



Passion – Force – Excellence

RÈGLEMENT NATIONAL

POUR LES COMBATS AU SABRE LASER

SAISON 2026-2027

LIVRET 4 : SYSTÈME POUR LE COMBAT CHORÉGRAPHIÉ

SOMMAIRE

I. Introduction	4
II. Généralités	5
1. Acceptation des règles	5
2. Participants	5
3. Calendrier	7
4. Note d'organisation	7
5. Inscriptions et droits d'engagement	7
6. Quotas	8
7. Terminologie ASL	8
8. Droits à l'image	8
9. Droits d'auteurs	8
10. Dopage	8
11. Assurance organisateur	9
III. Catégories & Armes	10
1. Catégories	10
2. Types d'armes	10
3. Contrôle des armes et accessoires	11
4. Catégorie Duel	11
5. Catégorie Bataille	11
6. Catégorie Ensemble	12
7. Habillement	12
IV. Projet de Chorégraphie	13
1. Projet de chorégraphie	13
2. Durée totale des performances	14
V. Déroulement des Compétitions	15
1. Étapes de la compétition	15
2. Déroulement général	15
3. Notation	16
4. Système de notation	18
5. Disqualification	21
6. Pénalités	22
7. Classement final	23
8. Appel	23
9. Lancement et fin de la performance	24
10. Interruption de la performance	24
VI. Arbitrage, Contrôle, Jugement	25
1. Directoire Technique	25
2. Président du Jury	25
3. Jury	25
4. Chronométrage	25
5. Bureau de contrôle	26
6. Réclamation	26

7. Discipline	26
VII. Espace scénique et Zone de compétition	27
1. Lieu de la compétition	27
2. Zone de la compétition	27
3. Organisation de la zone de la compétition	28
4. Espace scénique	28
5. Équipement de l'espace scénique	29
6. Zone d'appel	29
7. Podium	29
8. Salles des compétiteurs	29
9. Bureau de contrôle	30
10. Chambre du jury	30
11. Personnel	30

I. 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.

II. Généralités

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 costument, 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.

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**

M11 (surclassé) - M13 (*de 9 à 12 ans*)

Duel et Bataille

- **CADET**

M15 (surclassé) - M17 (*de 13 à 16 ans*)

Duel, bataille et mouvement d'ensemble

- **SENIOR**

M20 (surclassé) - Senior - Vétéran

(*à partir de 17 ans*)

Duel, bataille et mouvement d'ensemble

Les règles de surclassement sont applicables pour les catégories M15, M17 et M20.

Les certificats de double surclassement ne sont plus nécessaires en escrime artistique, en escrime chorégraphique et en sabre-laser chorégraphique mais ne seront acceptés que les compétiteurs double surclassés à partir de M15, comme en escrime classique. (Cf règlement médical fédéral)

1. Un participant de la catégorie M15 surclassé – M17 a le droit de concourir dans la catégorie SENIOR, en tant que membre d'une équipe ou d'un groupe sous réserve que la majorité des participants de l'équipe appartienne à la catégorie sénior (ou avec un ratio de 1 pour 1 minimum). La même règle s'applique pour un participant de la catégorie M17.
2. La participation d'un CADET en catégorie SENIOR est autorisée sur l'avis du maître d'armes et d'une autorisation parentale.
3. Un groupe composé exclusivement de participants M15 surclassés – M17 ne peut pas concourir dans la catégorie Senior et doit s'inscrire uniquement dans la catégorie CADET.

Ces règles visent à promouvoir une compétition équilibrée tout en permettant aux jeunes talents de se mesurer à des participants plus âgés, favorisant ainsi le développement et l'évolution des compétences en chorégraphie Sabre Laser.

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

Combattant(s.es) : toute personne qui participe activement au combat et utilise les armes pour des actions d'escrime. Leurs noms et rôles sont clairement indiqués. Seules leurs performances seront chronométrées et validées dans le décompte du temps d'opposition et ils seront les seuls récompensés. Ces personnes seront potentiellement nommées « Compétiteurs » dans la suite de ce document.

Figurant(s.es) : toute personne dont la présence sur scène est nécessaire pour la mise en scène. Ces personnes ne participent pas aux combats. Leurs performances éventuelles ne sont pas comptées dans le temps d'opposition et elles ne seront pas récompensées.

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**.

Le figurant peut porter une arme mais ne peut l'utiliser en aucune manière (aucune interaction avec d'autres combattants, figurants ou même seule, par exemple type kata) (cf Typologie 2.2.1)

Le figurant ne peut pas avoir de contact physique avec les combattants.

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

Assistant(s.es) : le rôle des assistants plateau se limite à aider à l'installation et la désinstallation des éléments du décor. Toute activité autre entraînera une disqualification.

Chaque équipe devra nommer un de ses membres Capitaine, qui 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.

3. Calendrier

La saison sportive s'organise autour de deux étapes :

- Étape régionale : Championnats Régionaux (Benjamins, cadets et senior)
- Étape nationale : Championnats de France (Seniors [et Cadets](#))

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

Les championnats régionaux sélectifs pour le Championnat de France auront lieu entre les mois de septembre et de janvier.

Les championnats nationaux auront lieu entre les mois de mai et de juin.

En fonction du succès rencontré lors des championnats régionaux, une étape de sélection supplémentaire pourra être ajoutée (circuit national).

4. Note d'organisation

Toutes les compétitions sont organisées selon un programme écrit, envoyé au minimum 1 mois avant la compétition.

La note d'organisation devra mentionner les délais d'inscriptions des participants, les horaires de présentation au Bureau de contrôle, la remise des prix et toute autre information liée au bon fonctionnement des compétitions.

5. Inscriptions et droits d'engagement

Les inscriptions sont effectuées uniquement par les clubs et les comités régionaux à l'aide du système des engagements en ligne sur le site extranet de la FFE : <http://extranet.escrime-ffe.fr/>

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

Le projet chorégraphique complet avec bande son (cf. chapitre 3) doit être envoyé par mail à l'organisateur lors de l'inscription.

Les compétiteurs licenciés à la Fédération Française d'Escrime doivent s'acquitter d'un droit d'engagement auprès des organisateurs de : 50 euros pour toutes les catégories.

6. Quotas

Les championnats régionaux sont la voie prioritaire de qualification pour les championnats de France.

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

Le quota sera communiqué après les épreuves régionales.

Les quotas peuvent être mis en commun entre les régions (au niveau zone).

Ces épreuves peuvent être effectuées en région ou en zone.

7. Terminologie ASL

Seule la terminologie et le lexique de la Fédération Française d'Escrime via « l'Académie de sabre laser » (ASL) et son livret technique sera considérée comme valable aux fins de documentation et de jugements techniques.

8. Droits à l'image

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...).

9. Droits d'auteurs

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

10. Dopage

Le sport qu'est le sabre laser chorégraphié est soumis aux règles antidopage et pendant la compétition, des contrôles peuvent être effectués selon les protocoles de l'AFLD.

11. Assurance organisateur

L'organisateur d'une épreuve est dans l'obligation de souscrire un contrat d'assurance Responsabilité Civile, selon les termes de l'article L321-1 du code du sport.

Le contrat d'assurance fédéral couvre les clubs affiliés dans ce cadre particulier. Il garantit également les dommages causés aux biens immeubles loués ou confiés temporairement à l'organisateur (risques locatifs).

En revanche, le contrat d'assurance de la FFE ne couvre pas les dommages causés aux biens matériels utilisés par l'organisateur pour réaliser la manifestation (tentes, écrans, matériels sportifs, etc.). Il est donc recommandé de les assurer. De même, le contrat d'assurance de la FFE ne couvre pas les risques d'annulation d'épreuve.

III. Catégories & Armes

1. Catégories

Les compétitions de sabre laser chorégraphiées sont classées par catégorie.

Dans chaque compétition (senior, cadet et benjamin) les catégories représentées sont (cf. 1.2) :

- 1) Duel – une compétition
- 2) Bataille – une compétition
- 3) Ensemble – une compétition

2. Types d'armes

2.1. CARACTÉRISTIQUES DES ARMES

Voir le cahier des charges : sabre laser.

2.2. UTILISATION

La parade ne peut être effectuée que lame laser contre lame laser.

Les compétiteurs peuvent utiliser des armes différentes lors du combat.

2.3. ACCESSOIRES

Tout objet intervenant dans la représentation, répondant aux normes de sécurité, et à condition d'être cité dans le projet chorégraphié.

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

Les accessoires ne pourront pas servir d'arme.

3. Contrôle des armes et accessoires

Les points de contrôle sont les suivants :

- Longueur totale de l'arme ;
- Diamètre et épaisseur du tube ;
- Embout rond, vissé et collé ou riveté ;
- Accessoires manipulés (non-dangereux)

Des gabarits pourront être utilisés à cet effet

Les armes doivent être en bon état ; les pommeaux et les quillons ne peuvent pas être pointus ou tranchants.

Les formes des poignées, des pommeaux et de la section des lames sont libres, selon les armes correspondantes.

Les armes sont testées à l'arrivée sur le lieu de la compétition par le bureau de contrôle (cf. Bureau de contrôle). Une marque de contrôle sera apposée sur l'arme pour valider sa conformité et son utilisation en compétition par les organisateurs de la compétition. Seules les armes marquées peuvent être utilisées pour les épreuves.

4. Catégorie Duel

La catégorie « Duel » correspond à des chorégraphies de combat entre deux compétiteurs.

La durée de la performance (entrée de scène, sortie de scène) est comprise entre 2 minutes et 4 minutes.

Le temps d'opposition représente au minimum 60 % du temps total de la performance.

5. Catégorie Bataille

La catégorie « Bataille » ne correspond pas qu'à une succession de duels simultanés. La bataille doit représenter un tableau où à minima trois combattants doivent être en action au même moment pendant au minimum 50% du temps total de la performance.

La présentation d'une bataille peut être effectuée par au moins 3 compétiteurs, pour un maximum de 6 compétiteurs sur scène.

Tous les combattants compétiteurs doivent combattre.

La durée de la performance (entrée de scène, sortie de scène) est comprise entre 4 minutes et 7 minutes.

Le temps d'opposition (minimum 3 combattants engagés dans le même combat) représente au minimum 50% du temps total de la performance.

6. Catégorie 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.

7. Habillement

L'habillement, les costumes de scène, est libre, néanmoins il doit être adapté à tout public et ne pas être indécent ou suggestif.

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

IV. Projet de Chorégraphie

1. Projet de chorégraphie

Toute performance de combat sabre laser chorégraphié doit être basée sur un projet chorégraphique écrit, sous peine d'une élimination pour cause d'inscription incomplète.

Les projets chorégraphiques ne sont pas reproductibles sur les années.

Le projet de chorégraphie doit contenir :

- A. Titre
- B. Catégorie (Duel, bataille ou mouvement d'ensemble)
- 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 devant être rattachée au Club du point c), en précisant les rôles (compétiteur / figurant)
- E. Nom du Capitaine
- F. Nom des assistants plateau (2 au maximum par club)
- G. Chorégraphie détaillée des phrases d'armes
- H. Durée de toute la chorégraphie en secondes (temps d'opposition et temps général)
- I. Intrigue de la chorégraphie
- J. Bande sonore avec un ding de début et un ding de fin intégrés, au 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.

Le projet chorégraphique doit être fait sous l'application créée à cet effet via le lien ci-dessous.

<https://github.com/viickel/Editeur-Chor-graphique-ASL-FFE/releases/tag/V2.1>

manuel d'utilisation :

https://github.com/viickel/Editeur-Chor-graphique-ASL-FFE/blob/master/Manuel/manuel_choregraphie.md

2. Durée totale des performances

Le temps de montage, démontage et phrase d'introduction de la performance est calculé en prenant le temps de cycle de passage (une performance toutes les 10 minutes pour les duels, toutes les 13 minutes pour les batailles et ensembles) et en y soustrayant le temps de performance.

Exemple : Si ma performance en duel dure 4 minutes 30, il me reste 5 minutes 30 pour le montage, démontage et la phrase de présentation.

Une phrase de présentation (obligatoire) sera déclamée par le maître de cérémonie avant la performance.

Elle n'est pas incluse dans le temps de performance.

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.

Rappel :

En duel : La durée de la performance (Ding début, ding fin) est comprise entre 2 minutes et 4 minutes.

En bataille : La durée de la performance (Ding début, ding fin) est comprise entre 4 minutes et 7 minutes.

En ensemble : La durée de la performance (Ding début, ding fin) est comprise entre 2min30 et 3min30.

V. Déroulement des Compétitions

1. Étapes de la compétition

L'organisation des championnats est précisée dans la note d'organisation.

L'organisation des championnats régionaux est laissée au libre choix des comités régionaux.

En fonction du succès rencontré lors des championnats régionaux, une étape de sélection supplémentaire pourra être ajoutée (circuit national).

2. Déroulement général

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

Il sera annoncé une semaine en avance.

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

Un passage sera prévu toutes les 10 minutes pour les Duels, toutes les 13 minutes pour les batailles et ensembles.

Le temps de montage, démontage et phrase d'introduction de la performance est calculé en prenant le temps de cycle de passage (une performance toutes les 10 ou 13 minutes en fonction de la catégorie) et en y soustrayant le temps de performance.

Exemple : Si ma performance en duel dure 4.30 minutes, il me reste 5.30 minutes pour le montage, démontage et la phrase de présentation.

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

3. Notation

La notation de chaque item (N1 N2) sera effectuée via un support numérique par chaque juge.

Elle est scindée en deux axes et une bonification :

- Notation Technique (des phrases d'armes (Pendant))
- Notation Artistique (Après)
-

La notation technique des phrases d'armes (N1) :

La classification simple/complexe/avancée dépend de la variation des actions, des mouvements et de la gestuelle et s'appuie sur le livret technique ainsi que sur les modules de niveau chorégraphie (formation animateur). Elle entraîne une pondération de, respectivement, 0.8, 0.9 ou 1.

La notation sur 10 dépend de leur exécution.

Cette note technique est affectée d'un coefficient de 2

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

Phrases simples :

Postures/Gardes

Jeux de jambes :

- Glissement, grande avancée, marche 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 horizontales obliques ciblant le milieu de la cuisse, prise des guerriers

Phrases Complexes :

- Perte de contact visuel
- Ajout de la cible ventre
- Déplacements circulaires, déplacements inversés, redoublement, 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

La notation artistique (N2) :

Note sur 10, ~~par quart de points maximum~~, des différents items hors réalisation technique.

~~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.~~

~~Un prix spécial du Jury peut être décerné à titre exceptionnel pour une prestation « coup de cœur du Jury » pour des chorégraphies non primées.~~

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.

Note finale par juge sur 30 (NFJ) = moyenne de N1*2 (sur 20) + moyenne de N2 (sur 10)

Note finale performance (NFP) = Moyenne des NFJ - P ~~+B~~

4. Système de notation

1	Notation Technique : Pendant la performance			
Points	Eléments à évaluer par <i>phrase</i>	Faible	Correct	Bon
3	Actions (offensives, défensives, contre-offensives, composées) <i>Les actions sont-elles crédibles, précises et variées ?</i> Crédible : Avec intention et logique dans l'arme	Peu crédibles Peu précises Peu variées	Assez crédibles Assez précises Assez variées	Très crédibles Très précises Très variées
3	Mouvements (Déplacements) <i>Les mouvements sont-ils effectués en équilibre, à bonne distance et de manière répétitive ?</i>	Effectués avec déséquilibre Distance non logique Répétition des mêmes mouvements	Effectués en équilibre majoritairement, quelques déséquilibres Distance parfois non logique Faible variation des mouvements	Effectués en équilibre Distance logique Variation des mouvements
4	Gestuelle <i>La mécanique générale des mouvements est-elle sécuritaire, lisible et logique ?</i> Sécuritaire : N'entraînant pas de situations potentiellement dangereuses Lisible : Le spectateur peut suivre les différentes actions Logique : Dans l'à propos	La phrase n'est pas lisible La phrase n'est pas sécuritaire La phrase n'est pas logique	La phrase est assez lisible La phrase est assez sécuritaire La phrase est assez logique	La phrase est parfaitement lisible La phrase est parfaitement sécuritaire La phrase est parfaitement logique

La classification simple/complexe/avancée dépend de la variation des actions, des mouvements et de la gestuelle et du livret technique telle que définie ci-dessus. Elle entraîne une pondération.

La notation sur 10 dépend de leurs exécutions.

La note N1 est affectée d'un coefficient 2

2	Notation Artistique : A la fin de la performance			
Points	Éléments à évaluer pour la performance	Faible	Correct	Bon
10	Compréhension de l'histoire et de son développement (Peut-on comprendre l'histoire, les idées et valeurs transmises ?)	Histoire non traitée ou non perceptible Histoire peu traitée ou peu perceptible	Histoire perceptible mais traitée simplement	Histoire totalement perceptible, traitée de façon riche, diversifiée et/ou originale
10	Scénographie (Les outils et décors présents sur scène servent-ils l'histoire et le combat ?) (Ambiance sonore, costumes, etc.)	Présente mais non valorisée et valorisable par l'histoire Très légèrement en relation avec l'histoire	Présente mais peu valorisée et valorisable par l'histoire	Présente et valorisée et valorisable par l'histoire
10	Gestion de l'Espace scénique (La phrase d'arme est-elle réalisée au bon endroit, avec la bonne trajectoire ?)	Espace inexploité (les combattants sont statiques) Peu exploité (déplacements sur une seule trajectoire d'avant en arrière sans même une inversion des places des combattants)	Espace moyennement exploité (périmètre assez large, mais avec certains déséquilibres) : Déplacement des combattants dans plusieurs directions (inversion des placements, mouvements circulaires)	Espace scénique exploité pleinement et en liaison avec le thème. Ouverture au public et utilisation des diagonales
10	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
10	Interprétation (Le jeu des acteurs sert-il l'histoire, le combat ?)	Ne connaît pas la chorégraphie Trous de mémoire, 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
Moy/10				

Note sur 10 **par pas d'un quart de point** des différents items hors réalisation technique.

Note finale par juge sur 30 (NFJ) = moyenne des N1*2 (coeff 2) + **moyenne des N2**

Note finale performance (NFP) = Moyenne des NFJ - P **+B**

Process

Début de la performance au DING



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



Fin de performance au DING



Moyenne des notes (N1) des phrases effectuées avec le logiciel affectée d'un coefficient 2 (note sur 20)



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



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



Moyenne des NFJ effectuée avec le logiciel



Application des pénalités ~~et/ou de la bonification~~ effectuées avec le logiciel



Note finale performance (NFP) effectuée avec le logiciel

5. 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).

6. Pénalités

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

PÉNALTÉS		
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 maîtrisée 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 5 % 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 d'un combattant n'est pas sanctionnable

(**) S'ajoute aux pénalités existantes.

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 "mouvement d'ensemble".

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

8. Appel

L'équipe d'organisation veille à ce que chaque compétiteur soit présent dans la chambre d'appel 10 minutes avant le début de la performance.

Chaque minute de retard sera sanctionnée par un carton jaune.

L'équipe d'organisation vérifie la présence des marques de contrôle.

Les compétiteurs peuvent avoir des armes de réserve, contrôlées par le Bureau de Contrôle, et les mettre hors scène.

9. Lancement et fin de la performance

À l'appel des membres de l'organisation, les compétiteurs préparent les accessoires puis se positionnent en toute liberté sur l'espace scénique.

Chaque compétiteur sera responsable du montage et démontage ultérieur sur la scène.

Un temps d'immobilité doit être effectué lorsqu'ils sont prêts, s'ils sont déjà sur scène

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 chronomètres de la fin du temps de performance.

Un salut est obligatoire en fin de performance.

Installation des compétiteurs

Figé (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

10. 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. Pénalités).

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

Une interruption peut entraîner l'arrêt de la performance.

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

VI. Arbitrage, Contrôle, Jugement

1. Directoire Technique

Le Directoire technique (DT) est composé de trois experts ou référents de la pratique ou de l'organisation, qui ne seront pas membres du jury ou d'autres organes d'arbitrage.

Le DT aura des fonctions de contrôle sur les procédures d'arbitrage et de recours.

Le DT est garant de l'application du règlement et de la cohérence des notes.

2. Président du Jury

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

3. Jury

L'arbitrage et le jugement de la compétition sont confiés à un jury composé de **cinq** 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.

4. Chronométrage

Deux temps seront comptabilisés par des chronométrateurs :

- Le temps de performance
- Le temps d'opposition

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.

A la fin d'une action d'opposition, un temps de respiration de 5 secondes sera comptabilisé.

Passé ce temps de respiration, le chronomètre du temps d'opposition sera stoppé.

Exemple : une sortie de scène, un combat pied/poing sans arme, une interaction avec un figurant, etc... de plus de 5s entraîne un arrêt du temps d'opposition.

Le temps d'opposition doit être égal à 60 % du temps de la prestation chorégraphiée en duel et de 50 % en bataille (compté uniquement lorsque minimum 3 combattants sont impliqués dans le même échange)

Par exemple :

Une performance de 80 secondes doit avoir un minimum de 48 secondes de temps d'opposition.

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

5. Bureau de contrôle

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

Tous les compétiteurs doivent se présenter au Bureau de Contrôle à l'heure fixée par le programme et avant le début de chaque épreuve de la compétition.

Le Bureau de Contrôle devra vérifier le respect des normes fixées par ce règlement de toutes les armes (offensives et défensives, principales, de réserves et les accessoires utilisés pendant le combat) et y apposer une marque de contrôle.

6. Réclamation

Toute réclamation contre les décisions des juges et autres instances d'arbitrage, doit être présentée au Directoire Technique par écrit (appel) dans l'heure du litige.

Le DT convoque alors le président du Jury dans le cadre de l'étude de la réclamation.

Si la réclamation est jugée valide, le DT procède à la réparation du préjudice.

Si la réclamation est jugée invalide, la performance est sanctionnée par un carton rouge ayant pour conséquence une pénalité d'un point sur la note finale.

Le jugement du Directoire Technique est définitif.

7. Discipline

Le Directoire Technique ou le représentant de l'organisation a le pouvoir d'expulser toutes personnes, y compris les compétiteurs, qui perturbent le déroulement régulier et pacifique de la compétition ou qui favorisent tout comportement grossier, injuste ou antisportif.

Contre cette mesure, il est possible de présenter un appel au Directoire Technique.

VII. Espace scénique et Zone de compétition

1. Lieu de la compétition

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

- la zone de compétition (espace scénique et zone réservée au jury)
- la zone d'appel
- la zone dédiée au public
- les structures dédiées à l'accueil des 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.

2. Zone de la compétition

Dans la zone de la compétition (espace scénique et zone réservée au jury), 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

3. Organisation de la zone de la compétition

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

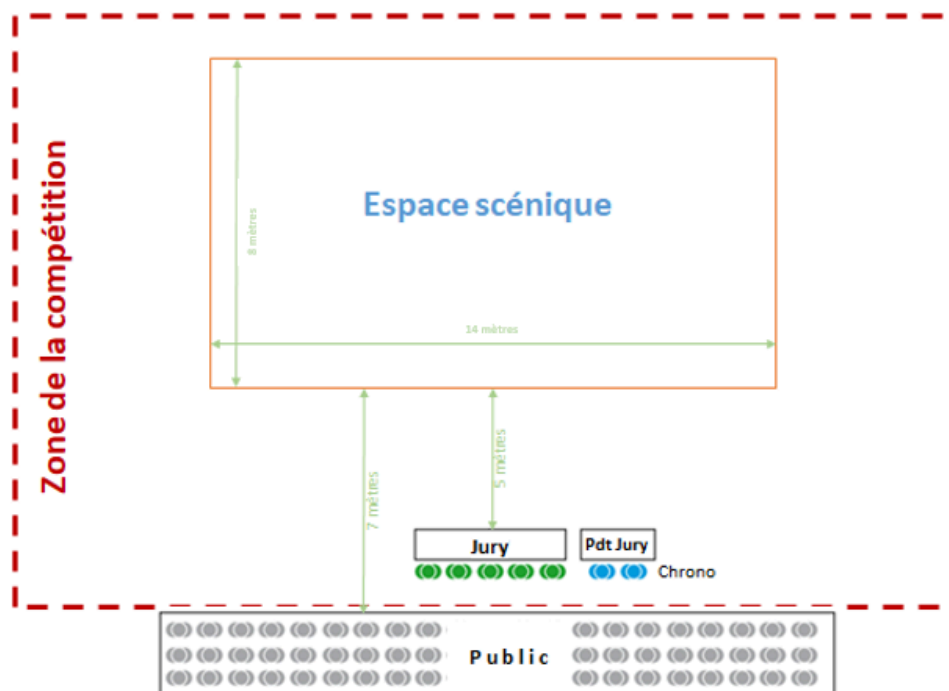
4. Espace scénique

La zone sur laquelle se déroulent 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.



5. Équipement de l'espace scénique

La salle doit obligatoirement être équipée :

- d'un système audio permettant la diffusion des bandes sonores
- d'une installation pour une mise au noir la plus efficiente possible
- d'une acoustique adaptée à la pratique ~~de la pratique~~ du sabre laser chorégraphié ~~(dialogue '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.
- d'un espace pouvant stocker les éléments de décors.

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

6. Zone d'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.

7. Podium

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

8. Salles des compétiteurs

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

9. Bureau de contrôle

Le bureau de contrôle a pour objet de valider ou invalider les armes et/ou accessoires utilisés pendant les performances.

Le directoire 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)

10. Chambre du jury

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

11. Personnel

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



FÉDÉRATION FRANÇAISE
ESCRIME