armes de type 3 doit avoir un minimum de 77 passes et au maximum 138 passes. Dans les deux cas, la performance doit contenir au moins 125 secondes d'escrime.

NDLR :

- 1) *modification des proportions : au lieu d'une quantité minimale de passe, il faut un nombre de passes correspondant à un minimum et un maximum ; ces valeurs ont été établies sur la base de performances lors de championnats nationaux*
- 2) *le calcul doit être effectué sur la base du projet chorégraphique uniquement : les décomptes de passes lors de la performance ne sont pas suffisamment précis*
- 3) *la durée d'escrime mesurée lors de l'épreuve artistique permet de décorrélérer les contraintes du nombre de passes des contraintes d'exécution de l'escrime*

3.4 - Coefficient de difficulté *

L'appréciation de la difficulté des actions est évaluée au travers de la note technique.

NDLR : *Il n'y a pas de coefficient à appliquer, ni sur la chorégraphie dans son ensemble, ni par phrase d'armes.*

4 - Déroulement des compétitions

4.1 - Déroulement général *

Les compétitions Solo, Ensemble, Duel et Bataille se dérouleront en deux épreuves appelées :

- Epreuve Technique
- Epreuve Artistique

Chaque épreuve sera caractérisée par la participation de tous les compétiteur·rice·s participants.

Une équipe qui ne termine pas une des épreuves se verra disqualifiée. Néanmoins, elle pourra présenter ses performances hors compétition.

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

Le classement général sera obtenu à partir de la note finale.

L'aide électronique portable n'est pas autorisée.

Une personne extérieure ne peut pas donner d'indications de rythme.

***NDLR** : renommage de l'épreuve dite "libre" en épreuve dite "artistique" ; le terme d'"épreuve" est conservé à la place du nouveau terme "programme" du règlement national.*

4.2 - Epreuve technique *

Dans l'« Épreuve Technique », la performance est exécutée à vitesse réelle, et elle est notée uniquement sur les **aspects techniques (*)**, comme la justesse de l'escrime, des actions offensives comme défensives, des déplacements, le respect des règles de sécurité (liste non exhaustive).

Les éléments de jeu (*) nécessaire à la réalisation d'une phrase d'armes (dialogues, interactions avec le décors, etc.) peuvent être conservés pour le passage de l'épreuve. Ces éléments ne peuvent pas être utilisés pour justifier un non-respect des critères techniques.

Les effets de sons et lumières doivent être absents de la performance.

Les participant·e·s sont en tenue de sport et avec les accessoires nécessaires à la performance. (*)

Pour faciliter la notation, l'exécution d'une phrase d'armes doit être séparée de quelques secondes (au moins 5s) de la phrase précédente et de la phrase suivante. Lors de ce laps de temps, les compétiteur·rice·s peuvent se déplacer librement sur l'espace scénique, ils peuvent changer leur position de garde ou conserver la même.

La notation est calculée comme suit :

- chaque phrase d'arme est notée sur 10 selon les critères techniques (cf. critères de jugement techniques)
- la note sur 10 est décomposée en plusieurs parties :
 - 3 points : maîtrise corporelle
 - 3 points : réalisation technique
 - 3 points : fondamentaux
 - 1 points : crédibilité
- La moyenne des phrases d'armes d'un juge sera appliquée pour calculer la note globale de l'épreuve technique du juge, avant harmonisation
- Les juges disposent de 5 à 10 min à la fin d'une performance pour harmoniser leurs notes. Le président du jury doit garantir cette harmonisation.
- La moyenne globale de l'ensemble des juges sera appliquée pour calculer la note finale de l'« Épreuve Technique ».

Les critères de jugements techniques sont décrits en annexe. Même si la vitesse d'exécution est un critère important dans la crédibilité des phrases d'armes, elle ne doit pas supplanter les autres critères. En effet, vraisemblance, logique de l'arme, timing et lisibilité sont tout aussi importants. Le jury sera attentif à ce que la vitesse d'exécution ne prévaut pas au détriment de la sécurité, de la séquentialité, du contrôle, du regard, etc.

***NDLR** : la performance peut être jouée dans son ensemble et avec du jeu scénique lors des phrase d'armes. La durée totale ne doit bien entendu pas dépasser la durée prévue pour l'épreuve libre. Les accessoires nécessaires sont autorisés, même si la tenue de sport est obligatoire. Un temps d'harmonisation des notes est mis en place par le président du jury.*

4.3 - Epreuve artistique *

Dans l'« Épreuve Artistique », 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 communes, respectant les critères techniques et artistiques décrits en annexe de ce règlement.

La notation est calculée à la fin de la performance comme suit :

- la performance est noté sur 10 selon les critères artistiques (cf. annexe des critères de jugement artistiques)
- la note sur 10 est décomposée en plusieurs parties (2 points pour chaque par pas de 0.25 points) :
 - Histoire
 - Scénographie
 - Espace
 - Interprétation
 - Harmonie

- pour sanctionner les erreurs techniques, des malus peuvent s'appliquer au global à la performance (cf. annexe des critères technique) :
 - - 0.5 points pour la maîtrise corporelle
 - - 0.5 points pour la technicité
 - - 0.5 points pour les fondamentaux
- La moyenne des phrases d'armes d'un juge sera appliquée pour calculer la note globale de l'épreuve artistique émise par le juge, avant harmonisation.
- Les juges disposent de 5 à 10 min à la fin d'une performance pour harmoniser leurs notes. Le président du jury doit garantir cette harmonisation.
- La moyenne globale de l'ensemble des notes émises par les juges sera appliquée pour calculer la note finale de l'« Épreuve Artistique ».

Les pénalités devront être appliquées selon les critères décrits en annexe de ce règlement.

NDLR : pas de notation sur la difficulté des passes d'arme ; harmonisation des règles en fonction du règlement national de 2023 et de la feuille de notation utilisée lors des championnats 2023 ; la note artistique est décomposée en plusieurs parties définies en annexe. Un temps d'harmonisation des notes est mis en place par le président du jury.

4.4 - Étapes de la compétition *

L'organisation du challenge est précisée dans la note d'organisation.

Le challenge régional est une opportunité pour les participant·e·s de présenter un numéro pour démontrer leur capacité à concourir à un championnat régional ou national. La sélection à un championnat reste à l'entière discrétion de la ligue régionale.

NDLR : le challenge s'inscrit dans la logique du calendrier de la saison, et participe de la prise de décision de la ligue sur la sélection de compétiteur·rice·s et de compétitrices à des championnats nationaux.

4.5 - Pénalités *

Au cours de la performance, chaque « juge technique » avisera des pénalités sur l'exécution des actions :

Nature de la 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 (des deux pieds) pendant une phrase d'armes	Jaune	0.5

Nature de la faute	Carton	Points de pénalité
Dangerosité de l'exécution	Rouge	1
Dégradation de l'espace scénique	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'escrime de 50%	Rouge	1 par tranche de 5 points de pourcentage manquant
Réclamation invalidée	Rouge	1 (*)
Publicité dissimulée (1ère injonction)	Rouge	1
Renversement de liquides, poussières, poudres, sable, graviers, petits objets, confettis, riz, paillettes, etc. sur l'espace scénique (liste non exhaustive)	Noir	Élimination
Blessure causée par une arme	Noir	Élimination
Faute contre l'esprit sportif	Noir	Élimination
Abandon de l'espace scénique sans autorisation	Noir	Élimination
Publicité dissimulée (2ème injonction)	Noir	Élimination

(*) 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.

NDLR : adaptation des pénalités.

4.6 - Système de notation *

La note de l'épreuve technique : la moyenne des notes émises par les juges

La note de l'épreuve artistique : la moyenne des notes émises par les juges

La note finale : la somme des deux épreuves.

Par exemple, pour une performance :

- avec des notes de 5, 6, et 5 à l'épreuve technique, sa note technique est de 5.3 (la moyenne) (sur 10)
- avec des notes de 7, 8 et 6 à l'épreuve artistique, sa note artistique est de 7 (sur 10)
- sa note finale sera donc de 5.3 + 7 soit 12.3 / 20

NDLR : simplification de la note finale.

4.7 - Classement général *

Le classement général de chaque catégorie sera donné par la note finale.

Seuls les 3 premières équipes des 8 compétitions (cf. Catégories 2.1) seront récompensées.

En cas d'égalité, l'équipe qui a le moins de pénalité l'emporte. Si l'égalité persiste, l'équipe ayant obtenue le score le plus élevée à l'« Épreuve 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.

Dans le cas où il n'y a pas suffisamment d'équipes pour établir un podium, les équipes concourant dans une compétition sont tout de même récompensées, sans établir de podium.

(*)

NDLR : précision concernant les compétitions sans podium.

4.8 - Appel *

L'équipe d'organisation veille à ce que chaque compétiteur·rice 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 compétiteur·rice·s peuvent avoir des armes de réserve, contrôlées par le Bureau de Contrôle, et les remettre hors scène.

4.8.1 - Epreuve technique *

À l'appel des membres de l'organisation, les compétiteur·rice·s et les figurant·e·s préparent les accessoires puis se positionnent en toute liberté sur l'espace scénique.

Chaque équipe sera responsable du montage sur la scène. Ce montage devra être réalisé en moins d'une minute. Tant que la performance n'a pas débutée, il peut y avoir plus de 6 personnes sur scène (*).

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

Les compétiteur·rice·s peuvent ensuite démarrer leur performance librement.

Un temps d'immobilité doit être effectué lorsque la performance se termine. Le chef d'équipe doit annoncer à voix haute "fin de la performance" ou bien "fin du numéro". (**)

Un salut est obligatoire en fin de performance.

Chaque équipe sera responsable du démontage sur la scène. Ce démontage devra être réalisé en moins d'une minute. Une fois la performance terminée seulement, il peut y avoir plus de 6 personnes sur scène (*).

NDLR :

- 1) *précision sur la durée du montage et démontage, et précision sur le nombre de personnes sur scènes avant et après la performance.*
- 2) *précision sur la fin de la performance avec annonce à voix haute par le chef d'équipe*

4.8.2 - Epreuve artistique *

À l'appel des membres de l'organisation, les compétiteur·rice·s et les figurant·e·s préparent les accessoires puis se positionnent en toute liberté sur l'espace scénique.

Chaque équipe sera responsable du montage sur la scène. Ce montage devra être réalisé en moins d'une minute. Tant que la performance n'a pas débutée, il peut y avoir plus de 6 personnes sur scène (*).

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 compétiteur·rice·s reçoivent les pénalités prévues en 4.5.

Un salut est obligatoire en fin de performance.

Chaque équipe sera responsable du démontage sur la scène. Ce démontage devra être réalisé en moins d'une minute. Une fois la performance terminée seulement, il peut y avoir plus de 6 personnes sur scène (*).

NDLR : *précision sur la durée du montage et démontage, et précision sur le nombre de personnes sur scènes avant et après la performance.*

4.9 - Entrées et sorties sur l'espace scénique

L'espace scénique est défini par un rectangle de 10 mètres par 8 mètres. L'ensemble de la performance se déroule dans cet espace.

Durant une phrase d'armes, un·e compétiteur·rice sortant les deux pieds de cet espace est susceptible d'être sanctionné·e.

4.10 - Interruption de la performance

Dans les deux épreuves (technique et artistique), les compétiteur·rice·s devront s'arrêter à chaque fois que le Président du Jury ordonnera « Halte ».

Les compétiteur·rice·s 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.

4.11 - Temps de pause *

Pour le bien être des membres du jury et des compétiteur·rice·s, des temps de pause doivent être aménagés par l'organisation. Ces temps de pause sont prévus à l'avance en fonction du programme des catégories et des compétitions.

Un temps de pause de 10 à 15min doit être aménagé entre chaque catégorie, chacune comportant plusieurs compétitions (une par type d'armes).

Il faut pouvoir garantir environ 10 à 15 min de temps de pause pour une heure de compétition.

Par exemple :

- Si une catégorie dure 30 min, il faut 15 min à la fin de la catégorie pour passer à la catégorie suivante ; cette pause permet de garantir les 15 min de pause pour l'heure de compétition
- une catégorie dure 1h30, il faut prévoir au moins une pause de 10-15 min au milieu de la catégorie, puis 10-15 min à la fin de la catégorie, pour un total de 20-30 min de pause pour 1h30 de compétition

***NDLR** : ajout des temps de pause dans l'organisation des compétitions*

5 - Arbitrage, Contrôle, Jugement

En amont d'un événement comportant un jugement, une méthode de vote, papier, tablette, etc. sera retenue. Les différent·e·s 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. En fonction des besoins, d'autres personnes pourront être affectées à la mise en œuvre de cette méthode.

5.1 - Directoire Technique *

Le Directoire technique (DT) est composé de 1 à 3 personnes, dont au moins une détentrice d'un diplôme professionnel d'enseignant de l'escrime (*), de préférence des experts en escrime artistique, 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.

Le DT doit définir un référent sur le règlement du challenge, qui se tiendra à disposition du jury et des compétiteur·rice·s pour répondre aux questions concernant le règlement.

***NDLR** : allègement des règles de participation au directoire technique : il suffit d'au moins un enseignant professionnel (BPJEPS ou DEJEPS). Cela permet aux éducateurs, animateurs, et arbitre de participer au directoire technique. Le nombre de 1 à 3 personnes rend le poste obligatoire tout en révisant à la baisse le nombre de personnes nécessaires pour un challenge régional. Ajout d'un référent sur le règlement du challenge.*

5.2 - Président du Jury

Le ou la Président· du jury, sera l'interlocuteur·rice 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 trois à six juges (*), incluant le ou la président·e du jury.

Ils et elles seront nommé·e·s par l'organisateur du challenge (**) en concertation avec la ligue régionale.

NDLR :

- 1) *réduction du nombre de juges nécessaires (3-6 au lieu de 6-10)*
- 2) *choix du jury par l'organisateur et la ligue, au lieu de la FFE*

5.4 - Chronométreur·euse·s *

Les chronométreur·euse·s seront fournis par l'organisateur; ils et elles travaillent sous les ordres de l'organisation.

Leur tâche est de mesurer : (*)

- la durée totale de la performance (en cas de dépassement notamment)
- la durée du temps d'escrime au sein de la performance

Au moins deux chronométreur·euse·s (**) seront nécessaires lors de chaque performance. Ils donneront les résultats de leurs calculs à l'organisation.

NDLR :

- 1) *renommer "assesseurs" par "chronométreurs*
- 2) *réduction du nombre de chronométreurs nécessaires (2+ au lieu de 3+)*
- 3) *remplacer le nombre de passes par le temps d'escrime*

5.5 - Bureau de contrôle

Les membres du bureau de contrôle sont fournis par l'organisateur; ils travaillent sous les ordres de l'organisation.

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

Tous les compétiteur·rice·s doivent se présenter au Bureau de Contrôle à l'heure fixée par le programme et avant le début de chaque Programme de la compétition.

Le Bureau de Contrôle devra vérifier le respect des normes fixées par ce règlement de toutes les armes (principales, connexes et de réserve) et y apposer une marque de contrôle.

Les accessoires s'apparentant à des armes devront être contrôlés.

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.a représentant.e de l'organisation a le pouvoir d'expulser toute personne, y compris les compétiteur-ric-e-s, 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.

5.8 - Médical *

La présence d'un.e professionnel.le à même de prodiguer les premiers soins (infirmier.e, médecin, etc.) est obligatoire lors de la tenue des épreuves.

6 - Espace scénique et zone de compétition

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 compétiteur·rice·s
- la ou les salles des compétiteur·rice·s
- 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.

Les personnes nommées dans le projet chorégraphique se verront remettre des badges et seront les seules à pouvoir pénétrer dans les espaces dédiés aux compétiteur·rice·s.

***NDLR** : allègement des règles de sécurité sur la présence d'un médecin à un challenge régional.*

6.2 - Zone de la compétition *

Dans la zone de la compétition (espace scénique et zone réservée au jury), sont admis exclusivement :

- les compétiteur·rices·s, les figurant·e·s (*) et les assistant·e·s plateaux des équipes lors de leur passage
- les membres du jury (juges, chronométreurs)
- le directoire technique
- le personnel médical
- les organisateur·rice·s

La zone de compétition pour « l'Épreuve Technique » pourra être différente de celle pour « l'Épreuve Artistique ». Ces zones devront respecter les mêmes contraintes.

***NDLR** : précision sur la présence des figurants dans la zone de la compétition.*

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 chronométreur·euse·s.

La régie son et lumière (si présente) doit être en relation directe avec le président du Jury et l'organisation.

Chaque juge dispose d'un emplacement personnel. Les emplacements doivent être à une distance minimale de 1m les uns des autres.

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

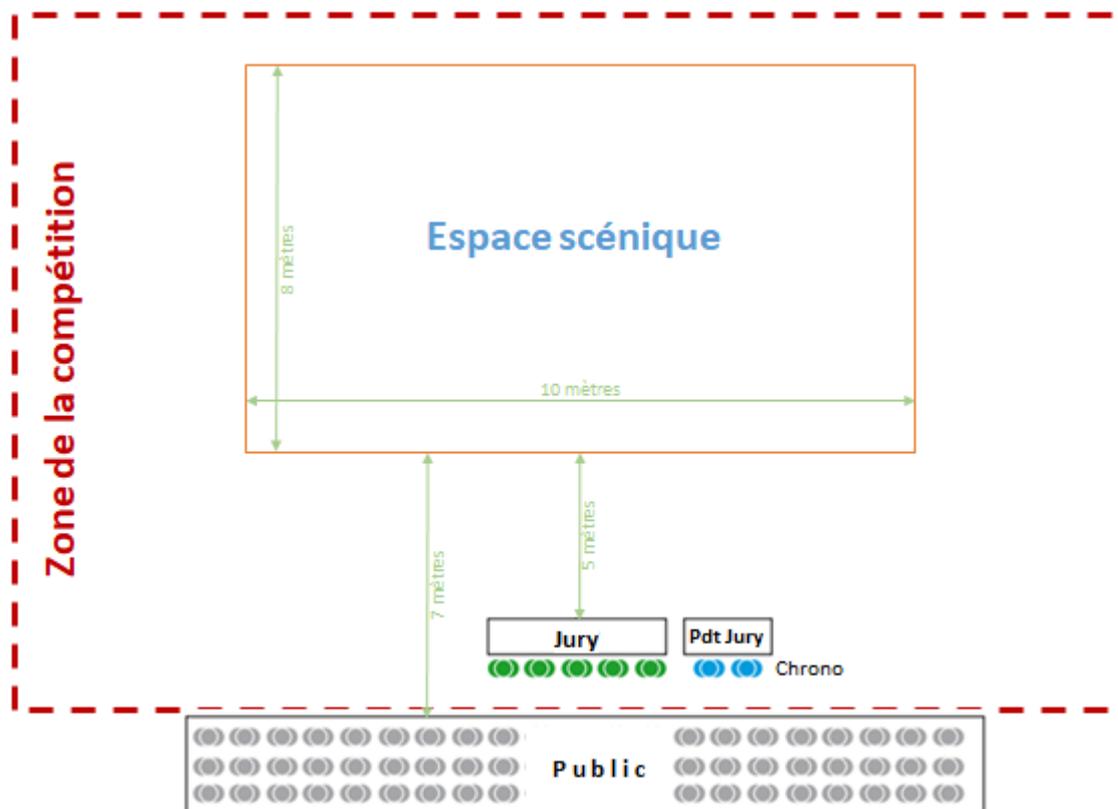
NDLR : précision sur les distances.

6.4 - Espace scénique

La zone sur laquelle se déroulent 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 - Équipement de l'espace scénique *

Pour l'« Épreuve Artistique », 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 l'ensemble du jury)

NDLR : retrait de l'obligation de projecteur. Le challenge peut se dérouler dans un gymnase, avec des enceintes portatives. L'important est que le jury et les participants puissent entendre la musique et les paroles.

6.6 - Zone d'appel

Chaque compétiteur·rice·s 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.

Un podium peut être installé à cet endroit (*), dans ce cas il doit se composer d'un podium à trois marches, la plus haute centrale, l'intermédiaire à gauche et le plus bas à droite.

NDLR : le podium est optionnel. S'il est présent, il correspond aux mêmes spécifications que le règlement national.

6.8 - Salles des compétiteur·rice·s*

L'organisation fournit des zones où les compétiteur·rice·s 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. Ce système peut être numérique (écran, ordinateur, etc.) ou physique (*) (tableau blanc mis à jour fréquemment), et opéré par des membres de l'organisation dédié à cet effet.

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

NDLR : précision sur le système d'information (écran ou tableau blanc et annonce orale)

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.

L'organisation fournit :

- une salle ou une zone équipée de tables et de chaises
- les équipements de contrôle (gabarit, balance, système de marquage (*) des équipements conformes)

NDLR : ajout du système de marquage à fournir par l'organisation

6.10 - Chambre du jury

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

Celle salle peut être disponible à tout moment ou bien fournie à la demande (*) et être utilisée pour d'autres raisons lorsqu'elle n'est pas utilisée par le jury. Lorsque le jury se réunit dans cette salle, l'organisation doit s'assurer qu'aucune autre personne n'entre sans invitation du jury.

NDLR : l'organisation doit assurer que le jury puisse se réunir en privé. Cependant, il n'est pas nécessaire de bloquer une salle entière tant qu'elle n'est pas utilisée par le jury.

6.11 - Personnel

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

Annexes

Nombre de passes par type d'armes *

Les tableaux ci-dessous vous sont proposés pour faciliter vos calculs (cf 3.3) permettant de déterminer l'attendu en nombre de passes pour votre projet chorégraphique. Un échelonnage de durée selon chaque catégorie et pour chaque type est listé dans les tableaux où vous retrouverez le nombre de passes attendu (au minimum et au maximum).

Catégorie Solo

Durée	Type 1		Type 2		Type 3	
	Min (21%)	Max (45%)	Min (26%)	Max (50%)	Min (31%)	Max (55%)
1 min 30	18	41	23	45	27	50
1 min 40	21	45	26	50	31	55
1 min 50	23	50	28	55	34	61
2 min	25	54	31	60	37	66
2 min 10	27	59	33	65	40	72
2 min 20	29	63	36	70	43	77
2 min 30	31	68	39	75	46	83

Catégorie Ensemble

Durée	Type 1		Type 2		Type 3	
	Min (21%)	Max (45%)	Min (26%)	Max (50%)	Min (31%)	Max (55%)
2 min 30	31	68	39	75	46	83
2 min 40	33	72	41	80	49	88
2 min 50	35	77	44	85	52	94
3 min	37	81	46	90	55	99
3 min 10	39	86	49	95	58	105
3 min 20	42	90	52	100	62	110
3 min 30	44	95	54	105	65	116

Catégorie Duo

	Type 1		Type 2		Type 3	
Durée	Min (21%)	Max (45%)	Min (26%)	Max (50%)	Min (31%)	Max (55%)
3 min 30	44	95	54	105	65	116
3 min 40	46	99	57	110	68	121
3 min 50	48	104	59	115	71	127
4 min	50	108	62	120	74	132
4 min 10	52	113	65	125	77	138
4 min 20	54	117	67	130	80	143
4 min 30	56	122	70	135	83	149

Catégorie Bataille

	Type 1		Type 2		Type 3	
Durée	Min (21%)	Max (45%)	Min (26%)	Max (50%)	Min (31%)	Max (55%)
5 min 30	69	149	85	165	102	182
5 min 40	71	153	88	170	105	187
5 min 50	73	158	91	175	108	193
6 min	75	162	93	180	111	198
6 min 10	77	167	96	185	114	204
6 min 20	79	171	98	190	117	209
6 min 30	81	176	101	195	120	215

Critères de jugement techniques *

Type	Description
Maîtrise corporelle	Vérifier la disponibilité de son partenaire avant le déclenchement de l'action
Maîtrise corporelle	Contrôler ses coups
Maîtrise corporelle	Conserver son équilibre
Maîtrise corporelle	Réaliser des mouvements amples et lisibles
Maîtrise corporelle	Faire des actions (attaques, feintes) clairement visibles
Technique	Fluidité des déplacements
Technique	Respecter la séquentialisation des actions de bras puis des actions de jambes
Technique	Allongé le bras armée lors de l'amorce de l'action offensive
Technique	Réaliser les parades avec le/s bras armé/s fléchi/s
Technique	Porter ses actions dans des cibles clairement visées (prohiber les attaques au sol ou au ciel)
Technique	Réaliser la parade en utilisant le Fort-Moyen de la lame sur le Moyen-Faible de lame de l'attaquant
Fondamentaux	Être fléchi
Fondamentaux	Gérer la distance entre les protagonistes (distance, arrêt des coups, jets d'armes)
Fondamentaux	Maintenir la même distance entre ses pieds (sauf fente/flèche)
Fondamentaux	Avoir le genou avant dans l'axe / Conserver le pied avant dans le sens du déplacement
Fondamentaux	Réaliser l'action dans le bon temps (non-anticipation des parades, des feintes, des contre-offensives, esquives...)
Crédibilité	Réaliser une phrase d'arme vraisemblable/plausible/crédible
Crédibilité	Respecter la logique de l'arme (armes d'estoc, tourné le dos à son adversaire sans justification ou maîtrise de l'arme)

Critères de jugement artistiques *

Les Critères de jugement artistique sont les suivants :

- Histoire
- Scénographie
- Interprétation
- Occupation de l'espace scénique
- Harmonie

Les descriptions des critères décrits ci-après ne sont pas exhaustives.

Histoire

- Originalité
- Structure de l'histoire
- Justification des combats dans le scénario
- Cohérence de l'époque ou de la situation

Scénographie

- Lisibilité de l'histoire
- Bande son appropriée
- Rôle des figurants
- Mise en forme de la situation
- Rapport entre un personnage et le groupe
- Costumes & accessoires (qualité & logique des costumes et accessoires)

Interprétation

- Jeu des acteurs en fonction des personnages et du scénario
- Implication des acteurs de second plan
- Qualité de l'élocution (dans le cadre de dialogue)
- Interprétation des combats
- Justesse des éléments de jeu (chutes, combats à mains nues, etc...)
- Rythmique
- Maîtrise et sécurité (gestes, environnement, éléments de jeu, etc...)

Occupation de l'espace scénique

- Exploitation de l'espace scénique
- Organisation du jeu et des combats dans tout l'espace scénique

Harmonie

- cohérence entre les différents critères de jugement artistique (l'histoire, la scénographie, l'interprétation, sont en harmonie entre eux)
- lisibilité de l'action
- crédibilité

Adaptation des annexes

Les annexes ont été adaptées depuis le règlement national pour correspondre au reste du règlement du challenge régional, en accord avec les intentions du règlement régional et en conservant les éléments essentiels du règlement national. Une annexe supplémentaire a été ajoutée pour fournir un aperçu rapide du nombre de passes attendues sans avoir à faire de calcul de sorte à estimer où se situe une performance par rapport aux critères de taux d'escrime.