Académie d'Armes Internationale

Règlement pour la Compétition
Championnat du monde de l'escrime artistique
de KOLOMNA de juillet 2016

Date de création : 14 décembre 2015

Date de révision : 24 février 2016

Ce règlement est sujet à des adaptations ultérieures.

Le Vice-président en charge pour l'Escrime Artistique
Mtre Gérald Williot

Pour approbation

Le Président de l'Académie d'Armes Internationale
(M° Giovanni Rapisardi)

!

Chapitre 1

Généralités

Art 1.1 Définition de l'Escrime artistique

L'escrime artistique est un sport basé sur l'exécution de scénarios pré-ordonnés de combat à l'arme blanche, accompagnées par une mise en scène théâtrale (dialogues, musiques, décors) et utilisant armements et vêtements des différentes époques, ou de fantaisie, mais toujours inspirés par la tradition occidentale.

La tradition occidentale concerne toutes les communautés du monde qui partagent l'histoire et la culture des pays compris dans le schéma suivant:

50% minimum du combat doit être de l'escrime, c'est-à-dire un combat contre un ou des adversaires en utilisant des armes blanches ou tout objet semblables par l'apparence, la forme ou l'utilisation.

Art 1.2 Acceptation du Règlement

La participation au Championnat implique la connaissance et l'acceptation du présent règlement. Son ignorance ne peut en aucun cas être invoquée comme justification à une transgression.

Art 1.3 Responsabilité

Les participants s'arment et s'équipent sous leur propre responsabilité dans le cadre des prescriptions du présent règlement. Ils sont seul responsables des accidents dont ils seraient auteurs ou victimes. Sauf cas de négligence avérée ou de non-respect flagrant du présent règlement, la responsabilité des organisateurs et de l'AAI ne peut en aucun cas être engagée.

Les participants seront en possession au moment de l'inscription d'une licence (AAI ou FIE) et seront couvert par une assurance (personnelle ou globale).

L'absence d'assurance entrainera ipso facto le refus du (des) escrimeur(s) concerné(s).

Art 1.4 Langues utilisées

Les langues utilisées sont le français et l'anglais. La langue de l'organisateur pourra toutefois être utilisée en supplément. A l'organisateur de prévoir les moyens de traduction afin de rendre la compétition compréhensible de tous.

Art 1.5 Caractéristiques du lieu de la compétition

Le lieu de la compétition devra être homologué par le Directoire Technique et devra comprendre la scène, l'enceinte de la compétition, l'emplacement réservé au public et les structures réservées à l'accueil des athlètes et des juges.

Dans le lieu de la compétition sera présent obligatoirement un équipement minimum de premier secours; toutes les épreuves (filage, manches, finale) ne pourront démarrer que si du personnel médical est présent et en possession d'un matériel de secours contrôlé au préalable par un médecin.

Si les conditions atmosphériques ou de terrain sont incompatibles avec la sécurité et le confort des athlètes, des juges et du public, la compétition démarrera ou sera reprise dès que l'environnement le permettra, à condition que la compétition puisse se terminer avant minuit le jour établis pour sa conclusion.

Le déplacement d'un lieu découvert à un autre couvert, en cas de mauvais temps, peut être décidé par le Directoire Technique, à condition que l'emplacement et les caractéristiques du lieu couvert aient été indiqués dans le programme et que les deux structures se trouvent dans un rayon de 5 km.

Art 1.6 Enceinte de la compétition

Dans l'enceinte de la compétition, c'est à dire l'area de sécurité entre la scène et le public, sont admis exclusivement les athlètes, un assistant pour chaque équipe ou athlète individuel, les juges, le personnel de service, le personnel médical et les organisateurs.

Art 1.7 Scène

La zone sur laquelle auront lieu les exhibitions, dite scène, doit avoir au minimum 12 mètres de largeur, 8 mètres de profondeur et 5 mètres de hauteur.

La scène aura deux entrées: une sur le côté gauche par rapport au jury, et l'autre sur le côté droit.

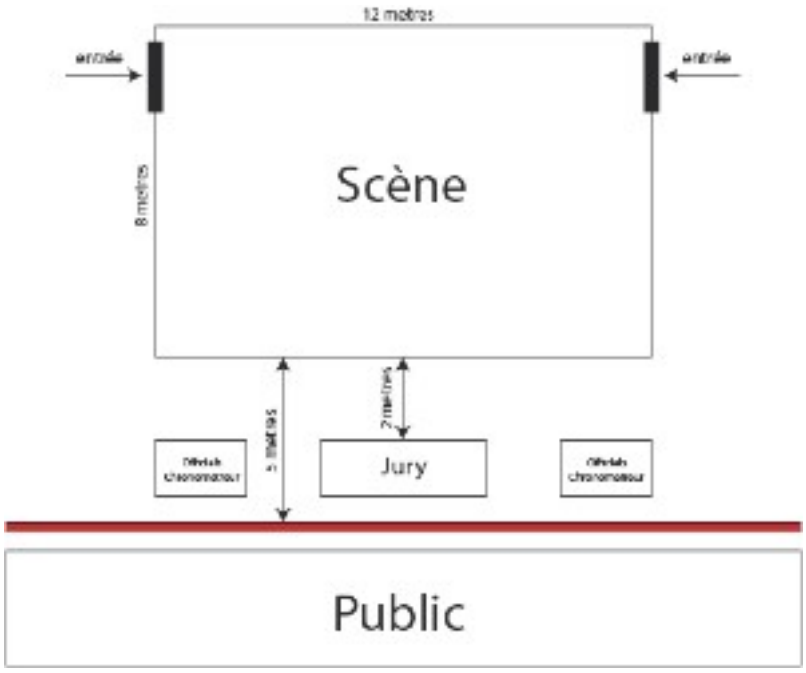
La surface de la scène devra être plate, sans aspérités et non glissante, et son périmètre devra être clairement marqué et visible.

Dans les compétitions en salle, la hauteur du plafond ne sera jamais inférieure à 5 mètres.

Art 1.8 Enceinte

Le jury sera positionné au centre, à au moins 2 mètres du bord de la scène; aux côtés du bureau du jury seront positionnés les officiels et le chronométreur.

Un périmètre de sécurité de 5 mètres sera prévu entre le bord de la scène et la première rangée du public.



Art 1.9 Infrastructures

L'organisation fournira les pièces où les athlètes pourront répéter, se réchauffer et changer de vêtements; dans ces pièces ils pourront avoir accès à toutes les informations en temps réel sur le déroulement de la compétition et sur l'ordre d'appel sur la scène.

Chapitre 2

Discipline lors de la compétition

Art 2.1 Arbitrage

L'arbitrage des compétitions est confié à des juges qualifiés, qui soient Maitres d'Armes, experts d'escrime artistique ou en arts du spectacle.

Le personnel de service (chronométreurs, techniciens de son, de lumières et des matériels) seront qualifiés dans leurs fonctions respectives et fournis par l'organisateur.

Art. 2.2 Le Bureau de Contrôle (BT)

Le Bureau de Contrôle est composé de trois membres, à savoir :

- un expert en escrime artistique ;
- un expert en domaine des armes historiques et sportives ;
- un expert théâtral en costume historique et scénique.

Les experts sont nommés par les organisateurs et ils sont approuvés par le Bureau de Contrôle.

Art.2.3 Directoire Technique

Le Directoire Technique (DT) est composé de trois ou cinq Maîtres d'Armes, de préférence experts en escrime artistique, qui ne seront membres ni du jury, ni d'autres organes d'arbitrage de la compétition. Un représentant du pays-organisateur fait partie du Directoire Technique.

Il sera désigné en même temps que les juges.

Le Directoire Technique (DT) est l'autorité souveraine en matière de discipline pendant toute la durée de la compétition.

Seuls les Capitaines d'Equipe nommément désignés lors de l'inscription peuvent y avoir accès.

Tout officiel peut pendant la compétition interpeller le DT pour lui signaler comportements, attitudes, propos, nuisant au bon déroulement des épreuves, et ce tant venant des participants que du public. Le DT statuera, prononcera et fera exécuter les sanctions qu'il jugera nécessaires après avoir entendu les différentes parties.

Comme l'escrime, l'escrime artistique est un sport de fair-play, toute grossièreté tant verbale que gestuelle sera automatiquement sanctionnée par l'exclusion du lieu de la compétition du (des) fautif(s).

Cette exclusion pourra être prononcée par tout officiel qui en fera aussitôt référence au DT qui avalisera ou suspendra la décision; la décision du DT est sans appel.

Le DT assurera également le contrôle des procédures d'arbitrage et statuera sur les réclamations selon la procédure contenue dans le présent règlement.

Art.2.4 Conflit d'intérêt

Les juges et les membres du DT ne devront pas avoir des rapports professionnels ou personnels avec les participants à la compétition afin de ne pas créer de conflits d'intérêts.

Si besoin, seront compétents les organes de justice sportive nationaux et internationaux, selon la nature de la compétition.

Art.2.5 Réclamations

Tout réclamation contre les décisions des juges et des autres organes d'arbitrage, doit être présentée au DT sous forme écrite, par toute personnes autorisée à le faire par le présent règlement et moyennant le dépôt d'une caution en argent fixée par l'organisation, dans l' heure du fait objet de la réclamation, ou en tout cas avant que ce fait ne produise ses effets sur le déroulement de la compétition.

Art.2.6 Procédure juridictionnelle

Le DT devra juger en chambre du conseil dans l'heure du dépôt de la réclamation, entendre les réclamants et les juges mis éventuellement en cause. Les décisions seront prises à la majorité simple des voix. Si la réclamation est acceptée, même partiellement, la caution sera immédiatement rendue, dans le cas contraire elle sera retenue par les organisateurs. Le jugement du DT est sans appel.

Art. 2.7 Programme

Toute compétition sera organisée selon un programme écrit communiqué par l'organisateur. Le programme devra mentionner les délais d'inscriptions, les horaires de présentation au Bureau de Contrôle, des filages, de la phase finale et de la remise des médailles.

Art.2.8 Norme de renvoi

Pour tout ce qui n'est pas spécifiée dans le présent règlement, peut être appliqué par analogie avec la réglementation de la Fédération Internationale d'Escrime (FIE).

Art 2.9 Dopage

En tant que sport, l'escrime artistique est régie par les règles anti-dopage.

La référence sera les règles telles que figurant dans le règlement de la Fédération Internationale d'Escrime. (cf. Règlement International d'Escrime Sportive Chapitre 6 et articles 129 et suivants)

En cas de contrôle positif, le (les) fautifs seront déclassés et privés de leur titre éventuel, lequel reviendra d'office à ceux les suivant directement dans le classement.

Chapitre 3

Déroulement de la compétition

Art 3. 1 Rôle du DT

Le DT veillera au bon déroulement de la compétition.

Il veillera entre autre au respect de l'horaire, des règles de sécurité et du règlement de la compétition.

Il siégera comme autorité d'appel pour toute contestation survenant pendant préparation et pendant la compétition ;

Le DT prendra connaissance de toute réclamation introduite au cours de la compétition par un Capitaine d'équipe.

Il entendra les différentes parties et statuera ; sa décision sera sans appel.

Il prendra également toute décision nécessaire au bon fonctionnement des épreuves en accord avec les organisateurs.

Sa décision primera toutefois sur toute autre autorité de la compétition sauf celles responsables de la sécurité.

Art 3.2 Jury

Le jury est composé des juges techniques, Maîtres d'Armes certifiés, et des juges artistiques (experts de théâtre ou de cinéma ou historiens).

Le jugement de la compétition sera confié à un jury composé d'au maximum 4 juges artistiques et 4 juges techniques. Ils seront dirigés par un Président, appelé Juge principal et qui ne participera pas à la cotation.

Ils seront choisis dans un panel de juges existant ou si pas par le Comité de Direction de l'organisation d'escrime artistique qui donne son patronage à l'organisation ou parmi ceux proposés par les représentants des participants à la compétition.

Ils n'auront aucune forme de connexion avec les participants (rapport professionnel, personnel, ou, dans les compétitions internationales, la même nationalité); dans le cas contraire, ils s'abstiendront de vote lors d'une prestation ou ils sont impliqués.

Chaque juge assume personnellement sa décision; à cet effet, il contresignera toutes ses feuilles de cotation.

Les juges rendront leur jugement au secrétaire de façon indépendante et sans se consulter dès la fin de la prestation en respectant le barème en annexe.

Afin de préparer la compétition, les juges, les chronométreurs, le secrétaire et le DT se réuniront un à deux jours avant la compétition afin de préciser les modalités de jugement.

Ils réaliseront si besoin des tests pour préciser leurs positions.

Art 3.3 Les Chronométreurs

Ils seront au nombre de 3 minimum, fournis par l'organisateur.

Ils travaillent sous les ordres du président du jury.

Le chronométreur principal :

1. Mesurera le temps total de l'exhibition et le comparera au temps prévu dans la catégorie.
2. Calculera les pénalités éventuelles et communiquera ses résultats au secrétaire.
3. Disposera d'une liste reprenant pour chaque numéro l'indication du début et de la fin de la prestation telles qu'annoncées sur la feuille d'inscription.
4. Disposera d'un moyen de signaler aux acteurs que leur temps d'exhibition est terminé.

Les chronométreurs «temps d'escrime» seront au minimum 2 et ils seront compétents en matière d'escrime.

Ils mesureront de façon individuelle les temps d'escrime effectués au cours de la prestation.

A l'issue de la prestation, le temps pris en compte sera égal à la moyenne des temps mesurés.

Leur résultat sera transmis au secrétaire dès la fin de la prestation.

En cas d'une différence de plus de 10 secondes entre les résultats des chronométreurs ou lorsqu'un résultat entrainera une pénalité, le BC aura éventuellement recourt à l'enregistrement vidéo afin de déterminer le temps exact.

Art 3.4 Personnel de Service

Le Jury et les chronométreurs seront assistés d'un secrétaire fourni par les organisateurs, parlant au moins une des langues officielles et dont la tâche sera de comptabiliser les votes, de calculer les points accordés et de tenir un compte rendu des éventuels incidents survenus au cours de la prestation.

Le secrétaire coordonnera tout le personnel de service nécessaire pour assurer le bon déroulement de la compétition.

A l'issue de la compétition il établira un compte-rendu complet des résultats et le soumettra au Président du Jury.

Ce dernier en vérifiera l'exactitude, le signera et le fera contresigner par les autres arbitres. Ce document sera alors remis au DT.

Art 3.5 Réunion préliminaire

Afin de préparer la compétition, les juges, les chronométreurs, le secrétaire et le DT se réuniront un à deux jours avant la compétition afin de préciser les modalités de jugement.

Ils réaliseront si besoin des tests pour préciser leurs positions.

Art 3.6 Le Bureau de Contrôle

Le Bureau de Contrôle travaille sous la direction d'un expert en escrime artistique.

Sa mission est de contrôler :

- la conformité des armes et des tenues avec la période annoncée
- la sécurité des armes et des équipements.

Ils pourront exiger des équipes que soit éventuellement apportée la preuve de la véracité historique des tenues et armes proposées.

Ils statueront en se conformant au chapitre des armes et tenues du présent règlement.

En cas de litige, ils se référeront au DT qui tranchera sans appel.

Le BC sera présent dans la chambre d'appel lors des phases éliminatoire et finale et vérifiera si les armes et tenues sont conformes à celles présentées lors du contrôle préliminaire.

Dans le cas inverse, il informera le DT qui prendra toute mesure jugée nécessaire (interdiction de monter sur la scène, délai pour remédier au problème, ainsi que les sanctions éventuelles pouvant aller jusqu'à l'élimination)

Art 3.7 Contrôle préliminaire

Tous les participants à la compétition (escrimeurs et figurants/acteurs) devront se présenter au Bureau de Contrôle habillés et armés, en tenue de compétition, à l'heure établie par le programme, au moins une heure avant le début de chaque phase de la compétition; pendant le contrôle préliminaire les participants présenteront aussi les preuves documentées relatives à la cohérence historique des armes et des vêtements, et leur scénario.

Le Bureau de Contrôle devra vérifier la conformité aux normes de sécurité des armes (offensives et défensives) et des vêtements et leur cohérence historique et transmettra immédiatement ses rapports au jury, via le secrétaire.

Si un ou plusieurs membres d'une équipe ne sont pas en règle ils auront le temps jusqu'au début de leur première prestation dans chaque phase pour se régulariser devant le Bureau.

Expiré ce terme, le rapport du Bureau produira ses effets sur les décisions du jury (Cr "Sanctions").

Art 3.8 Communication des résultats aux participants et au public

Les organisateurs prévoiront la mise à disposition d'un moyen informatique avec système de projection.

Dès remise des résultats, ceux -ci seront encodés, les moyennes calculées automatiquement et projetées afin d'être, dans le plus bref délai, visible de tous.

Ces résultats comprendront :

- La note technique de chaque aspect du jugement technique (la moyenne) ;
- La note artistique de chaque aspect du jugement artistique (la moyenne) ;
- La note sommaire de la prestation.

La cote totale pondérée (40% pour artistique, 60% pour la technique) et le classement actualisé de la catégorie/époque.

Chapitre 4

Catégories et Epoques

Art 4.1 Remarques préliminaires

Les compétitions dans une catégorie/époque ont lieu si elles comptent au moins 3 performances. S'il n'y en a pas assez à l'issue de la période prévue pour l'inscription, l'organisateur peut, avec l'accord du Comité de Direction de l'AAI, augmenter les quotas d'enregistrement par nation pour cette catégories/époque.

Les nations participantes seront informées par courrier urgent ainsi que du délai supplémentaire d'inscription. Passé ce délai sans résultat, la catégorie/époque sera annulée.

Toutefois, en cas d'annulation d'une catégorie/époque, le DT pourra autoriser les équipes de ces catégories/époques présentes sur le lieu de la compétition à être versées dans la catégorie «intemporelle».

Terminologie :

Escrimeur : toute personne qui prend effectivement part au(x) combats(s). Leurs noms et rôles seront clairement indiqués sur la fiche d'inscription. Seules leurs prestations seront chronométrées et validées dans le décompte du temps d'escrime. Ils sont seuls médaillables.

Figurant : toute personne dont la présence sur la scène est nécessaire pour planter le décor de l'action. Ces personnes ne participent en aucune façon aux combats, leur éventuelle prestation n'est pas comptabilisée dans les temps d'escrime et ils ne sont pas médaillables.

Dans toutes les catégories et ou époques, les restrictions émises au chapitre 5 (armement et vêtements) sont de stricte application.

Durée d'escrime :

Le temps min d'escrime doit être 50% de la durée min de la prestation en catégorie.

Art 4.2 Solo :

Enchainement technique d'un combat contre un adversaire imaginaire ou d'un entrainement préparant à un combat.

Le sujet détaillé de la prestation sera spécifié sur la feuille d'inscription à l'épreuve.

Exécuté par une seule personne.

Durée: temps entier max – 2 min, temps d'escrime min – 1 min;

Costume et musique : libre

Armement : conforme aux restrictions du chapitre 5

Art 4.3 Mouvement d'ensemble

Mouvements collectifs exécutés soit dans le même temps et rythme soit en cascade

Au moins une série de mouvements sera exécutée ensemble.

Exécutés par 3 à 8 personnes.

Durée : temps entier max – 3 min, temps d'escrime min – 1 min 30;

Costume, armement et musique : libre sauf si le titre du mouvement situe une période précise.

Remarque: au cours de la prestation, il ne pourra y avoir ni contact des lames ni coup atteignant le partenaire sous peine de sanction (1 point de moins).

Art 4.4 Duels

Combat(s) exécutés uniquement par deux personnes.

Durée : temps entier max – 4 min, temps d'escrime min – 2 min ;

Costumes, armement : en concordance avec l'époque choisie

Pour la musique, elle sera tant que faire se peut en concordance avec le style de l'époque choisie et/ou au caractère de l'action.

Epoques :

Antiquité: jusqu'à 1499 après JC

Temps modernes: à partir de 1500 après JC

Intemporelle: costumes, armement et musique libre

Art 4.5 Batailles

Combats exécutés par plusieurs personnes, un maximum de 16 acteurs pouvant être en même temps sur scène.

Plusieurs combats réalisés par différents participants doivent, en respectant les règles de sécurité, se succéder ou s'effectuer en même temps. (Voir art.4.4)

Durée: temps entier max – 6 min, temps d'escrime min – 3 min ;

Costumes, armement: en concordance avec l'époque choisie.

Pour la musique, elle sera tant que faire se peut en concordance avec le style de l'époque choisie et/ou au caractère de l'action.

Epoques :

Antiquité: jusqu'à 1499 après JC

Temps modernes: à partir de 1500 après JC

Intemporell: costumes, armement et musique libre

Chapitre 5

Des armes et des tenues

Art 5.1 Des Armes

Les armes, qu'elles soient offensives (toute forme d'épée, de dague, de bâton, d'arme d'hast, d'arme de frappe) et/ou défensives (toute forme de bouclier, d'armure, de cape), doivent être en accord avec la période de reconstitution choisie, avec une tolérance de 1 ou 2 siècles (+ /- 100 ans) par rapport à la période annoncée lors de l'inscription. La reconstitution précise des armes et des armures historiques n'est pas exigée.

Les athlètes devront soumettre au Bureau de Contrôle la preuve documentaire (photo, peinture, sculpture, extrait de traité d'escrime ou d'haplologie, etc.) attestant de la cohérence mentionnée ci-dessus.

Les armes utilisées, qu'elles soient offensives et/ou défensives, doivent être dans un matériel en accord avec les critères de construction de la période de reconstitution choisie (ex. sans aluminium, plastic, etc.); toutes les lames doivent être obligatoirement en acier.

Les armes offensives doivent être en parfait état, avoir une pointe arrondie et être sans tranchant; les pommeaux et quillons ne peuvent être ni pointus ni tranchants.

De même, les armes défensives doivent être en bon état et ne présenter ni pointes ni bords tranchants.

L'utilisation des armes lourdes et des armures défensives (toute forme d'épée, de dague, de bâton, d'arme d'hast, d'arme de frappe, toute forme de bouclier, d'armure, de cape, de côtes de mailles), aussi que la difficulté des actions d'escrime doivent être considérée obligatoirement comme un facteur qui rend les actions techniques plus difficiles et élevant de 1 à 2 points chaque facteur influençant l'exécution.

Les pointes des lames, arrondies, recroquevillées, rivées ou soudées avec pointe d'arrêt, ne peuvent pas pénétrer dans un gabarit constitué par une plaque métallique d'épaisseur entre 1 et 2 mm, avec un trou de 5 millimètres de diamètre.

L'essai de l'épaisseur du fil des lames devra être fait avec l'utilisation d'un gabarit constitué par une plaque métallique d'épaisseur entre 1 et 2 mm, pourvue d'une rainure ayant une largeur de 1 millimètres (+/- 0,1mm), et de 5 mm de profondeur: le fil de la lame, glissant la rainure de la pointe au talon, ne doit jamais toucher le fond de la rainure.

La longueur minimum des lames d'escrime hors garde doit être de 40 cm.

Art.5.2 Armements

Les armes offensives et défensives utilisables pour les chorégraphies sont:

ANTIQUITÉ

Epoque Ancienne

a. Équipement militaire

Arme d'hast, bouclier, épée ou arme de frappe

b. Équipement de gladiateurs

Samnite/ Gaulois / Mirmillon (épée et bouclier) /

Thrace (sica, bouclier)

Rétiaire (trident, filet, poignard)

Hoplomaques (lance, bouclier, épée)

Provocator, Secutor, Equites, Crupellaire et d'autres types de gladiateurs

Époque médiévale

Épée d'une main

Epée seule

Epées deux

Épée et hachette

Épée et petite rondache

Épée et bouclier

Epée bâtarde

Epée à deux mains

Epée en armure

Épée sans armure

Lance

Dague

Hache d'armes

Hache d'armes en armure

Hache d'armes sans armure

Bâton à deux mains

Armes de frappe: trique, le macis, le macis, massue, "morning star" et autres

TEMPS MODERNES

Renaissance

Armes blanches

Epée/Rapière

Épée et petite rondache

Épée et dague

Épée et cape

Epée et petite targe

Epée et rondache

Epée et grande targe

Epée seule

Deux épées

Espadon à deux mains

Dague

Dague seule

Dague et cape

Armes d'hast

Pertuisane seule

Pertuisane et rondache

Pique

Epieu

Fauchon

Hallebarde

Époque classique

Epée de cour

Epée seule

Épée et dague

Épée et cape

Sabre de cavalerie

Sabre de cavalerie légère (hussards, chasseurs)

Sabre de cavalerie lourde (cuirassiers, carabiniers, dragons)

Epée de duel

Sabre de duel

Baïonnette au canon

Canne

Cette liste est non exhaustive.

L'arme d'au moins un participant doit être conforme à la tradition européenne.

Les scénarios peuvent être conçus par rapport à des armes offensives et défensives différentes de celles énumérés dans le présent article, à condition de soumettre au Bureau de Contrôle la preuve documentaire (impression photo, peinture, sculpture, extrait de traité d'escrime ou d'hoplologie, etc.) attestant leurs existence et cohérence historique.

L'utilisation d'objets, outils, instruments qui ne sont pas des armes, ou qui ne sont pas présents dans la liste du paragraphe précédent, (ex. fourchettes, tournevis, ciseaux, scies) est interdite pour toutes les catégories.

Dans les compétitions de catégorie Intemporel-Fantaisie, les armes offensives et défensives peuvent avoir des formes ou des matières non cohérentes du point de vue historique et archéologique, mais doivent toujours se référer aux caractéristiques spécifiques des armes énumérées dans cet article, avec l'obligation de mentionner l'arme historique de laquelle l'arme imaginaire est inspirée.

Art.5.3 Vêtements

Les vêtements seront compatibles avec le style de l'époque de reconstitution choisie (préhistorique, de l'antiquité grecque, gothique, classique ect). La reconstitution précise des costumes n'est pas exigée.

Les vêtements devront être conçus afin d'éviter tout risque d'accident, (ex. ampleur des manches, solidité, fixation des accessoires).

Les chaussures devront avoir une semelle antidérapante et être du style en usage à l'époque considérée.

Il en sera de même en cas d'utilisation de gants.

L'utilisation de matériaux modernes pour la confection des vêtements est autorisée à condition que l'aspect visuel final soit conforme aux références de l'époque.

L'utilisation des costumes qui rendent l'interprétation des actions techniques plus difficile doit être considérée comme prétexte pour élever la note technique de 1 point pour chaque aspect qui est influencé par ces costumes.

Art. 5.4 Projet de scénario

Tout exercice d'escrime artistique doit se baser sur un projet écrit, selon le schéma ci-dessous

Le projet pour les catégories Solo et Ensemble contiendra:

1. Titre;
2. Nom de l'escrimeur-équipe qui l'exécutera;
3. Indication des armes défensives/offensives qui seront utilisés;
4. Durée (en secondes);
5. Un résumé du sujet de la prestation
6. Les signaux de début et de fin de prestation

Le projet pour les catégories Duel et Bataille contiendra

1. Titre;
2. Nom de l'équipe qui l'exécutera;
3. Indication des armes défensives/offensives qui seront utilisées;
4. Typologie de combat(s), en référence aux mains dominantes des escrimeurs (droitier (gaucher) contre droitier (gaucher) ou droitier contre gaucher);
5. Période historiquede reconstitution de l'action;
6. Durée du temps d'escrime;
7. La séquence détaillée des actions d'escrime;
8. Durée totale;
9. Noms des athlètes, soit escrimeurs, soit acteurs/figurants et de leurs personnages;
10. Scénario contenant le déroulement de l'action, la description des lieux et le texte des dialogues (si possible sera utilisé un caractère Courier corps 12).

    La présence dans la description du projet ou pendant la prestation de langage grossier dans n'importe quelle langue, des gestes injurieux ou d'autres actions qui puissent humilier la dignité humaine et qui ne sont pas autorisés par les normes publiques et la moralité aboutira aux pénalités ou à l'élimination du projet.

11. Les signaux de début et fin de prestation.

Chapitre 6

Déroulement des épreuves

Art 6.1 Filage

Le Filage est accordé à chaque participant afin de régler sur scène sa prestation : repérage, son, lumières,

Le filage se déroule en présence d'au moins un membre du DT qui pourra intervenir en cas de problèmes.

Il se fait avec ou sans tenue et n'est pas noté.

Le filage n'est pas obligatoire. La participation ou la non-participation au filage sera notée sur la feuille d'inscription. Une non-précision sera considérée comme une non-participation.

Les ordres de passage par nation seront tirés au sort par les capitaines d'équipes la veille.

Les temps accordés sont :

Duo	8 minutes
Troupe	12 minutes
Solo	4 minutes
Ensembles	5 minutes

En cas de problèmes techniques, un second passage peut être accordé.

En cas ou un candidat ne se présente pas à l'heure prévue, son filage sera annulé.

Le DT peut toutefois lui accorder, si l'absence est justifiée, un passage en fin de séance.

Art 6.2 Manches

Les compétitions se dérouleront en deux phases dit manches (Éliminatoire et finale), chaque manche sera caractérisée par l'exécution des même séquences d'escrime et par l'exhibition de toutes les équipes participantes, l'une après l'autre.

L'ordre de passage des catégories sera :

1) Solo;

2) Ensemble;

3) Duel;

   a) Antiquité;

   b) Temps modernes;

   c) Intemporel;

4) Bataille;

   a) Antiquité;

   b) Temps modernes;

   c) Intemporel;

L'ordre d'exhibition de la première phase (éliminatoire) sera obtenu par tirage au sort par le jury à la remise de la liste définitive des participants, tandis que l'ordre de la deuxième

manche (finale) sera en fonction du score obtenu dans la deuxième, du plus bas au plus haut.

Art 6.3 Définition du temps d'escrime

Le temps d'escrime est la durée effective du combat à l'arme blanche exécuté pendant un Duel ou une Bataille, c'est à dire la séquence prédéfinie d'escrime, à vitesse normale, sans tenir compte des pauses d'étude ou intermède scéniques de n'importe quel genre, représentant la pure et simple action de combat, du début à la fin.

Pour initier un combat à l'arme blanche il faut qu'au moins un des escrimeurs soit armé d'une arme offensive.

La durée prévue du temps d'escrime sera déclarée dans le projet de scénario.

Une action d'escrime débute lors d'une attaque portée par un (des) escrimeurs, attaque entrainant une parade de la part de celui (ceux) qui la subissent, quel que soit le moyen de parade utilisé. Une esquive ou une rupture de la mesure par déplacement est considérée comme une parade;

Si après le début d'une action d'escrime, les escrimeurs restent 5 seconde sans action d'attaque/défense, les chronomètres temps d'escrime seront bloqués et ne redémarreront que lors d'une nouvelle attaque selon les normes ci-dessus.

Art 6.4 Manche de la phase éliminatoire

6.4.1 Ordre de passage

L'ordre de passage au sein de ces différentes catégories sera déterminé par tirage au sort par les capitaines d'équipes en présence du DT la veille de la compétition.

Toute contrainte (par exemple changement de tenue,…) devra être communiquée au DT avant le début de la détermination de l'ordre de passage.

Si nécessaire pour faciliter le bon déroulement de la compétition, le DT peut modifier l'ordre de passage ci-dessus.

6.4.2 Présentation sur scène

Lorsqu'un numéro est en train d'évoluer sur scène, un autre attend dans les coulisses et un troisième se tient prêt en salle d'échauffement.

6.4.3 Présentation dans les coulisses

Si au bout de 3 appels espacés de 30 secondes, les participants ne se sont pas présentés, le numéro sera annulé, sauf cas de force majeure en accord avec le jury ou le DT.

6.4.4 Démarrage de la prestation sur scène

L'annonce par le présentateur se fera lorsque tous les éléments de décor nécessaires seront en place.

A partir de ce moment la prestation doit débuter dans les 15 secondes sous peine de l'application de pénalités (voir chapitre « sanctions »). Sauf cas de force majeure en accord avec le jury ou le DT.

Le signal de début et de fin de prestation, par exemple début de musique, effet sonore ou de lumière,…. aura été précisé lors de l'inscription du numéro.

Cette donnée sera en possession du chronométreur général et lui servira de seule information pour démarrer et arrêter le chronométrage global de la prestation, sauf cas d'incidents comme évoqués ci-après.

Toute prestation non débutée 1 minute après l'annonce officielle sera annulée. Sauf cas de force majeure en accord avec le jury ou le DT.

6.4.5 Fin de la prestation

Lorsque le temps annoncé pour la prestation sera écoulé, le chronométreur donnera un signal sonore et les pénalités commenceront alors à être comptabilisées.

Toute prestation se termine par un salut d'escrime exécuté par les escrimeurs.

Ce salut est libre et n'est pas comptabilisé, ni dans le temps global de la prestation, ni dans le temps d'escrime, ni dans l'appréciation technique ou artistique.

Toutefois la non-exécution de ce salut ou son refus d'exécution entrainera la disqualification pour la prestation précédente.

Art. 6.5 Evaluation de la manche éliminatoire

Dans la manche éliminatoire sera exécuté le scénario complet tel qu'annoncé lors de l'inscription.

Une double évaluation sera alors faite: exécution technique et artistique.

Le jugement de la compétition sera confié à un jury composé d'au maximum 4 juges artistiques et 4 juges techniques. Ils seront dirigés par un Président, appelé Juge principal et qui ne participera pas à la cotation.

Dans l'évaluation de l'exécution d'escrime les juges techniques ne devront considérer que les points suivants :

1. Recherche Technique (logique de la séquence prédéfinie, précision de son exécution, expression de l'efficacité potentielle des techniques utilisées);
2. Virtuosité et Habileté (forme correcte du style d'escrime, dans les termes de temps, mesure, vitesse et doigté, exécution dans les limites de temps établies);
3. Maitrise et Sécurité, la complexité et la variété des armes (utilisation correcte et contrôlée de la respiration, correcte focalisation de l'attention, équilibre, grâce, rythme et précision dans la démarche, dans les positions, et dans les mouvements, exercice exécuté sans dépasser le périmètre de la scène);

Dans l'évaluation des aspects artistiques les juges artistiques ne devront considérer que:

1. Interprétation et gestualité (présence des interprètes sur scène, expressivité verbale et gestuelle);
2. Originalité du sujet (nouveauté du contexte et de sa réalisation, complexité du scénario);
3. Scénographie et effets (décors, effets spéciaux, musique), vêtements (habits et accessoires), l'absence ou présence des éléments importants du costume et des accessoires qui sont nécessaires historiquement pour le sujet choisi. Les remarques du BC pourront entrer en ligne de compte.

Le jury concédera un temps suffisant, entre une exhibition et une autre, pour préparer des éventuels décors.

Art 6.6 Rôle des chronométreurs

6.6.1 Chronométreur principal

Il mesure la durée totale de la prestation.

Il déclenchera son chrono lors de l'exécution du signal prévu dans le scénario et l'arrêtera lors du signal prévu comme fin d'exécution.

Il lui sera possible de donner un signal sonore lorsque le temps d'exécution annoncé est atteint, mais ce signal n'entraine pas l'interruption du chrono.

Dès la fin de la prestation, il remettra ses résultats au secrétaire qui calculera les éventuelles pénalités.

6.6.2 Chronométreurs "temps d'escrime"

Ils seront en possession du scénario et des résultats de la première phase.

Chaque chronométreur travaillera séparément. A l'issue de la prestation, le temps d'escrime pris en compte sera égal à la moyenne entre résultats des chronométreurs. Les résultats seront remis au secrétaire qui calculera les éventuelles pénalités.

Si leurs résultats se diffèrent considérablement et l'erreur de mesures est supposée, le temps se détermine via l'enregistrement vidéo.

Art 6.7 Jugement de la manche éliminatoire

A l'issue de l'exécution, le jugement sera exprimé en vingtièmes, comme moyenne des points attribués par chaque juge technique et artistique pour chaque aspect de sa compétence, en utilisant les critères suivantes:

0 = non classifié

1 = insuffisant

2 = médiocre

3 = suffisant

4 = bon

5 = excellent

Les aspects pris en considération sont les suivants:

Aspects Techniques (seulement les juges techniques):

Recherche Technique: de 0 à 5 points.

Virtuosité et Habilité: de 0 à 5 points.

Maîtrise et Sécurité: de 0 à 5points.

Total = 15 points.

Aspects Artistiques (seulement les juges artistiques):

Interprétation et gestuelle: de 0 à 5 points.

Originalité du sujet: de 0 à 5 points.

Scénographie et effets: de 0 à 5 points.

Vêtements: de 0 à 3 points.

Total = 15 points.

Art 6.8 Finale

6.8.1 Sélection

Pour la finale, seront sélectionnées les prestations classées aux 3 premières places de la phase éliminatoire dans leur époque/catégorie.

Il sera possible au DT, en accord avec l'organisateur ou à sa demande, d'augmenter ce nombre sans toutefois dépasser 5 prestations par époque/catégorie.

Cette augmentation doit toutefois être annoncée avant le début de la phase "Éliminatoire".

La Finale ne peut pas se passer le même jour que l'Eliminatoire.

6.8.2 Déroulement

La finale se déroulera selon le même processus que l'élimination.

Le jury procèdera à un nouveau vote selon les même critères.

La note finale est la moyenne arithmétique de l'Eliminatoire et de la Finale.

6.8.3 Remise des médailles

A la fin des prestations les médailles seront attribuées selon un protocole décidé par l'organisateur.

Chapitre 7

Notation et Sanctions

Art 7.1 Cotation

Chaque arbitre attribue des points uniquement dans la partie pour laquelle il a été désigné

Chaque arbitre dispose d'un maximum de 15 points à répartir selon une grille (technique ou artistique) préétablie (cf. art 6.7)

Côte artistique : = somme des points attribués par chaque juge artistique divisée par nombre de juges artistiques ayant voté.

Côte technique : = somme des points attribués par chaque juge technique divisée par nombre de juges techniques ayant voté.

Côte totale = (côte artistique x 0.8 + côte technique x 1.2) – pénalités.

En cas d'égalité, les critères de départage seront :

1. Pas de pénalité.
2. Meilleure note technique.
3. Meilleure note artistique.
4. La durée plus longue du temps d'escrime.

En cas d'égalité persistante, le jury décidera à majorité simple, sous la présidence du DT.

Art 7.2 Pénalités

7.2.1 Dépassement du temps autorisé dans la catégorie ou temps d'escrime inférieur au temps prévu

Différence de 1 à 10 secondes : aucune pénalité obligatoire mais le jury peut en tenir compte lors de la notation.

Différence de 11 secondes à 30 secondes : retrait de 1 point de la note globale.

Différence de 31 secondes à 1 minute : retrait de 2 points

Différence de 61 secondes à 2 minutes : retrait de 5 points

Si la différence excède les 2 minutes, le Président du Jury arrêtera la prestation et le numéro sera disqualifié.

7.2.2 Non-respect de la catégorie

Le non-respect des conditions de la catégorie dans laquelle ils se sont engagés entraine une cotation de 0 points.

7.2.3 Non-respect de l'époque choisie

Une pénalité de 3 points sera attribuée par le jury ; cette pénalité est cumulable avec celles prévues dans les articles 7.2.1.

Ils ne pourront en aucun cas être déclassés dans une autre époque et/ou catégorie.

7.2.4 Non-respect du temps d'escrime préétabli

Une anticipation jusqu'à 10 secondes par rapport au temps d'escrime prévu dans la catégorie sera accepté.

Une pénalité de 1 point par tranche de 10 secondes ultérieure, inférieure au temps imparti, sera retirée de la côte globale.

Cette pénalité est cumulable avec les pénalités de dépassement de temps.

Le décalage du temps global de la ~~de~~ prestation et du temps d'escrime déclarés dans le projet du scénario ne provoque pas de pénalité supplémentaire et n'est pas le prétexte de baisser la note si les escrimeurs restent dans le cadre du temps max /min de la prestation et du temps d'escrime min déterminés par le Règlement pour les catégories en question.

7.2.5 Non-conformité sur la scène

Si un juge, pendant la présentation, remarque un vêtement ou une arme ou n'importe quel autre élément de l'exhibition non conforme, soit par rapport à la sécurité, il le communiquera immédiatement au président du jury, qui demandera confirmation aux membres du Bureau de Contrôle; si la non-conformité est confirmée, il y aura une interruption de 5 minutes, calculées par le chef-chronométreur, pendant laquelle le participant devra remédier au problème, sous peine d'élimination.

Une sanction de 2 points sera appliquée, pénalité cumulable avec celles concernant les temps.

7.2.6 Grossièreté et brutalité

Pendant la notation de ce critère les juges tiendrons compte du langage grossier dans n'importe quelle langue, des gestes injurieux ou d'autres actions qui puissent humilier la dignité humaine et qui ne sont pas autorisés par les normes publiques et la moralité et des détails .non justifiés des scènes d'une violence excessive.

Cette sanction sera de 3 points et, selon décision de DT, pourra aller jusqu'à l'élimination.

Académie d'Armes Internationale a le droit d'ajouter des changements à ce Règlement et les présenter via une nouvelle publication.

Table des matières

Chapitre 1	Généralités	page 1
Chapitre 2	Discipline de la compétition	page 4
Chapitre 3	Déroulement de la compétition	page 6
Chapitre 4	Catégories et époques	page 9
Chapitre 5	Des armes et des tenues	page 11
Chapitre 6	Déroulement des épreuves	page 15
Chapitre 7	Notation et sanctions	page 21