

ESCRIME

Infrastructure:

Salle Pibarot - La Doua

Référent:



BARDET Léopold

leopold.bardet@entpe.fr

0782462845

FORMAT DE LA COMPÉTITION

Format de la compétition

- Tour de poules par arme, sans élimination.
- Tableau à élimination directe (TED), sans repêchage.
- Les compétitions sont mixtes.

Toutefois, si le nombre de participants le permet, une séparation par sexe (poule femmes / poule hommes) peut être envisagée.

Nombre de touches et durée des assauts

- Phases de poules : 5 touches ou 3 minutes maximum.
- Tableau d'élimination directe (TED) :
 - Épée : 15 touches – 3 périodes de 3 minutes, avec 1 minute de pause entre chaque.
 - Sabre : 15 touches – 2 mi-temps. Une pause d'1 minute est accordée lorsque l'un des tireurs atteint 8 touches.
 - Fleuret : Fleuret 15 touches – 3 périodes de 3 minutes, avec 1 minute de pause entre chaque.

RÈGLEMENT

Format de la compétition

1) Phases de poules :

- Le nombre de poules et de tireurs par poule dépendra du nombre total de participants.
- Un effort sera fait pour répartir les tireurs de la même école dans des poules différentes, dans la mesure du possible.



- Chaque poule sera affectée à une piste spécifique.
- Les assauts se déroulent en 5 touches, avec une limite de 3 minutes.
- En cas d'égalité à la fin du temps imparti, les règles de mort subite s'appliquent.

2) Classement après poules

- Le classement est établi selon le nombre de victoires.
- En cas d'égalité :
 - On compare le nombre de touches données,
 - Puis le nombre de touches reçues,
 - Et enfin, s'il y a encore égalité, un tirage au sort départagera les tireurs.

3) Tableau à élimination directe

- Le tableau est construit en fonction du classement issu des poules : Le 1er affronte le dernier, le 2e l'avant-dernier, etc.
- **Épée** : Matches en 15 touches, format 3x3 minutes, avec 1 minute de pause entre chaque période.
- **Sabre** : Matches en 15 touches avec une pause d'1 minute à la première atteinte de 8 touches par un tireur.
- **Fleuret** : Matches en 15 touches, format 3x3 minutes, avec 1 minute de pause entre chaque période
- Un match pour la troisième place est organisé pour chaque arme, entre les perdants des demi-finales.
- Ce tableau permet d'établir le classement final.

ARBITRAGE

Carton

Les règles d'arbitrage standard s'appliquent. Voici la classification des fautes :

Groupe	Type de fautes	Cartons
1er groupe	Fautes mineures ou involontaires (ex. : bousculade, corps à corps intentionnel, dos tourné...)	⚠ Jaune à la première faute 🔴 Rouge à chaque récidive
2e groupe	Fautes intentionnelles (ex. : coup violent, touche volontairement hors cible...)	🔴 Carton rouge direct
3e groupe	Fautes perturbant le bon déroulement du match	🔴 Rouge à la première faute ⬛ Noir à la suivante
4e groupe	Fautes graves (ex. : tricherie, refus de saluer, comportement antisportif...)	⬛ Carton noir dès la première faute, synonyme d'exclusion

Remarques

- Après un carton rouge, un tireur ne peut plus recevoir de carton jaune.
- Un carton rouge donne une touche de pénalité à l'adversaire.
- Un carton noir entraîne l'exclusion définitive de la compétition.

DÉSISTEMENT / FORFAIT

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