

CHAMPIONNATS DE FRANCE FÉDÉRATION FRANÇAISE D'ESCRIME
 D'ESCRIME ARTISTIQUE
2 0 2 0

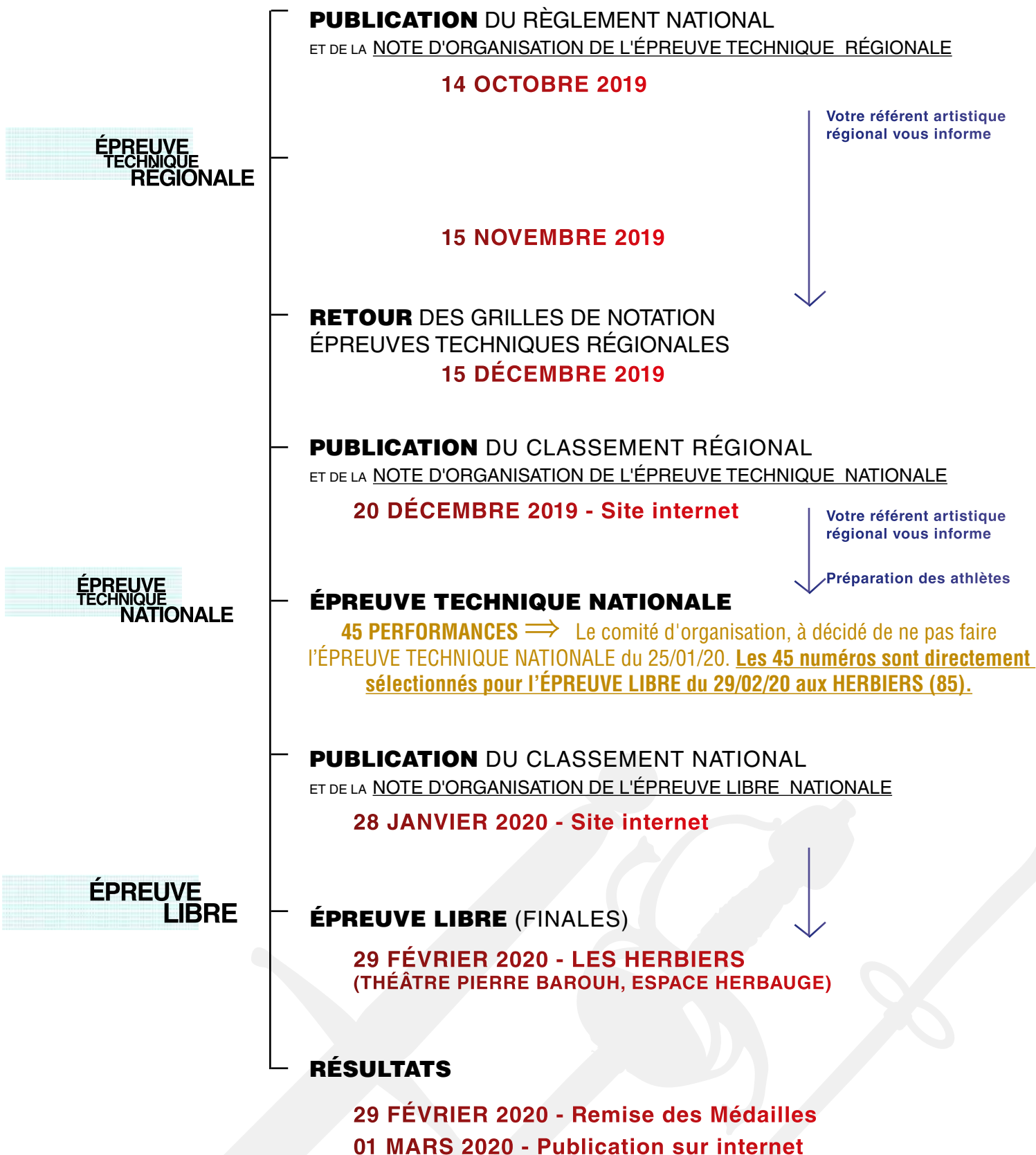
VERSION DU 20/12/2019

LES MODIFICATIONS ou AJOUTS ONT ÉTÉ APPORTÉS EN
JAUNE.



RÈGLEMENT NATIONAL

PLANNING



RÉCAPITULATIF DES RUBRIQUES

GÉNÉRALITÉS

NATURE DE L'ÉPREUVE

CONDITIONS DE PARTICIPATIONS

ÉPREUVE TECHNIQUE RÉGIONALE ÉLIMINATOIRE

ÉPREUVE TECHNIQUE NATIONALE ÉLIMINATOIRE

ÉPREUVE LIBRE

QUOTAS par RÉGIONS

CATÉGORIES, SECTIONS, ÉPOQUES

SECTIONS

CHRONOMÉTRAGE de l'ÉPREUVE LIBRE

ÉPOQUES

PÉNALITÉS

ÉQUILIBRE

GRILLE DE NOTATION

FICHE TECHNIQUE

LA SCÈNE - PLATEAU

COMMISSION DE SÉCURITÉ

RÉ-ENGAGEMENTS - ADAPTATIONS POSSIBLES

ASPECTS SCÉNIQUE

DOPAGE

CAS LITIGIEUX

SANCTIONS

DISCIPLINE

RÉCAPITULATIF - ÉPREUVE TECHNIQUE ÉLIMINATOIRE

RÉCAPITULATIF - ÉPREUVE LIBRE

RÈGLEMENT NATIONAL

GÉNÉRALITÉS

L'escrime artistique, est une pratique sportive et artistique de la **Fédération Française d'Escrime**.

C'est une escrime **chorégraphiée, sur scène**, ou les pratiquants sont **partenaires**. Des phrases d'armes sont enchaînées par des mouvements inspirés de l'escrime ancienne européenne, afin de créer un tableau **esthétique**, où l'escrime est mise en valeur.

D'autres fédérations ou structures ont leur propres règlements nationaux, il faut donc exclure de la mention «**Escrime Artistique**» :

- l'escrime de spectacle, de combat / cascade scénique (FCFC)
- les Art Martiaux Historiques Européens (FFAMHE)
- le Sabre Laser (ASL FFE)
- le Béhourd (FFB)

Il faut rappeler que «*l'escrime ancienne*» n'est pas une pratique en soi, ce terme désigne les sources historiques et l'histoire de l'escrime européenne.

Les tableaux artistiques peuvent être traités de diverses manières : tragiques, comiques, réalistes, fictives, oniriques, fantastiques...

Les armes utilisées ne sont **ni tranchantes, ni pointues**. Elles doivent être montées dans le respect du règlement fédéral, par un Maître d'Armes, Prévôt, ou instructeur habilité. Les matières peuvent être l'acier, l'aluminium, le bois, le polypropylène (intemporel). Les lames sont de section plate, losange, carrée ou triangulaire selon l'époque.

D'une manière générale, **les coups portés sont arrêtés**. Les attaques de pointe sont maîtrisées, **hors de distance de touche**, sauf exception (ex : botte finale).

Tous les escrimeurs(ses) auront les mains et les pieds protégés (gants et chaussures).

- 1** ⇒ La participation à L'ÉPREUVE TECHNIQUE RÉGIONALE, L'ÉPREUVE TECHNIQUE NATIONALE, L'ÉPREUVE LIBRE et par extension aux Championnats de France d'Escrime Artistique implique l'acceptation de la part des participants des notes d'organisation, et du Règlement National. Nb : Ces documents peuvent faire l'objet de modifications éventuelles, elles ne seront apportées qu'en cas d'ultime recours.

NATURE DE L'ÉPREUVE

- 2** ⇒ Les Championnats de France d'Escrime Artistique sont des épreuves nationales regroupant des participants concourant pour l'attribution de titres de champions de France d'Escrime Artistique.

Chaque participant doit présenter devant un jury une prestation d'Escrime Artistique réalisée en fonction des attentes du jury, et selon les catégories et époques déterminées.

La prestation d'Escrime Artistique se compose de trois épreuves distinctes, chacune notée sur 100 points :

- une ÉPREUVE RÉGIONALE (éliminatoire) 1-2mn
- une ÉPREUVE TECHNIQUE NATIONALE (éliminatoire) 1-2mn
Épreuve facultative en fonction du nombre de concurrents
- une ÉPREUVE LIBRE (60pts pour l'escrime, 40pts pour l'artistique)

À l'issue des ÉPREUVES TECHNIQUES RÉGIONALES et NATIONALES, un classement par section/époque est effectué. Les 5 premiers par section/époque sont alors sélectionnés, pour l'ÉPREUVE LIBRE.

À l'issue de l'ÉPREUVE LIBRE, un classement par section/époque est effectué, permettant l'attribution du titre de champion de France, huit titres au total.

CONDITIONS DE PARTICIPATIONS

- 3** ⇒ Cette épreuve est ouverte aux candidats âgés de 18 ans minimum de nationalité française. Carte d'identité Française ou passeport en cours de validité.
- 4** ⇒ Chaque participant doit être titulaire de la licence FFE (Fédération Française d'Escrime) en cours de validité.

ÉPREUVE TECHNIQUE RÉGIONALE // (avant le 15 décembre)

5 Prérequis : être licencié à la FFE

- Un passage devant le référent artistique régional, chronométré de 1-2mn, uniquement d'escrime artistique, sans musique, avec salut hors chronomètre.
- La performance est un extrait de la chorégraphie de l'éventuelle ÉPREUVE LIBRE.
- La performance doit être proposée par les personnes souhaitant se présenter aux championnats de France et correspondre à la section/époque de l'ÉPREUVE LIBRE.
- À la suite des épreuves, les candidats se verront attribuer une note sur 100 (100 étant le plus haut score pour la technique parfaite). Il pourront jouir, ou non, d'une validation de l'ETR afin de poursuivre dans la filière de compétition.
 - une note au minimum de 50/100pts par le référent artistique régional
 - une validation de l'ETR (CTR et référent artistique)

Toutes parties d'armes (quillons), de costumes (exemple cape) ou objets contendants pourront être utilisés durant l'ÉPREUVE TECHNIQUE ou L'ÉPREUVE LIBRE sous réserve d'une utilisation sécurisée et sécurisante (voir article 26).

Leurs utilisations lancera le chronométrage du temps de combat tout comme l'utilisation des autres armes.

Si votre arme à un aspect singulier ou implique une utilisation particulière, veuillez contacter l'organisation pour un premier avis en amont.

ÉPREUVE TECHNIQUE NATIONALE par le Jury // 25 janvier selon les effectifs, CHOLET (49)

6 Prérequis : une note au minimum de 50/100pts par le référent artistique régional, une validation de l'ETR (CTR et référent artistique)

- Un passage devant le jury, chronométré de 1-2mn, uniquement d'escrime artistique, avec salut hors chronomètre.
- La performance peut être un extrait de la chorégraphie de l'éventuelle ÉPREUVE LIBRE.
- Pas de musique d'accompagnement.
- La performance doit être proposée par les personnes souhaitant se présenter aux championnats de France et correspondre à la section/époque de l'ÉPREUVE LIBRE. (Un combat à plusieurs pour la troupe par exemple).
- Les armes utilisées sont semblables aux armes de l'éventuelle l'ÉPREUVE LIBRE.
- Pas de costumes. Vêtements sobres de couleur noire. **Baudriers acceptés** (Chemise noire, chaussures ou bottes noires, tabar noir autorisés).

ÉPREUVE LIBRE NATIONALE (FINALES) // 29 février Ville : LES HERBIERS (85)

- 7** Prérequis : Un classement général par section/époque de L'ÉPREUVE TECHNIQUE est édité. Seuls les **5 premiers** de chaque section/époque sont sélectionnés pour l'ÉPREUVE LIBRE. Les sélectionnés aux CHAMPIONNATS DU MONDE d'ESCRIME ARTISTIQUE seront définis en fonction des résultats du CFEA, et des quotas du règlement international édités par le pays organisateur et l'Académie d'Armes Internationale.

FRAIS d'ENGAGEMENTS

- 8** ⇒ Des droits d'engagement sont demandés pour chaque épreuve de 10€ par participant.

QUOTAS par RÉGION

- 9** ⇒ Les inscriptions sont libres, sous réserve de la validation du Conseiller Technique Régional (CTR) et référent artistique de la région. L'Équipe Technique Régionale (ETR) peut demander aux participants en plus de l'ÉPREUVE TECHNIQUE RÉGIONALE, des informations ou présentation de l'éventuelle ÉPREUVE LIBRE.
Chaque région aura un quota de performances par section/époque, défini selon le nombre d'inscrits à l'ÉPREUVE TECHNIQUE RÉGIONALE.



CATÉGORIES, SECTIONS, ÉPOQUES

10 ⇒ En compétition, il est proposé :

- **une catégorie :** - Senior
- **quatre sections :**
 - Solo (**S**)
 - Duo (**D**)
 - Mouvement d'Ensemble (**M**)
 - Troupe (**T**)
- **trois époques :**
 - Antique / Médiéval (**E1**)
 - Renaissance / Grand siècle (**E2**)
 - Intemporel / Fantastique. (**E3**)

SECTIONS

11 - SOLO (**S**) : enchaînement de combat(s) contre un ou plusieurs adversaire(s) imaginaire(s), exécuté par **une seule personne**, chronométré et accompagné ou non de musique (époque libre).

- DUO (**D**) : combat(s) chronométré(s) effectué(s) uniquement par **deux personnes**, avec ou sans texte, accompagné(s) ou non de musique, de trois acteurs figurants maximum supplémentaires, utilisant les armes et les costumes de l'époque (**E1,E2,E3**) choisie.

- MOUVEMENT D'ENSEMBLE (**M**) : collectif chronométré exécuté par plusieurs personnes, soit dans le même temps, le même rythme, les mêmes mouvements, soit en cascade (dans ce cas les participants doivent obligatoirement exécuter une série de mouvements ensemble), accompagné ou non de musique (époque libre). Le nombre maximum de participants au sein d'un même mouvement est de **huit**.

- TROUPE (**T**) : combat(s) chronométré(s) effectué(s) par au moins 3 personnes, avec ou sans texte, accompagné(s) ou non de musique, et avec les armes et les costumes de l'époque (**E1,E2,E3**) choisie. Le nombre maximum de participants au sein d'une même troupe est de **huit**. Plusieurs combats réalisés par différents participants doivent, en respectant les règles de sécurité, se succéder, s'effectuer en même temps, et faire appel à plusieurs escrimeurs(ses). (minimum 3).

CHRONOMÉTRAGE de l'ÉPREUVE LIBRE

12 ⇒ Un « **chronométrage** » pour les quatre sections est à respecter à + ou - 30 secondes :

- min 1mn30 ↔ **2mn** ↔ max 2mn30 SOLO (**S**)
- min 2mn30 ↔ **3mn** ↔ max 3mn30 MVMNT d'ENSEMBLE (**M**)
- min 3mn30 ↔ **4mn** ↔ max 4mn30 DUO (**D**) (**E1,E2,E3**)
- min 5mn30 ↔ **6mn** ↔ max 6mn30 TROUPE (**T**) (**E1,E2,E3**)

ÉPOQUES

13 ⇒ Les « **Époques** » s'appliquent pour les sections Duo (**D**) et Troupe (**T**) uniquement. Les sections Solo (**S**) et Mouvement d'Ensemble (**M**) n'ont pas d'époques spécifiées.

Toutes les performances en section Antique / Médiéval (E1) Renaissance / Grand Siècle (E2) utilisent une **date de référence** historique. Ces dates permettent de classer les performances selon les 2 "époques" (article 15 à 17).

Une date fictive de référence pour la section Intemporelle / Fantastique (E3) peut être proposée. Plusieurs époques peuvent se mélanger, se succéder ou s'ajouter dans cette section.

14 ⇒ Le scénario, la mise en scène, les costumes, les accessoires, la musique, les armes et la gestuelle d'escrime ont une esthétique générale qui correspond à la date de référence, et/ou évoque l'imaginaire collectif existant de la date de référence.

Le rapport entre la **date de référence** et l'esthétique générale de la performance peut varier à plus ou moins 50 ans.

En cas de questionnement sur l'historicité des armes ou des costumes, un support iconographique peut être demandé.

(Ex: - "Légende du Roi Arthur" entre en Antique/Médiéval si le point de vue est réaliste, entre en Intemporel si le point de vue est fantastique ou contemporain - une musique "rock" sur un thème historique peut être utilisée, mais elle impacte forcément plus qu'une musique orchestrée.)

Tout anachronisme **peut entraîner** une **pénalité**.

15 ⇒ Antique / Médiéval (**E1**) de l'an 0 à 1492 glaive, spatha, épée, bouclier, lance, fauchon, messer, feder, fléau, épée longue, armes d'ast (2m50 de longueur maximum)

16 ⇒ Renaissance / Grand siècle (**E2**) les 16^e, 17^e, 18^e, 19^e siècles Rapière, épée de coté, pappenheim, dague, épée de cours, sabre empire...

17 ⇒ Intemporel / Fantastique. (**E3**) Fleuret/épée/sabre contemporain, arme fictive se rapprochant de l'épée ou de la rapière, **toutes armes blanches respectant les règles de sécurité (non pointue, non tranchante) pas de sabre laser.**

PÉNALITÉS - ÉPREUVE TECHNIQUE RÉGIONALE, NATIONALE, ET ÉPREUVE LIBRE

⇒ Concernant les « **pénalités** », qui peuvent s'accumuler :

18 // premier groupe (entraîne une perte de 10 pts sur la note finale)

- (**P1 « dépassement du temps »**) à partir d'1 seconde de dépassement du temps autorisé (ex : 1mn29 ou 2mn31sec pour un SOLO) **10 points sont retirés de la note générale par tranche de 5 secondes de dépassements.**

- (**P2 « jeu périlleux »**) une action jugée périlleuse pour les escrimeurs(ses). (ex : pointe au visage, désarmement approximatif, chute ou cascade non maîtrisée, **sortie de l'aire scénique**)

- (**P3 « mouvement non réaliste »**) Mouvement ou phrase d'arme qui n'est pas du tout réaliste, selon la logique commune de l'escrime ou par extension du combat. (ex: problème de distance, parade d'un bâton **en quinte à deux mains face à un brisé d'épée longue**, un adversaire dans le dos du protagoniste...)

19 // deuxième groupe (entraîne une perte de 20 pts sur la note finale)

- (**P4 « date de référence non respectée »**) un jeu, une arme, une escrime qui n'est pas en rapport avec l'époque sélectionnée (ex: un fleuret moderne pour une époque « Renaissance »...)

- (**P5 « section non respectée »**) La chorégraphie ne convient pas à la section sélectionnée. (ex: une suite de duels en section « TROUPE » : au minimum un ou plusieurs combats de troupe sur la performance, plus de deux personnes au combat en section « DUO »)

- (**P6 « équilibre non respecté »**) Pas assez d'escrime dans la performance.

20 // troisième groupe (entraîne une perte de 30 pts sur la note finale)

- (**P7 « Jeu dangereux »**) Une action jugée dangereuse pour les escrimeurs(ses) ou le public. (ex: projection d'une arme vers le public, blessure au visage...)

// **Disqualification** voir l'article "Sanctions" et "discipline". (ex: art. 39 / 40 / 41 / 44 / 45 / 46)

ÉQUILIBRE CHRONOMÉTRAGE

- 21** ⇒ Le rapport Escrime/Théâtre est appelé «**Équilibre**». 50% minimum du temps total de la performance en ÉPREUVE LIBRE doit concerner l'opposition. Le chronométrage du temps de l'escrime est lancé à chaque action offensive ou de préparation, effectuée de façon claire et significative. La préparation doit avoir un lien direct avec l'action offensive.
- 22** ⇒ Dans le cas d'une « respiration » dans le combat, si plus de **10** secondes s'écoulent sans opposition, l'«**Équilibre**» est alors impacté. (Le chronomètre s'arrête avant reprise de l'opposition).
- ⇒ Deux temps sont chronométrés : **temps de performance** hors salut final, et **temps de l'escrime**.
- ⇒ 5 secondes sans musique doit s'écouler entre la performance et le salut final. Le salut final dure 20 secondes maximum, et peu s'effectuer en musique.

23

GRILLE DE NOTATION ÉPREUVE TECHNIQUE

FICHE D'ÉVALUATION - CHAMPIONNATS DE FRANCE D'ESCRIME ARTISTIQUE - CFEA2020						
ÉPREUVE TECHNIQUE RÉGIONALE						
COMITÉ RÉGIONAL :			NOM de la TROUPE :			
CTR :			SECTION / ÉPOQUE :			
RÉFÉRENT(S) ARTISTIQUE RÉGIONAL :			NOM / PRÉNOM	LICENCE FFE	Signature *	
Notes / <u>Signature</u> du (des) Référent(s) :			Concurrent 1			
			Concurrent 2			
			Concurrent 3			
			Concurrent 4			
			Concurrent 5			
			Concurrent 6			
			Concurrent 7			
			Concurrent 8			
INFOS :						
Taille de scène 8mx12m / 1-2 mn / pas de musiques						
L'évaluation technique est basée sur la performance commune et non individuelle de chaque escrimeur(se). Tous les escrimeurs(ses) doivent combattre. cf règlement national. À la fin du temps (2 minutes maximum) le jury arrête le chronomètre et indique aux concurrents la fin de la performance.						
Au moins <u>un mouvement</u> de la grille ci dessous doit être présenté, soit dans la chorégraphie, soit isolé de la chorégraphie. Le référent peut demander de revoir un mouvement précis.						
ÉVALUATION						
Commune aux sections / époques			Selon les époques			
Gardes	(équilibre, richesse)	/10pts	Fentes ou passes	(engagement, équilibre)	/10pts	
Parades	(précision, justesse)	/10pts	Attaque composée	(lisibilité, précision)	/10pts	
Attaque Simple	(Lisibilité, préparation)	/10pts	Prise de Fer	(gestion de l'arme, précision)	/10pts	
Esquives	(équilibre, Justesse)	/10pts	Désarmement ou combat rapproché	(sécurité, vraisemblance)	/10pts	
Volte / Contre-Volte	(distances, vraisemblance)	/10pts	PÉNALITÉ (p2,p3,p4,p5)			
Attaque au fer	(maîtrise sécurité)	/10pts				
			/100pts			
* Les signatures sont OBLIGATOIRES.						
Elles impliquent l'acceptation du règlement national du CFEA2020 des notes d'organisation et des évaluations.						

SYSTÈME DE NOTATION À L'ÉPREUVE LIBRE

ÉPREUVE LIBRE (5 premiers par sections/époques)

60% pour :

- réalisme et gestuelle de l'escrime (10pts)
- qualité et originalité de la chorégraphie (10pts)
- atouts physiques / dextérité / vitesse (10pts)
- sécurité et maîtrise des armes (10pts)
- richesse des mouvements et déplacements (10pts)
- gestion de l'espace et du rythme (10pts)

40% pour :

- originalité du sujet traité (10pts)
- jeu de(s) acteurs(trices) (10pts)
- mise en scène, scénographie, lumières (10pts)
- musique, costume(s), accessoires, maquillage(s) (10pts)

/100pts

⇒ Lors du passage d'une performance, chaque jury possède sa propre grille d'évaluation sur 100 points.

1 - Les pénalités sont indépendantes et individuelles selon chaque jury. Ces pénalités sont notées et impactent uniquement la "**note initiale**" d'un jury. Les jury ont le temps de la performance et les 6 minutes de changement de plateau pour attribuer cette "note initiale".

2 - Quand toutes les performances d'une section / époque sont évaluées, les jurys, le directoire technique et les chronométreurs se rassemblent dans une salle pour la "**réunion d'harmonisation**" d'une durée de 15 minutes pour 5 performances.

3 - Le jury, composé de six experts en escrime artistique, remettent au directoire technique les grilles. Le directoire technique fait alors le calcul d'addition des "notes initiales" pour une "**note intermédiaire**" sur 600 points.

4 - Le jury, et le directoire technique prennent connaissance des chronomètres "temps" et "équilibre". Ils votent à main levée pour attribuer ou non des pénalités supplémentaires, dans un ratio pour 600 points.

5 - Le directoire technique divise la note par six. La "**note finale**" d'une performance est alors éditée, ainsi que le classement des performances. Les notes "initiales" et la note "intermédiaire" sont confidentielles et anonymes.

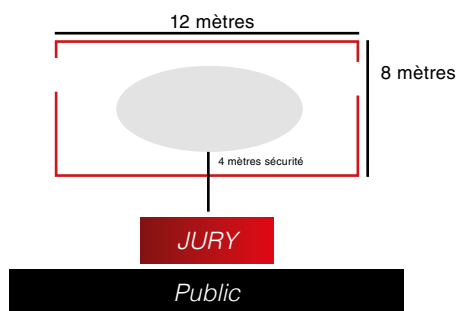
Le classement avec les notes finales sont édités en fin de compétition pour toutes les sections / époques.

LA SCÈNE - PLATEAU

- 24** ⇒ L'espace de réalisation des performances, que ce soit sur L'ÉPREUVE TECHNIQUE RÉGIONALE ou NATIONALE, ou L'ÉPREUVE LIBRE, est la même : **8m de large x 12m de longueur**. 3 mètres de hauteur minimum est nécessaire.

Cette zone pour les sélections régionales ou l'épreuve technique peut être délimitée par un marquage au sol. 4 mètres de sécurité entre la prestation et le jury/public est nécessaire. Un matériau de protection de scène peut recouvrir l'espace scénique.

Pour L'ÉPREUVE LIBRE, la scène ou le plateau doit faire ces dimensions.



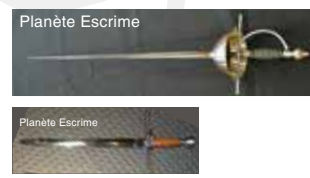
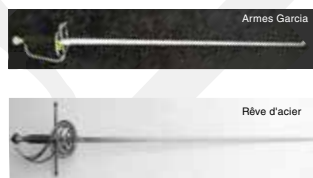
COMMISSION DE SÉCURITÉ

- 25** ⇒ La commission de sécurité est composée de spécialistes de l'escrime artistique. Cette commission a pour but de valider ou d'invalider les armes et objets utilisés en combat lors des performances.

- 26** ⇒ Les armes en acier, aluminium et bois (cane bâton) sont autorisées. En époque intemporelle, le polypropylène, le polycarbonate et matières qui n'engagent pas la sécurité des participants sont autorisés.

- 27** ⇒ Le montage des armes est vérifié par la commission de sécurité avant la performance. (structure, sécurité, risque de casse).
- Il est interdit d'utiliser des Anciennes Épées (notamment de duels).
 - Des gardes anciennes peuvent être utilisées, mais avec un montage fiable, récent, propre et sécurisé.
 - Les soudures soie/lame doivent être d'origine.
 - les quillons seront ni tranchants, ni pointus. Ils peuvent être utilisés en combat.
 - la lame de dague varie entre 25 et 35 cm.

⇒ Quelques exemples de montages, fiables et sécurisés :



RÉ-ENGAGEMENTS - ADAPTATIONS POSSIBLES

- 28** ⇒ À l'issue de L'ÉPREUVE TECHNIQUE RÉGIONALE, si **moins de 3 performances** sont inscrites dans une section/époque pour l'ÉPREUVE TECHNIQUE NATIONALE ou LIBRE, ladite catégorie/section est **annulée** après décision du Comité d'Organisation.
- 29** ⇒ Afin de favoriser le nombre de participants, si **une section/époque est annulée** : le QUOTA de 5 sélectionnés par section/époque peut être revu à la hausse dans les autres sections plus populaires.
- 30** ⇒ En cas de blessure ou indisponibilité de l'un des athlètes à l'épreuve LIBRE :
- SOLO : annulation
 - MVMNT d'ENSEMBLE : remplacement d'une personne
 - DUO : l'athlète restant passe s'il le souhaite en SOLO
 - TROUPE : remplacement d'une personne ou choix des participants de ne pas remplacer le blessé.
- 31** ⇒ Les remplacements ne sont autorisés que dans un délai de **deux semaines** avant la date de l'ÉPREUVE TECHNIQUE NATIONALE ou l'ÉPREUVE LIBRE. L'information doit être envoyée au comité d'organisation, avec la validation du référent artistique régional.
- le 11 janvier 2020 avant 00h00 pour l'ÉPREUVE TECHNIQUE NATIONALE
 - le 15 février 2020 avant 00h00 pour l'ÉPREUVE LIBRE.

DROIT À L'IMAGE

- 32** ⇒ Le participant et son équipe accepte, pour la promotion de l'escrime artistique FFE, 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) liés à la promotion du Championnat de France d'Escrime Artistique, uniquement par l'organe de communication de la Fédération Française d'Escrime.

CAS LITIGIEUX

- 33** ⇒ **Réclamations** : sur décision du Jury et du Directoire Technique.

34 ⇒ Réclamations : elles devront être formulées auprès du Directoire Technique par le responsable du club de l'Association, ou de la troupe, désigné sur la fiche d'inscription moyennant une caution de 60 Euros, à verser au moment de la réclamation auprès d'un représentant du Directoire Technique. La caution sera restituée sans délai si la réclamation est accueillie par le Directoire Technique. Dans le cas contraire elle restera acquise au Directoire Technique.

35 ⇒ Seul le Directoire Technique est habilité à statuer sur les cas litigieux. Seront appliquées les sanctions fédérales pour non présentation au podium non motivée, ou pour comportement non sportif.

36 ⇒ Toute décision du Directoire Technique rendue à propos d'un différend lié au présent Championnat est sans appel.

37 ⇒ En cas d'égalité, la performance qui n'a pas de pénalité est priorisée. Si l'égalité demeure, le groupe des pénalités est évalué, si l'égalité demeure, le Directoire Technique statuera **selon les aspects techniques des performances**.

DOPAGE

38 ⇒ Se référer au Chapitre 6 et aux articles "t 129" et suivants du Règlement International d'Escrime Sportive.

SANCTIONS

39 ⇒ En cas de non respect des règles de sécurité, ou de débordement susceptible de perturber le bon déroulement des épreuves, le Directoire Technique pourrait être amené à annuler la prestation du contrevenant (disqualification).

40 ⇒ Le **Jury** pourra annuler un numéro qu'il juge trop dangereux pour la sécurité des participants et/ou des spectateurs.

41 ⇒ Le non respect de la propriété individuelle, dans le cas d'un plagiat de chorégraphie (une phrase complète, une chorégraphie complète) est passible de sanctions (disqualification). Cette requête fera l'étude d'une recherche expresse de preuve flagrante (vidéo datée, etc...) de la part du DT. Un mouvement simple ne peut être considéré comme un plagiat.

41 ⇒ L'état d'ébriété sur scène est formellement interdit sous peine
.2 de disqualification.

FICHE TECHNIQUE

- 42** ⇒ Une fiche technique .PDF avec la bande son Haute Définition (si de la musique est utilisée) devront être remises sur un serveur web pour L'ÉPREUVE LIBRE.
- 43** ⇒ Une conduite lumière devra être remise sur un serveur web pour L'ÉPREUVE LIBRE.

DISCIPLINE

- 44** ⇒ Tout participant s'engage à respecter le présent règlement, **ainsi que toutes ses spécificités.**
- 45** ⇒ Chaque participant s'engage à respecter les **règles de sécurité du lieu des championnats, et par le présent règlement.**
- 46** ⇒ Pour tout autre problème de sécurité et de discipline, se référer au "titre cinquième du code disciplinaire des épreuves du Règlement International" d'Escrime Sportive qui sera adapté à la pratique de l'Escrime Artistique.

ASPECTS SCÉNIQUE - ÉPREUVE LIBRE

- 47** ⇒ Les décors lourds et encombrants sont interdits. Seuls quelques éléments transportables sont autorisés. **Il pourront être stockés dans la salle d'attente avant le passage.** (Ex : une chaise, une petite table, un présentoir...)
- 48** ⇒ Seuls les accessoires **nécessaires à la réalisation de la chorégraphie** sont autorisés pour l'ÉPREUVE TECHNIQUE RÉGIONALE et NATIONALE.
- 49** ⇒ Une conduite lumière peut être proposée pour l'ÉPREUVE LIBRE. (Des fiches types seront éditées)
- 3 Spots uniquement autorisés :
- Spot 1 à cours
 - Spot 2 à jardin
 - Spot 3 façade (plein feu)
- 2 ambiances autorisées :
- ambiance froide
 - ambiance chaude

- 50** ⇒ Il est vivement conseillé d'apporter son régisseur (amateur ou pro). La table DMX sera envoyée aux équipes. Un régisseur sera disponible pour les performances qui en ont besoin, **mais l'organisation décline toutes responsabilités quand à la note finale.**
- 51** ⇒ **la bande son est totalement automatisée** pour un play/stop de la durée totale de la performance, une pause dans la bande son doit apparaître avant le salut final si ce dernier est en musique.
- 52** ⇒ **Un salut** est vivement conseillé en fin de performance, il ne compte pas dans le chronométrage final ou dans l'équilibre.
- 53** ⇒ Les costumes ne devront pas être indécents ni subjectif.
- 54** ⇒ Tous les escrimeurs(ses) devront porter des gants et auront les pieds protégés.
- 55** ⇒ Les dialogues ne devront pas comporter de vulgarité ni de discours politique sous peine d'arrêt de la prestation.
- 56** ⇒ L'espace scénique, les coulisses, les espaces d'échauffement et de filage doivent être laissés dans l'état dans lequel ils ont été trouvés. Les participants d'une performance sont chargés du nettoyage, du rangement, de l'installation et de la désinstallation 6 minutes avant, 6 minutes après.
- 57** ⇒ En cas de casse des armes, une arme minimum de rechange par performance doivent être prévue près de l'espace scénique. Si la casse des armes entraîne une **situation dangereuse**, des pénalités peuvent être appliquées.
- 58** ⇒ Le port des armes au côté est formellement interdit hors des zones prévues à cet effet. Une autorisation spécifique de l'organisation, pour une photo officielle par exemple, pourra être envisagée.
- 59** ⇒ Un poste de secours avec médecin sera présent lors de la compétition. En cas de blessure, si la blessure est importante et visible du public, **la performance doit être interrompue** (par les escrimeurs ou par le jury) et sera passible de pénalités (voir pénalités)

RÉCAPITULATIF - ÉPREUVE TECHNIQUE RÉGIONALE ET NATIONALE ÉLIMINATOIRE

Catégorie	Section	Chronométrage	Époque (0,1,2,3)	Dénomination	Pénalité (P1,P2,P3,P4,P5,P6,P7)	Classement	
SENIOR	Solo	1-2''		tech(S)E0		Cinq Premiers armes libres (européennes)	
	Mvmt. Ens.			tech(M)E0		Cinq Premiers armes libres (européennes)	
	Duo		Antique Médiéval	tech(D)E1		Cinq Premiers glaive, spatha, épée, messer, bâton, fauchon...	
			Renaissance Gd Siècle	tech(D)E2		Cinq Premiers Rapière, dague, épée de cours, sabre	
			Fantastique Contemporain	tech(D)E3		Cinq Premiers fleuret, arme fictive	
	Troupe		Antique Médiéval	tech(T)E1		Cinq Premiers glaive, spatha, épée, messer, bâton, fauchon...	
			Renaissance Gd Siècle	tech(T)E2		Cinq Premiers Rapière, dague, épée de cours, sabre	
			Fantastique Contemporain	tech(T)E3		Cinq Premiers Fleuret, arme fictive	

RÉCAPITULATIF - ÉPREUVE LIBRE

Catégorie	Section	Chronométrage	Équilibre	Époque (0,1,2,3)	Dénomination	Pénalité (P1,P2,P3,P4,P5,P6,P7)	Classement
SENIOR	Solo	2"	min 1"		Libre(S)E0		 épée, fleuret, rapière...
	Mvmt. Ens.	3"	min 1,30"		Libre(M)E0		 épée, fleuret, rapière...
	Duo	4"	min 2"	Antique Médiéval	Libre(D)E1		 glaive, spatha, épée, messer, bâton, fauchon...
				Renaissance Gd Siècle	Libre(D)E2		 Rapière, dague, épée de cours, sabre
				Fantastique Contemporain	Libre(D)E3		 fleuret, arme fictive
	Troupe	6"	min 3"	Antique Médiéval	Libre(T)E1		 glaive, spatha, épée, messer, bâton, fauchon...
				Renaissance Gd Siècle	Libre(T)E2		 Rapière, dague, épée de cours, sabre
				Fantastique Contemporain	Libre(T)E3		 Fleuret, arme fictive

CHAMPIONNATS DE FRANCE FÉDÉRATION FRANÇAISE D'ESCRIME
 D'ESCRIME ARTISTIQUE
2 0 2 0

