

# REGLEMENT POUR LES CHAMPIONNATS DEPARTENTAUX D'ESCRIME ARTISTIQUE DU VAL D'OISE

*La participation aux Championnats Départementaux d'Esgrime Artistique implique nécessairement l'approbation préalable du présent règlement.*

## **Article 1 - Nature de l'épreuve**

*Les championnats d'Esgrime Artistique sont des épreuves départementales regroupant des participants titulaires d'une licence FFE au titre d'un club du département du Val d'Oise, concourant pour l'attribution d'un titre de champion départemental d'Esgrime Artistique du Val d'Oise.*

*Chaque participant doit présenter devant un jury une prestation d'Esgrime Artistique réalisée en fonction de catégories et d'époques déterminées.*

*Les épreuves pourront être ouvertes aux autres licenciés au titre de la FFE, pour des épreuves dite « open » mais ne donnant pas lieu à la délivrance d'un titre, mais pouvant donner lieu à un classement ou un palmarès.*

## **Article 2 - Définition de l'Esgrime Artistique**

*L'Esgrime Artistique regroupe la pratique de l'Esgrime à travers toutes les époques, de l'antiquité au milieu du XX<sup>ème</sup> siècle, en passant par l'intemporel et le fantastique.*

*La pratique de l'Esgrime Artistique doit obligatoirement faire usage d'une arme d'estoc, de taille, ou contondante, correspondante à l'époque choisie et déterminée à l'Article 3 "Les armes utilisées..."*

## **Article 3 - Les armes utilisées en championnat**

*Les armes utilisées doivent être des armes réglementaires militaires, ou civiles, ou faisant partie d'un manuel décrivant leur utilisation.*

*Tout numéro peut faire usage d'arme de n'importe quel continent, mais doit obligatoirement lors des combats faire apparaître la pratique d'une arme européenne (exemples : katana contre rapière, cimeterre contre épée médiévale).*

*Dans les catégories Solo et Mouvement d'Ensemble, les seules armes autorisées sont les armes européennes faisant partie des époques médiévales et grand siècle, ainsi que la canne et le bâton.*

*Pour la pratique des armes le port de gants en bon état est obligatoire, pour des raisons évidentes de sécurité.*

#### **Article 4 - Les catégories**

*Il existe quatre catégories :*

##### **DUO :**

*Combat(s) chronométré(s) effectué(s) uniquement par deux personnes, avec ou sans texte, accompagné(s) ou non de musique, utilisant les armes et les costumes de l'époque choisie.*

*D'autres personnes peuvent faire partie du décor, mais en aucun cas elles ne doivent effectuer de combats, intervenir dans la phrase d'arme, faire usage d'une arme sous quelle que forme que ce soit, dire un texte, avoir des actions belliqueuses ou non avec les duellistes, ou être en mouvement.*

##### **TROUPE :**

*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 choisie. Le nombre maximum de participants au sein d'une même troupe est de 8.*

*Plusieurs combats réalisés par différents participants peuvent, en respectant les règles de sécurité, se succéder, s'effectuer en même temps, et faire appel à deux ou plusieurs bretteurs.*

##### **SOLO :**

*Enchaînement technique de combat contre un adversaire imaginaire, exécuté par une seule personne, chronométré et accompagné ou non de musique (costume libre).*

##### **MOUVEMENT D'ENSEMBLE :**

*Collectif chronométré exécuté par plusieurs personnes (au minimum 4 et au maximum 8), 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 (costume libre).*

## **Article 5 - Les époques**

Elles se divisent en trois grandes époques :

1 – **Médiéval** : Antiquité, Moyen-âge

2 - **Grand Siècle** : Renaissance, XVII<sup>ème</sup> siècle, XVIII<sup>ème</sup> siècle, XIX<sup>ème</sup> siècle, Contemporain)

3 - **Intemporel** : Intemporel, Fantastique

Le scénario, la mise en scène, doivent correspondre à l'époque choisie. Tout anachronisme ou tout recours à l'imaginaire rentre dans la catégorie "Intemporel". L'illustration musicale est libre.

Les armes utilisées doivent correspondre à l'époque choisie en respectant les définitions de l'Article 3 "Armes utilisées en championnat".

Tout scénario, toute mise en scène ne correspondant à aucune des catégories énoncées en 1) et 2), fait partie de l'intemporel.

**Les catégories SOLO et MOUVEMENT D'ENSEMBLE ne comportent pas d'époque.**

## **Article 6 – Les épreuves**

Les numéros peuvent être présentés dans les combinaisons suivantes d'époques et de catégories :

DUO Médiéval

DUO Grand Siècle

DUO Intemporel

TROUPE Médiéval

TROUPE Grand Siècle

TROUPE Intemporel

SOLO

MOUVEMENT D'ENSEMBLE

## **Article 7 – Durée des prestations**

### **Article 7-1 : Durée totale de la prestation**

- Catégorie DUO : durée de la prestation entre 3 et 4 minutes
- Catégorie TROUPE : durée de la prestation entre 6 et 8 minutes
- Catégorie SOLO : durée de la prestation entre 2 minutes et 2 minutes 30
- Catégorie MOUVEMENT D'ENSEMBLE : durée maximale de la prestation : 2 minutes 30

### **Article 7-2 : Durée de la pratique d'Escrime Artistique**

Toute prestation doit être composée :

- pour la catégorie DUO : d'une pratique d'escrime artistique d'une durée comprise entre 1mn30 et 2mn30, et représentant a minima la moitié de la prestation.
- pour la catégorie TROUPE : d'une pratique d'escrime artistique d'une durée comprise entre 3mn et 4mn, et représentant a minima la moitié de la prestation.
- pour la catégorie SOLO : d'une pratique d'Escrime Artistique d'une durée minimale de 1mn30

Tout numéro doit se terminer par un salut final libre sauf pour le MOUVEMENT D'ENSEMBLE.

Le salut final ne rentre pas dans le calcul du temps de pratique d'escrime, mais compte dans le temps total de la prestation, (Article 14 "Chronométrage".)

## **Article 8 - Les conditions de participation**

Cette épreuve est ouverte aux candidats âgés de 8 ans minimum de nationalité française. Les candidats âgés de moins de 16 ans pourront participer seulement dans la catégorie Mouvement d'ensemble.

Tout club ou toute association d'Ile de France, pratiquant l'Escrime Artistique peut s'inscrire aux championnats départementaux à condition que chaque participant soit titulaire de la licence FFE (Fédération Française d'Escrime) ou FIE (Fédération Internationale d'Escrime), valide, et que l'inscription se fasse sous la responsabilité d'un Breveté d'État Maître d'Armes.

Un Maître d'Armes peut encadrer un ou plusieurs clubs ou associations.

Toute association ou tout club inscrit aux championnats devra présenter un ou plusieurs numéros dans l'une des épreuves énoncées à l'Article 7.

*Chaque club, chaque association peut présenter au maximum deux numéros par épreuve.*

### **Article 9 - Inscription**

*Les dates et lieux des championnats seront publiés par le Comité Départemental d'Escrime du Val d'Oise au moins 2 semaines avant l'épreuve.*

*Les clubs, associations intéressés par une participation devront adresser leur demande d'inscription auprès de l'organisateur, accompagné d'un chèque correspondant au montant des inscriptions à l'ordre du Comité Départemental d'Escrime du Val d'Oise.*

*Aucune inscription n'étant prise le jour des épreuves.*

*Montant des inscriptions : 8 € solo, 15 € duo, 25€ troupe.*

### **Article 10 - Les engagements**

*Les engagements se feront auprès de l'organisateur sur un bulletin prévu à cet effet.*

*La clôture des engagements est fixée par l'organisateur, et toute inscription parvenue au delà de cette date ne sera pas prise en compte.*

*Après la date de clôture des engagements :*

*aucun changement ne pourra être effectué dans le choix de l'époque ou de la catégorie,*

*aucune modification numérique ne pourra être apportée dans la catégorie choisie.*

*Le remplacement d'un participant pourra être effectué en cas de force majeure sur justificatif.*

*Tout cas litigieux sera statué par le Directoire Technique (voir Article 19 "Cas litigieux").*

### **Article 11 - Déroulement des épreuves**

*Seul le Directoire Technique est habilité à apporter des modifications dans l'organisation et le déroulement des épreuves.*

*Les championnats se déroulent en trois phases dans l'ordre suivant :*

#### **Article 11-1 : Les différentes épreuves**

**Le Filage**<sup>1</sup> : temps accordé à chaque participant pour effectuer son numéro sur scène sans notation: repérage sur scène, réglage des lumières, du son....

*Le filage n'est pas obligatoire, mais permet aux participants qui le souhaitent de prendre leurs marques sur scène. La participation ou non participation au filage devra être précisée à l'organisateur. La non précision sera considérée comme une non participation.*

*Les membres du jury pourront, si ils le souhaitent, assister au filage sans porter aucun jugement ni notation.*

*DUO : 6 mn*

*TROUPE : 12mn*

*SOLO : 3 mn*

*Travail d'ensemble : 4 mn*

**La Finale** : épreuve du championnat qui se déroule devant public et devant jury, et qui permet de déterminer un titre de champion par combinaison.

*Pour faciliter la compréhension du scénario, les candidats devront remettre au jury un document ou une fiche technique retraçant l'histoire ainsi que les éventuels dialogues.*

### *Article 11-2 : Les ordres de passage*

*Le choix de l'ordre de passage sera déterminé par l'organisateur.*

*En ce qui concerne le filage et les épreuves, l'ordre de passage et les horaires seront déterminés par l'organisateur et le Directoire Technique et communiqués aux candidats avant le début des épreuves. Les différentes épreuves pourront avoir un ordre de passage différent.*

---

<sup>1</sup> En fonction des possibilités techniques d'organisation (ex : prestation en plein air, sans technique d'éclairage,...)

### **Article 11-3 : Délibération du jury**

*Après chaque épreuve, le jury délibérera.*

*Au terme des épreuves, et avant la proclamation des résultats, le jury se retirera pour délibérer sur le classement final*

### **Article 12 - Le Jury**

*Il est composé de 3 à 5 personnes dont au moins :*

*Un Maître d'Armes spécialiste d'Escrime Artistique*

*Un membre de la Commission départementale ou de Ligue d'Escrime Artistique*

*Une personnalité du monde du spectacle.*

*La désignation des membres du jury ne variera pas pour une même catégorie d'épreuve durant toutes la compétition.*

*Le Directoire Technique pourvoira au remplacement des membres du jury pouvant être défaillants au cours des épreuves.*

*Durant les épreuves, chaque membre du jury aura à sa disposition une feuille de notation lui permettant de noter les candidats suivant un barème précis (voir Article 13 "La Notation")*

### **Article 13 - La Notation**

*La notation est arrêtée par le Directoire technique sur les critères suivants :*

*Technique d'escrime*

*Scénarii, histoire*

*Jeu, mise en scène, chorégraphie*

*Artistique (costumes, armes, illustration musicale)*

*Appréciation générale de la prestation*

*Respect du temps imparti par catégorie*

*Des points de pénalités pourront être retranchés pour dépassement du temps, anachronisme, fautes techniques grossières, matériels ou équipements non conformes.*

*La grille d'évaluation sera remise au jury le jour de l'épreuve*

#### **Article 14 - Chronométrage**

*Un double chronométrage est effectué pour déterminer le temps de la prestation et le temps de la pratique d'escrime.*

*Le salut ne compte pas dans le temps de pratique d'Escrime Artistique, sauf pour le MOUVEMENT D'ENSEMBLE. (voir Article 7 – Durée des prestations).*

#### **Article 15 - Fautes et sanctions**

*Tout geste ou comportement déplacé et/ou d'une extrême brutalité sera sanctionné par une exclusion des épreuves après réunion du Directoire technique.*

#### **Article 16 - Attribution du titre de champion**

*Un titre de champion départemental est décerné par épreuve au participant qui totalise les meilleurs résultats suite au vote du jury conformément aux articles 13 et 14 du présent règlement.*

*Au cas où une catégorie et une époque ne comportent qu'un seul pratiquant, le titre de champion départemental ne sera pas attribué, mais un prix d'excellence pourrait lui être décerné.*

#### **Article 17 - Égalité entre participants :**

*Les ex-æquo seront départagés à l'appréciation du Directoire Technique.*



### **Article 18 - Directoire Technique**

*Le Directoire Technique est composé de 3 membres :*

- le Président ou un membre de la Commission d'Escrime Artistique du départemental ou de la Ligue*
- deux Maîtres d'Armes (dont un Maître d'Armes Expert (FFE/AAF) et l'un des Maîtres d'Armes du club organisateur).*

### **Article 19 - Cas Litigieux**

*Les réclamations devront être formulées par oral et par écrit auprès du Directoire Technique par le responsable du Club, ou de l'Association.*

*Seul le Directoire Technique est habilité à statuer sur les cas litigieux.*

*Toute décision du Directoire Technique rendue à propos d'un différend lié aux présents championnats est sans appel.*

### **Article 20 - Organisation matérielle**

*La scène doit avoir :*

- 8 à 10 mètres de façade*
- 8 mètres de profondeur*
- 5 mètres de hauteur*

*Périmètre de sécurité de 4 mètres entre le bord de la scène et le premier rang de spectateurs.*

*La scène doit être dotée d'une entrée cour et d'une entrée jardin.*

*L'organisateur doit prévoir des salles où les candidats pourront s'entraîner, répéter, s'échauffer, se costumer.*

*L'organisateur doit prévoir une information, dans ces salles, du numéro en train de passer et des prochains numéros à venir.*

### **Article 21 - Matériel**

*Tout participant est responsable de son matériel.*

*Les armes devront être non coupantes et les pointes arrondies.*

*Le Directoire Technique se réserve le droit de refuser l'utilisation d'armes non conformes.*

### **Article 22 - Sécurité -Discipline**

*Tout participant s'engage à respecter le présent règlement.*

*Chaque participant s'engage à respecter les règles de sécurité notamment sur l'interdiction de la pratique des combats libres (coups réellement portés) ou improvisés.*

*Pour tout autre problème de sécurité et de discipline, se référer au "titre cinquième du code disciplinaire des épreuves du Règlement International" d'Esclime Sportive qui sera adapté à la pratique de l'Esclime Artistique.*

### **Article 23 - Dopage**

*Se référer au Chapitre 6 et aux articles "t 129" et suivants du Règlement International d'Esclime Sportive.*

