



Passion – Force – Excellence

RÈGLEMENT NATIONAL

POUR LES COMBATS AU SABRE LASER

SAISON 2025-2026

LIVRET 4 : SYSTÈME POUR LE COMBAT CHORÉGRAPHIÉ

INTRODUCTION.....	3
1- GÉNÉRALITÉS.....	4
1.1 Acceptation des règles.....	4
1.2 Participants.....	4
1.3 Calendrier.....	5
1- Catégories et Armes.....	6
2.1 Catégories.....	6
2.2 Les armes.....	7
2.3 Les accessoires.....	8
2.4 Habillement.....	8
2- Projet chorégraphique.....	9
3.1 Terminologie ASL.....	9
3.2 Le projet chorégraphique.....	9
3.3 durée totale des performances.....	10
3- Déroulements des compétitions.....	11
4.2 En amont de la compétition.....	11
4.2 Déroulement général de la compétition.....	11
4.2.1 Contrôle du matériel.....	11
4.2.2 Salle d'échauffement.....	12
4.2.3 Appel.....	12
4.2.4 Lancement et fin de la performance.....	12
4.3 Interruption de la performance.....	13
4.4 Notation.....	13
4.4.1 La note technique (N1).....	14
4.4.2 La note artistique (N2).....	16
4.4.3 Note finale.....	17
4.5 Pénalités.....	18
4.6 Disqualification.....	19
4.7 Classement final.....	19
4.8 Réclamation.....	20
5- Jugement.....	20
5.1 Président du Jury.....	20
5.2 Jury.....	20
5.3 Chronométrage.....	20
6- Zone de compétition et Espace Scénique.....	21
6.1 Zone de la compétition.....	21
6.2 L'espace scénique.....	22
6.3 Podium.....	23
6.4 Chambre du Jury.....	23

INTRODUCTION

Les dispositions de ce règlement sont obligatoires pour les événements officiels organisés dans le cadre de la Fédération Française d'Escrime, c'est-à-dire : Championnats Départementaux, Championnats Régionaux, Championnats de Zone, Championnats de France.

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

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

1- GÉNÉRALITÉS

1.1 Acceptation des règles

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

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

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

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

1.2 Participants

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

Les championnats sont scindés en 3 compétitions :

	BENJAMIN	CADET	SENIOR
Duel, Bataille Et Ensemble	M11 (surclassé) - M13 (de 9 à 12 ans)	M15 (surclassé) - M17 (de 13 à 16 ans)	M20 (surclassé) - Sénior Vétéran

Les personnes qui participent aux compétitions sont de 3 statuts différents :

Combattant (e.s) : Toute personne participant activement au combat en utilisant les armes pour des actions d'escrime. Leurs noms et rôles seront clairement indiqués dans le projet chorégraphique. Seules leurs performances seront chronométrées et validées dans le décompte du temps d'opposition. Ils seront les seuls

à pouvoir prétendre à une récompense. Ces personnes seront également nommées “compétiteurs” dans la suite de ce document.

Figurant (e.s) : 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 seront donc pas comptabilisées dans le temps d’opposition.

Un figurant peut interagir dans l’action des combattants ou vice versa exclusivement via des pouvoirs de Force , mais **cela stoppe immédiatement le temps d’opposition.**

Aucun contact physique ne peut avoir lieu entre un figurant et un combattant.

Le figurant peut porter une arme mais ne peut l’utiliser en aucune manière (aucune interaction avec d’autres combattants, figurants ou même seul, par exemple type kata).

En fin de prestation le figurant est autorisé à saluer le jury sans arme.

Ils ne pourront prétendre à aucune récompense.

Assistant (e.s) : le rôle des assistants plateau se limitent à aider à l’installation et à la désinstallation des éléments du décor, toute activité autre entraînera une disqualification.

Chaque équipe devra nommer un de ses membres Capitaine parmi ses compétiteurs. Il sera le seul à représenter l’équipe devant le Directoire Technique et lors du contrôle des armes.

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

1.3 Calendrier

Le calendrier s’organise autour de deux étapes :

- Etape régionale : Championnats Régionaux (benjamins et cadets, senior). Cette épreuve se déroule entre les mois de septembre et le 31 mars. Après cette date, les quotas régionaux (s’ils donnent lieu à une qualification pour le championnat de France) sont bloqués et envoyés à la commission nationale de sabre laser.
- Étape nationale : Championnats de France (Seniors). Les championnats de France se déroulent entre les mois de mai et de juin.

Les championnats régionaux sont potentiellement sélectifs pour les Championnats de France en fonction des catégories et des années. Les deux compétitions sont organisées selon le même déroulé, en temps réel.

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

Les quotas peuvent être mis en commun entre les régions au niveau des zones.

En fonction du succès rencontré lors des championnats régionaux, une étape de sélection supplémentaire pourra être ajoutée sur le modèle d’un circuit ou d’une épreuve nationale.

1- Catégories et Armes

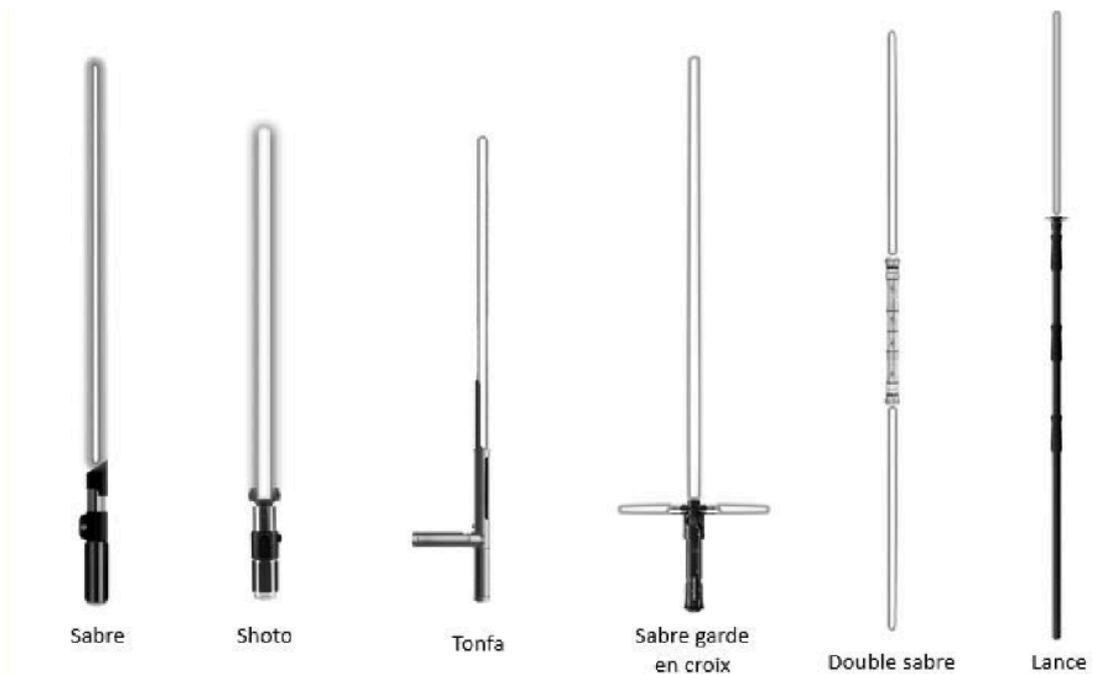
2.1 Catégories

Les compétitions de sabre laser chorégraphiés sont classées par catégorie.

Chaque catégorie d'âge aura ainsi trois compétitions chorégraphiées possible :

- **Le duel** : Il correspond à un simulacre de combat entre deux compétiteurs. La durée de la performance entre les deux signaux sonores est comprise entre 2 minutes et 4 minutes dont 60% de temps d'opposition..
- **La bataille** : La bataille correspond à un affrontement entre plusieurs combattants. Il ne s'agit pas d'une succession de plusieurs duels, mais bien d'un affrontement entre l'ensemble des compétiteurs en simultanée. Ainsi, tous les combattants doivent être en action ensemble, sur des passes d'armes communes pendant au minimum 50% du temps de performance (compté uniquement lorsque minimum 3 combattants sont impliqués dans le même échange). La bataille rassemble un minimum de 3 combattants pour un maximum de 6 combattants. La durée de la performance est comprise entre 4 minutes et 7 minutes.
- **Mouvement d'ensemble** : La catégorie « Mouvement d'Ensemble » correspond à une chorégraphie réalisée par une équipe de 3 à 8 compétiteurs. L'exercice consiste à présenter une succession de mouvements de sabre laser chorégraphiés simulant un combat contre un ou plusieurs adversaires imaginaires. Les contacts de lames entre les compétiteurs sont possibles à condition qu'ils ne soient pas en opposition (ce qui correspondrait à un duel ou une bataille). La durée de la performance est comprise entre 2min30 et 3min30.

2.2 Les armes



Les armes utilisées lors des compétitions de combat chorégraphié doivent impérativement être munies de lame Mid-grade.

Les armes autorisées sont :

- Sabre laser à simple lame
- 2 sabres lasers à simple lame
- Lance laser
- Tonfa laser
- Sabre laser cross Guard
- Double sabre laser
- Shoto laser

Les armes peuvent être équipées d'un système son avec ou sans accéléromètre en état de marche.

Les spécificités des armes sont détaillées dans le livret matériel. Les armes seront contrôlées en début de compétition pour vérifier leur conformité.

Lors de la prestation, un combattant peut utiliser des armes différentes, à condition qu'elles soient citées dans le projet chorégraphique et munies d'une marque de contrôle.

Les parades ne peuvent être effectuées que lame laser contre lame laser.

2.3 Les accessoires

Tout objet intervenant dans la représentation doit répondre aux normes de sécurité et être cité dans le projet chorégraphique.

Exemples : cape, bâton, lumière, masque, corde, blaster, boken, fouet laser ...

Les accessoires ne peuvent être utilisés comme arme.

Tout comme les armes, les accessoires doivent être contrôlés en début de compétition pour attester de leur non-dangereusité.

2.4 Habillement

L'habillement, costume de scène ou le cosplay est libre. Néanmoins, il doit être adapté à tout public et ne pas être indécent ou suggestif.

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

2- Projet chorégraphique

3.1 Terminologie ASL

Seule la terminologie et le lexique de la Fédération Française d'Escrime via l'Académie de Sabre Laser (ASL) et de son livret technique sera considérée comme valable aux fins de documentation et de jugement technique.

Ainsi le projet chorégraphique devra être rédigé en utilisant ce lexique.

3.2 Le projet chorégraphique

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

Ces projets chorégraphiques ne sont pas reproductibles d'une année à l'autre.

En l'absence de projet chorégraphique, la prestation se verra disqualifiée.

Il doit contenir :

- a- Titre
- b- Catégorie (duel ou bataille ou ensemble, catégorie d'âge)
- c- Club d'escrime ou académie affiliée auquel sont rattachés les membres de l'équipe
- d- Nom et numéro de licence des membres de l'équipe (la licence doit être rattachée au club du point c), en précisant les rôles (compétiteur/figurant)
- e- Nom du capitaine
- f- Nom des assistants plateau (2 maximum par club)
- g- Chorégraphie détaillée des phrases d'armes (en utilisant le lexique ASL-FFE)
- h- Durée de la chorégraphie en seconde (temps d'opposition et temps performance)
- i- Intrigue de la chorégraphie
- j- Bande sonore avec les ding de début et de fin intégrés, en format mp3 ou WAV
- k- Liste des éléments du décor (mobilier, panneaux décorés, etc....)

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

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

3.3 durée totale des performances

Le temps de passage comprend :

- Le temps de montage
- La phrase d'introduction
- La prestation chorégraphique (la performance)
- Le temps de démontage.

Ce temps de passage est de 10 minutes pour un duel et de 13 minutes pour une bataille. Il faut donc anticiper ces différents temps au regard de la durée de la chorégraphie elle-même.

Exemple : Si ma performance en duel dure 3.30 minutes, il me reste 6.30 minutes pour le montage, démontage et la phrase de présentation.

Une phrase de présentation (obligatoire) sera déclamée par le maître de cérémonie avant la performance. Cette phrase est à prévoir dans le projet chorégraphique (cf 3.2 point i du projet). Elle n'est pas incluse dans le temps de performance, mais est à anticiper par rapport au temps de passage.

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

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

Les dings seront inclus directement dans la bande son transmise lors de l'inscription

Exemple : Ding, silence, échange oral / début de la musique / début de l'histoire et combat, fin de la musique / fin de l'histoire, ding, musique de salut éventuelle.

Aucun combat ne sera toléré en dehors du temps de performance.

3- Déroulements des compétitions

4.2 En amont de la compétition

Les compétiteurs doivent confirmer leur participation à la compétition à minima 1 mois avant le jour J. Pour le championnat de France, la date arrêtée est le 30 avril de la saison en cours.

Lors de l'inscription, il est demandé aux participants de fournir l'intégralité des informations de leur bande son (artiste, titre, version ...). L'organisateur veillera à s'acquitter des droits relatifs à la diffusion d'œuvres protégées (SACEM).

En s'inscrivant, le participant et son équipe acceptent, pour la promotion de l'ASL, de céder ses droits à l'image sans limite de temps. Les images, photographies, vidéos, peuvent être utilisées sur tous les supports (vidéo, édition, web) dans le cadre des activités de la Fédération Française d'Escrime (promotion, formation, événementiel, etc...).

L'équipe se présentant doit également fournir son projet chorégraphié au moins un mois avant le jour de la prestation, ce afin que les membres du jury puissent en prendre connaissance et préparer leur analyse de la chorégraphie.

L'ordre de passage des différentes prestations sera obtenu par tirage au sort. Il sera annoncé une semaine en avance.

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

4.2 Déroulement général de la compétition

Toute la chorégraphie sera exécutée. Elle est à la fois l'expression technique et artistique d'un style de combat au sabre laser, son exécution doit donc également être caractérisée par la liberté d'expression des interprètes, dans les limites permises par la loi et la sensibilité commune, respectant les critères techniques et artistiques décrits dans les livrets ASL-FFE.

4.2.1 Contrôle du matériel

Tous les compétiteurs doivent se présenter au bureau de contrôle à l'heure fixée, afin de faire valider ou invalider les armes et/ou accessoires utilisés pendant les performances.

Si les armes et accessoires sont validés, le bureau de contrôle y apposera une marque de conformité.

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

L'organisation fournit :

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

4.2.2 Salle d'échauffement

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

Ces zones sont équipées d'un système d'informations sur le déroulement des compétitions et sur l'ordre d'appel sur la scène. Dans la mesure du possible :

- La zone de répétition devrait respecter les dimensions de l'espace scénique
- Fournir un échantillon de l'espace scénique suffisamment grand pour tester le sol

Cet espace est disponible à chaque équipe avant leur prestation.

4.2.3 Appel

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

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

4.2.4 Lancement et fin de la performance.

A l'appel des membres de l'organisation, les compétiteurs préparent les accessoires et se positionnent en toute liberté sur l'espace scénique. L'installation et la désinstallation relèvent de la responsabilité de l'équipe compétitrice (assistants inclus).

Si la performance prévoit des personnages sur scène, un temps d'immobilité doit être effectué lorsqu'ils sont prêts.

Le maître de cérémonie peut alors déclamer la phrase d'introduction fournie dans le projet chorégraphique.

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

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

Un salut est obligatoire en fin de performance.

Installation de la scène

Installation des compétiteurs, figés (si déjà sur scène)

Phrase d'introduction de la performance

Ding de début (Top chronomètre)

Performance

Ding de fin (Top chronomètre)

Salut

Désinstallation et sortie de scène

4.3 Interruption de la performance

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

Les compétiteurs devront conserver la position dans laquelle ils se trouvaient au moment de l'interruption.

L'interruption d'une performance par le Président du Jury doit avoir lieu strictement et obligatoirement dans les cas suivants :

- Tout fait en lien avec un danger immédiat (pour les parties prenantes et/ou le public),
- Toute pénalité classifiée carton noir (cf. Pénalité).

La reprise au début de la performance à la suite d'une interruption pour danger immédiat est laissée à l'appréciation du Directoire Technique.

Une interruption peut entraîner l'arrêt de la performance.

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

4.4 Notation

La notation de chaque prestation est scindée en 2 items et sera effectuée via un support numérique par chaque juge.

Les deux axes sont :

- **Une note technique** (des phrases d'armes). Cette note est renseignée pendant la performance.
- **Une note artistique.** Elle sera renseignée par les juges en fin de prestation.

A ces deux axes, une bonification peut être apportée en fin de prestation. Cette bonification prend la forme d'un carton vert et apporte +0.5 sur la note finale. Elle est là pour valoriser la prise de risque et la prestation générale complète. Le carton vert ne peut être mis que si la majorité des juges l'emporte.

4.4.1 La note technique (N1)

La note technique est sur 10 points et majorée d'un coefficient de 2. Elle dépend de la composition et de la réalisation des différentes phrases d'armes.

Chaque phrase d'arme est classée en : simple/complexe/avancée. Cette classification dépend de la variation des actions, des mouvements et de la gestuelle. Elle s'appuie sur le livret technique, ainsi que les modules de niveau de chorégraphie. Cette classification entraîne une pondération de 0.8 pour une phrase d'arme simple, de 0.9 pour une phrase complexe et de 1 pour une avancée.

Voici un exemple de liste non exhaustive de ce qui peut être considérée comme phrases simples, complexes, avancées :

Phrases simples :

Postures/Gardes Jeux de jambes :

- Glissement, grande avancée, progression en 3 temps
- Déplacement en bond avant, en croisant arrière ou en croisant de face, fente

Cibles :

- Attaques verticales descendantes ciblant le centre de la tête
- Attaques horizontales ciblant le bas de l'épaule
- Attaques obliques ciblant le milieu de la cuisse, prise des guerriers

Phrases Complexe :

- Perte de contact visuel
- Ajout de la cible ventre
- Déplacements circulaires, déplacements inversées, redoublement, et esquives latérales/reculs, écharpe d'honneur, lever de rideau
- Attaques au fer, nuée de lames, corne de dragons, éruption solaire

Phrases avancées :

- Rythme (plusieurs temps de main pour un de pied ou inversement)
- Tranché ventre ou pied (lame entre ou sous combattants)
- Saut, roulade, chutes, esquives latérales en avançant
- Combat rapproché, coups de main, de pied
- Estoc au visage, balafre, supernova, étendue de la cité des nuages, feuille morte, etc ...

N1	Notation Technique : Pendant la performance			
Point s	Éléments à évaluer par phrase	Faible	Correct	Bon
3	<p>Actions (offensives, défensives, contre-offensives, composées)</p> <p><i>Les actions sont-elles crédibles, précises et variées</i></p> <p>?</p> <p>Crédible : Avec intention et logique dans l'arme</p>	<p>Peu crédibles</p> <p>Peu précises</p> <p>Peu variées</p>	<p>Assez crédibles</p> <p>Assez précises</p> <p>Assez variées</p>	<p>Très crédibles</p> <p>Très précises</p> <p>Très variées</p>
3	<p>Mouvements</p> <p>(Déplacements)</p> <p><i>Les mouvements sont-ils effectués en équilibre, à bonne distance et de manière répétitive ?</i></p>	<p>Effectués avec déséquilibre</p> <p>Distance non logique</p>	<p>Effectués en équilibre majoritairement, quelques déséquilibres</p> <p>Distance parfois non logique</p>	<p>Effectués en équilibre</p> <p>Distance logique</p>

		Répétition des mêmes mouvements	Faible variation des mouvements	Variation des mouvements
4	<p>Gestuelle</p> <p><i>La mécanique générale des mouvements est-elle sécuritaire, lisible et logique ?</i></p> <p>Sécuritaire : N'entraînant pas de situations potentiellement dangereuses</p> <p>Lisible : Le spectateur peut suivre les différentes actions</p> <p>Logique : Dans l'à propos</p>	<p>La phrase n'est pas lisible</p> <p>La phrase n'est pas sécuritaire</p> <p>La phrase n'est pas logique</p>	<p>La phrase est assez lisible</p> <p>La phrase est assez sécuritaire</p> <p>La phrase est assez logique</p>	<p>La phrase est parfaitement lisible</p> <p>La phrase est parfaitement sécuritaire</p> <p>La phrase est parfaitement logique</p>

4.4.2 La note artistique (N2)

La note artistique se réalise par quart de point maximum (par tranche de 0.25) sur un total de 10. Elle rend compte des différents items en dehors de la réalisation technique.

N2	Notation Artistique : A la fin de la performance			
Point s	Éléments à évaluer pour la performance	Faible	Correct	Bon
2	Compréhension de l'histoire et de son développement (Peut-on comprendre l'histoire, les idées et valeurs transmises ?)	<p>Histoire non traité ou non perceptible</p> <p>Histoire peu traité ou peu perceptible</p>	Histoire perceptible mais traité simplement	Histoire totalement perceptible, traité de façon riche, diversifiée et/ou originale
2	Scénographie (Les outils et décors présents sur scène servent-ils l'histoire et le combat ?) (Ambiance sonore, costumes, etc.)	<p>Présente mais non valorisée et Valorisable par l'histoire</p> <p>Très légèrement en relation avec l'histoire</p>	Présente mais peu valorisée Et valorisable par l'histoire	Présente et valorisée et Valorisable par l'histoire
	Gestion de l'Espace scénique	Espace inexploité (les combattants sont statiques)	Espace moyennement exploité (périmètre assez large, mais avec certains déséquilibres)	Espace scénique exploité pleinement et

2	(La phrase d'arme est-elle réalisée au bon endroit, avec la bonne trajectoire ?)	Peu exploité (déplacements Sur une seule trajectoire d'avant en arrière sans même une inversion des places des combattants)	Déplacement des combattants dans plusieurs directions (inversion des placements, mouvements circulaires)	en liaison avec le thème. Ouverture au public et utilisation des diagonales
2	Harmonie entre les combattants (La phrase et les échanges entre les combattants dégagent un mouvement uni ?)	Les différents acteurs ne sont pas du tout en harmonie les uns avec les autres. Les différents acteurs sont très peu en harmonie les uns avec les autres	Les différents acteurs sont assez bien en harmonie les uns avec les autres. Les différents acteurs sont plutôt bien en harmonie les uns avec les autres	Les différents acteurs sont très en harmonie les uns avec les autres Les différents acteurs sont parfaitement en harmonie les uns avec les autres
2	Interprétation (Le jeu des acteurs sert-il l'histoire, le combat ?)	Ne connaît pas la chorégraphie Trous de mémoires, hésitations, gestes parasites Chorégraphie récitée, mécanique	Appliqué, concentré, connaît sa chorégraphie Capte de façon intermittente l'attention du spectateur	Engagé dans son rôle, vit sa prestation. Émeut le spectateur

4.4.3 Note finale

La note finale répond au calcul suivant :

$$\text{- Note finale par juge sur 30 (NFJ) = moyenne des N1 (Coeff 2) + N2}$$

$$\text{Note finale performance (NFP) = Moyenne des NFJ - Pénalités + Bonification}$$

Bonification (B) : Carton vert (+0.5 sur la note finale) pour valorisation de la prise de risque et de la prestation générale complète. Le carton vert ne peut être mis que si la majorité des juges l'emporte.

Pénalités (P) : Attribuées selon le tableau (cf. 4.3). Une Pénalité ne peut être mise que si la majorité des juges l'emporte.

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

Elle s'obtient en suivant le process suivant :

Début de la performance au DING



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

■
Fin de performance au DING

■
Moyenne des notes (N1) des phrases effectuées avec le logiciel majoré d'un Coefficient 2
(note sur 20)

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

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

■
Moyenne des NFJ effectuée avec le logiciel

■
Applications des pénalités et/ou de la bonification effectuées avec le logiciel

■
Note finale performance (NFP) effectuée avec le logiciel

4.5 Pénalités

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

PÉNALITÉS		
Nature de faute	Carton	Points de pénalité
Contact jugé involontaire	Jaune	0,5
Dépassement du temps de montage / démontage de la performance (10 min - temps de la performance)	Jaune	0.5
Retard à l'appel sur scène ou sur la zone de compétition	Jaune	0.5
Sortie involontaire, même partielle, de l'espace scénique du combattant pendant la phrase d'arme*	Jaune	0.5
Saisie de l'arme par la lame allumée	Jaune	0,5
Sortie de l'espace scénique non maîtrisé ou côté public d'un élément scénique ou d'une arme	Rouge	1

Figurant touchant une arme tel que défini dans le règlement	Rouge	1
Exécution jugée dangereuse	Rouge	1
Tenue non conforme	Rouge	1
Non-respect de la durée de la performance	Rouge	1 toutes les 10 secondes
Non-respect du temps d'opposition	Rouge	1 par pourcent du temps d'opposition manquant
Réclamation invalidée	Rouge	1(**)
Blessure causée lors de l'exécution	Noir	Elimination
Intervention d'un assistant plateau dans la chorégraphie	Noir	Elimination
Faute contre l'esprit sportif, absence de salut	Noir	Elimination
Abandon de l'espace scénique sans autorisation	Noir	Elimination

(*) La poignée du sabre laser étant cylindrique, les armes peuvent sortir de scène côté cour, côté jardin et fond de scène. Une sortie de scène volontaire à but scénique n'est pas sanctionnable

(**) S'ajoute aux pénalités existantes

4.6 Disqualification

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

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

Les compétiteurs et leur performance seront disqualifiés en cas

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

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

4.7 Classement final

Le classement final sera défini par la notation NFP.

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

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

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

Si l'égalité persiste, la performance ayant eu un carton vert l'emporte.

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

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

Si l'égalité persiste, le jury décidera.

Des prix spéciaux peuvent éventuellement être attribués à certaines performances.

4.8 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- Jugement

5.1 Président du Jury

Le Président du jury, sera l'interlocuteur unique entre le Jury et le Directoire Technique, pendant la compétition.

5.2 Jury

L'arbitrage et le jugement de la compétition sont confiés à un jury composé de six à huit juges en national, de deux à quatre en régional.

Au national, parmi les notes exprimées, la plus élevée et la plus basse seront éliminées. La moyenne des notes restantes sera la note retenue de la performance.

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

5.3 Chronométrage

Deux temps seront comptabilisés par des chronométreurs :

- Le temps total de la performance, compris entre les dings de début et de fin
- Le temps d'opposition, comptabilisant le temps total des phrases d'armes mises bout à bout.

Chaque action d'opposition (contact, force), engageant au moins une arme et entraînant une réaction adverse, fait démarrer la phrase d'arme et lancera le temps d'opposition.

Un temps de respiration de 5 secondes sera comptabilisé.

Passé ce temps de respiration, le chronomètre du temps d'opposition sera stoppé. Le temps d'opposition doit être égal à 60 % du temps de la performance en duel et de 50% en bataille (compté uniquement lorsque minimum 3 combattants sont impliqués dans le même échange).

Exemple :

Une performance de 180 secondes doit avoir un minimum de 108 secondes d'opposition en duel et 90 secondes en bataille.

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

6- Zone de compétition et Espace Scénique

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

- La zone de compétition (espace scénique et zone réservée au jury)
- La zone d'appel
- La zone dédiée au public

- Les structures dédiées à l'accueil des compétiteurs
- La ou les salles des compétiteurs
- La ou les zone(s) dédiées à l'entraînement
- La zone dédiée à l'accueil du jury.

Dans le lieu de la compétition sera présent un équipement minimum de premiers secours ; toutes les compétitions commenceront exclusivement en présence du médecin, qui veillera à la présence du matériel susmentionné.

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

6.1 Zone de la compétition

La zone de compétition représente l'espace scénique, la zone d'appel et la zone réservée au Jury.

Dans cet espace, sont admis exclusivement :

- Les compétiteurs et les assistants plateaux des équipes lors de leur passage
- Les membres du jury (juges, chronométreurs)
- Le directoire technique
- Le personnel médical
- Les organisateurs

Le jury sera positionné au centre, à environ 5 mètres du bord de l'espace scénique. À côté du bureau du jury se trouvent le président du jury et les chronométreurs.

La régie son et lumière doit être en relation directe avec le président du Jury et l'organisation. Chaque juge doit avoir un emplacement personnel séparé d'au moins 1 0.5 mètre des autres.

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

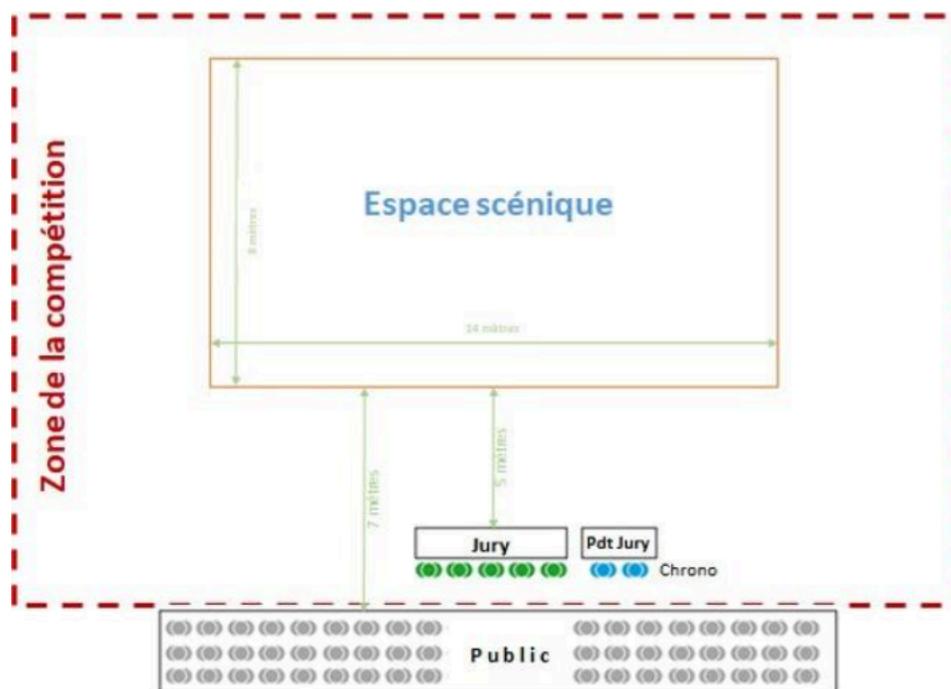
6.2 L'espace scénique

La zone sur laquelle se déroule les épreuves, dite « espace scénique », aura une largeur comprise entre 12 et 14 mètres et une profondeur comprise entre 8 et 10 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.

Un combattant peut sortir volontairement de scène (ce qui arrêtera immédiatement le temps d'opposition) et y revenir.



La salle accueillant l'espace scénique doit obligatoirement être équipée :

- D'un système audio permettant la diffusion des bandes sonores
- D'une installation pour une mise au noir la plus efficace possible
- D'une acoustique adaptée à la pratique du sabre laser chorégraphié (dialogues 'en live' audible par tous)
- En épreuves nationales, de projecteurs afin de proposer trois plans de feux au choix des compétiteurs : couleurs froides/chaudes/neutres. Ce choix sera précisé par les compétiteurs dans le projet chorégraphique.

Les jeux de lumières et la mise au noir ne sont pas obligatoires lors des championnats régionaux. Ils sont cependant fortement conseillés.

6.3 Podium

Dans la zone de compétition, il doit y avoir une zone pour la remise des prix, qui peut également être installée au centre de la scène.

6.4 Chambre du Jury

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



FÉDÉRATION FRANÇAISE

ÉSCRIME