

ESCRIME

Référents:

VIAL Laure - laure.vial@entpe.fr

PALLET Nicolas - nicolas.pallet@entpe.fr

Format de la compétition

Formule

- Tour de poules par arme sans élimination
- Tableau d'élimination directe (TED) sans repêchage

Les compétitions sont mixtes.

Nombre de touches et durée des assauts

- Pour les phases de poules : 5 touches / 3 minutes
- Pour le TED :
 - **Épée** : 15 touches / 3 x 3 minutes avec 1 minute de pause
 - **Sabre** : 15 touches 2 mi-temps avec 1 minute de pause au 1er tireur à 8 touches

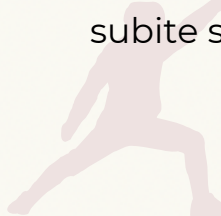
Règlement

Déroulement de la compétition

Phases de poule

Le nombre de poules ainsi que le nombre de personnes dans les poules seront déterminés en fonction du nombre de participants, avec décalage par école dans la mesure du possible. Une piste sera attribuée à chaque poule.

Les assauts seront en 5 touches avec un temps imparti de 3 minutes. Si le score est à égalité à la fin du temps imparti, les règles classiques de mort subite s'appliquent.



À l'issue de la phase de poules, un classement intermédiaire des tireurs est effectué par nombre de victoires. S'il y a égalité par nombre de victoires, on compare le nombre de touches mises, puis s'il y a encore égalité, celui de touches concédées. En cas d'égalité après ces étapes, on procède à un tirage au sort.

Tableau à élimination directe

En fonction du classement établi grâce aux matchs de poule, on construit un tableau à élimination directe tel que le premier du classement rencontre le dernier, le deuxième rencontre l'avant-dernier, etc.

À l'épée : Les matchs se font en 15 touches, en 3x3 minutes avec une minute de pause entre chaque tiers-temps.

Au sabre : Les matchs se font en 15 touches avec une minute de pause la première fois que l'un des deux tireurs inscrit sa huitième touche.

Un match est prévu pour la troisième place pour les deux armes, engageant les deux tireurs perdants des demi-finales.

Le tableau à élimination directe permet d'établir le classement final de la compétition.

Arbitrage

Cartons

Les règles classiques d'arbitrage s'appliquent.

1er groupe : Atteinte aux règles mineures ou effraction accidentelle (bousculade, corps à corps intentionnel, un tireur qui tourne le dos à son adversaire, etc.). Jaune à la première faute, puis rouge à chaque faute.

2ème groupe : Fautes intentionnelles (coup brutal, touche portée volontairement hors de l'adversaire, etc.). Carton rouge à chaque faute.

3ème groupe : Fautes de nature à perturber l'ordre. Carton rouge à la première faute puis carton noir à la suivante.



4ème groupe : fautes graves (antisportivité, tricherie, refus de saluer l'adversaire, etc.). Carton noir dès la première faute.

Un tireur qui a reçu un carton rouge ne peut plus recevoir de carton jaune, même s'il n'a pas commis de faute du premier groupe.

Lorsqu'un tireur reçoit un carton rouge, il reçoit en écope en même temps d'une touche de pénalité. Un tireur qui reçoit un carton noir est exclus de la compétition.

Désistement

Au-delà de 5 minutes de retard pour un assaut, les tireurs pourront être considérés comme déclarant forfait (sur le score de 0-5 s'il s'agit d'un match de poule).

Normes et matériel

Les tireurs apportent leur propre matériel, qui doit respecter les normes de sécurité imposées par la FFE, consultables sur le site de la Fédération Française d'Escrime. Les équipements individuels doivent en particulier porter à la fois le marquage « CE » (décret du 05/08/1994) et le label FIE ou le label FFE (autorisé uniquement en France). Le contrôle du matériel (tenues, armes, masques, gants...) se fait par :

- L'utilisateur lui-même,
- L'enseignant du club,
- L'arbitre à chaque début de match lors des compétitions.

