



## **Championnats du monde de Maîtres d'armes**

- 1) La compétition des championnats du monde des Maîtres d'armes est « open ».
- 2) Elle est ouverte à tous les Maîtres d'armes inscrits via leurs Académies Nationales respectives selon les critères édictés par l'AAI.
- 3) Il se disputera une épreuve individuelle dans chaque arme à l'issue de laquelle le titre de Champion du Monde des Maîtres (de Fleuret, d'Épée, de Sabre et de Sabre de duel) sera attribué.
- 4) Il se disputera une épreuve individuelle vétérans pour les Maîtres âgés de plus de 50 ans à l'issue de laquelle le titre de Champion du Monde des Maîtres Vétérans (de Fleuret, d'Épée et de Sabre) sera attribué.
- 5) Les catégories seniors et vétérans tireront les poules ensemble. A l'issue des poules, les tableaux seniors et vétérans se tireront de façon séparée.
- 6) Il se disputera une épreuve par équipe dans chaque arme à l'issue de laquelle le titre de Champion du Monde des Équipes des Maîtres (de Fleuret, d'Épée, de Sabre et de Sabre de duel) sera attribué. Une épreuve par équipe ne se tirera que s'il y a 4 équipes ou plus.
- 7) Un titre de Champion du Monde des Maîtres d'Armes et un titre de Champion du Monde des Maîtres d'Armes Vétérans sera attribué pour l'épreuve combinée.

### **Nature des épreuves**

#### **Épreuves individuelles**

- 1) 1 tour de poules sans éliminé, suivi par un tableau d'élimination directe, sans décalage par nation.
- 2) Si le nombre de participant est inférieur ou égale à 11, il sera effectué une poule unique suivie d'un tableau d'élimination directe sans décalage par nation.
- 3) Le tableau d'élimination directe, sans repêchages, se tire en 15 touches chez les seniors, en 10 touches chez les vétérans pour les 3 armes olympiques (Épée, Fleuret et Sabre)
- 4) Pour le sabre de Duel, les poules se disputeront en matches 5 touches, avec 2 touches d'écart (5/3 max, à 4-4 on revient à 3-3). Temps du match en poule, 1 minute. En cas d'égalité ou d'un écart d'une seule touche, le match continue sans limite de temps jusqu'à un écart de 2 touches.  
Le tableau se tire en 10 touches, en 2 minutes, avec 2 touches d'écart. En cas d'égalité ou d'un écart d'une seule touche, le match continue sans limite de temps jusqu'à un écart de 2 touches.  
Le match final sera tiré en trois matches de 5 touches, 1 minute par match, avec le même règlement qu'en poule en cas d'égalité ou d'écart d'une seule touche.  
Le vainqueur est le tireur remportant 2 matches.
- 5) Les épreuves seniors et vétérans se disputeront de façon séparées à partir du tableau d'élimination directe ; pour le sabre de duel le tableau est unique.
- 6) La 3<sup>ème</sup> place est tirée ; pour le sabre duel, la 3<sup>ème</sup> place se dispute selon les mêmes règles que la finale.

#### **Épreuves par équipes.**

- 1) 1 équipe par nation maximum peut tirer.
- 2) Chaque équipe est constituée de 3 tireurs et 1 remplaçant, sélectionnés selon le classement final à l'issue de la compétition individuelle.
- 3) Le classement des équipes pour la constitution du tableau se fera en fonction du classement individuel de chaque tireur à l'issue de la compétition individuelle. 1 point par place.

- 4) La compétition se tire en tableau d'élimination directe en 45 touches, relais de 9 matches en 5 touches et 3 mn.
- 5) Pour le sabre de Duel, les relais sont identiques mais en terminant forcément par un écart de 2 touches, temps : 1 minute pas relais. La victoire finale doit comporter un écart minimum de 2 touches. Le dernier relais se fait sans limite de temps.
- 6) Si une équipe est composée d'un Maître vétérans, celui-ci sera intégré avec un nombre de points équivalent au dernier tireur senior plus les points correspondants à sa place à l'issue de la compétition vétérans.
- 7) La 3<sup>ème</sup> place est tirée.

### **Épreuve combinée.**

- 1) Un titre de Champion du Monde des Maîtres d'Armes sera attribué.
- 2) Un Maître peut tirer l'ensemble des épreuves individuelles pour décrocher le titre du combiné aux 4 armes.
- 3) Il sera attribué un titre senior (4 armes) et un titre vétérans (les 3 armes olympiques).
- 4) Le classement s'effectuera en additionnant les places obtenues dans chaque épreuve.
- 5) Le Maître ayant le nombre de points le moins élevé sera sacré Champion du Monde des Maîtres d'Armes. (1<sup>er</sup> = 1 point, 2<sup>ème</sup> = 2 points...)
- 6) En cas d'égalité entre 2 Maîtres, le vainqueur sera celui qui aura obtenu la meilleure place dans une épreuve, ou dans 2 ou plus épreuves, si l'égalité persiste.

## Organisation des championnats du monde des Maîtres d'armes

La compétition se déroule sur une durée de 4 jours.

La modalité des épreuves sera la suivante.

1<sup>er</sup> jour :

- Fleuret homme et dame seniors
- Fleuret homme et dame vétérans
- Épreuves par équipes.

2<sup>ème</sup> jour :

- Sabre homme et dame seniors.
- Sabre homme et dame vétérans.
- Épreuves par équipes.

3<sup>ème</sup> jour :

- Sabre de duel homme et dame seniors.
- Épreuves par équipes

4<sup>ème</sup> jour :

- Épée homme et dame seniors
- Épée homme et dame vétérans.
- Épreuves par équipes.

Le pays organisateur se réserve le droit de pouvoir modifier l'ordre des épreuves. Notamment en fonction du nombre et de la disponibilité des arbitres.



## Règlement pour les compétitions de Sabre de duel AAI

### Art. 1 - Applicabilité des Règles

1.1 Les dispositions du présent Règlement sont obligatoires *ne varietur* pour les épreuves officielles de l'AAI, c'est-à-dire :

- les Championnats du Monde de toutes les catégories,
- les Compétitions internationales AAI,
- les Compétitions nationales des Académies membres de l'AAI.

### Art. 2 - Terminologie

2.1 Le combat courtois entre deux escrimeurs (ou tireurs) est un assaut ; lorsque l'on tient compte du résultat de ce combat (compétition) on l'appelle match.

2.2 L'ensemble des matches entre tireurs de deux équipes différentes s'appelle rencontre.

2.3 L'épreuve c'est l'ensemble des matches (épreuves individuelles) ou des rencontres (épreuves par équipes) nécessaires pour désigner le vainqueur de la compétition.

2.4 Les épreuves se différencient par les armes, par le sexe des compétiteurs, par leur âge, et par le fait qu'elles se tirent individuellement ou par équipes.

2.5 Championnat est le nom donné à une épreuve destinée à désigner le meilleur tireur ou la meilleure équipe dans chaque arme, pour une académie, une région, le monde et pour une durée déterminée.

2.6 L'attaque, simple ou composé, est l'action offensive initiale.

2.7 La riposte est l'action offensive du tireur qui a paré l'attaque.

2.8 La garde est la position de l'escrimeur prêt à combattre.

2.8 La pointe en ligne est une position particulière dans laquelle l'escrimeur maintient le bras armé tendu et menace continuellement avec la pointe de son arme la cible vitale (tête et buste) de l'adversaire.

### Art. 3 - Terrain

3.1 Le terrain doit représenter une surface plane et horizontale ; il ne peut avantager ni désavantager l'un ou l'autre des deux adversaires, surtout en ce qui concerne la lumière.

3.2 La partie du terrain destinée au combat s'appelle la piste.

3.3 La largeur de la piste est de 1,50 à 2 mètres.

3.4 La longueur de la piste est de 14 mètres, de telle sorte que chaque tireur, étant placé à 2 mètres de la ligne médiane, ait à sa disposition, pour rompre sans franchir la limite arrière des deux pieds, une longueur totale de 5 mètres.

3.5 Il est tracé, sur la piste, de manière bien visible, cinq lignes perpendiculaires à la longueur de la piste, à savoir :

1 ligne médiane qui doit être tracée en ligne discontinue sur toute la largeur de la piste.

2 lignes de mise en garde, à deux mètres de chaque côté de la ligne médiane (et qui doivent être tracées à travers toute la piste);

2 lignes de limite arrière, qui doivent être tracées à travers toute la piste, à une distance de la ligne médiane de sept mètres.

3.6 Les deux derniers mètres précédant ces lignes de limite arrière doivent être clairement distingués - si possible par une couleur de piste différente - de façon à ce que les tireurs puissent repérer facilement leur position sur la piste.

#### **Art. 4 - Matériel des tireurs (Armement - Equipement - Habillement)**

4.1 Les tireurs s'arment, s'équipent, s'habillent et combattent sous leur propre responsabilité et à leurs risques et périls. Les mesures de sécurité fixées dans le Règlement et dans les normes annexées, de même que celles de contrôle, édictées par le présent Règlement, ne sont destinées qu'à renforcer la sécurité des tireurs, sans pouvoir la garantir et ne peuvent, en conséquence - quelle que soit la manière dont elles sont appliquées - entraîner la responsabilité ni de l'AAI, ni des organisateurs d'épreuves, ni des officiels ni du personnel chargés de leur réalisation, ni des auteurs d'un éventuel accident.

#### **Art. 5 – Utilisation de l'arme**

5.1 L'action défensive s'exerce exclusivement à l'aide de la lame et de la coquille employées soit séparément, soit conjointement.

5.2 Le tireur est libre de tenir la poignée comme il veut et il peut aussi, au cours d'un match, modifier la position de sa main.

5.3 Toutefois, l'arme ne peut - d'une façon permanente ou temporaire, apparente ou déguisée - être transformée en arme de jet.

5.4 L'arme est maniée par une seule main ; le tireur ne peut changer de main avant la fin du match, à moins d'y être autorisé par l'arbitre, en cas de blessure à la main ou au bras.

#### **Art. 6 - Mise en garde**

6.1 Le tireur appelé le premier doit se placer à la droite de l'arbitre, sauf dans le cas du match entre un droitier et un gaucher, si le premier appelé est le gaucher.

6.2 L'arbitre fait placer chacun des deux combattants de telle sorte que le pied avant soit à 2 mètres de la ligne médiane de la piste (donc derrière la ligne de "mise en garde").

6.3 La mise en garde au début et les remises en garde se font toujours au milieu de la largeur de la piste.

6.4 Lors de la mise en garde, au cours du combat, la distance entre les tireurs doit être telle que, dans la position "pointe en ligne", les pointes ne puissent pas être en contact.

6.5 Après chaque touche comptée comme valable, les tireurs sont remis en garde au milieu du terrain. Si la touche n'a pas été admise, ils sont remis en garde à la place qu'ils occupaient à l'interruption du combat.

6.6 La mise en garde au commencement de chaque période doit se faire au milieu du terrain.

6.7 La remise en garde, à la distance, ne peut avoir pour effet de placer au-delà de la ligne arrière, le combattant qui se trouvait en deçà de cette ligne au moment de la suspension du match. S'il a déjà un pied au-delà de la ligne arrière, il reste à sa place.

6.8 Si un tireur franchit les limites latérales de la piste, d'un ou des deux pieds, il doit être mis en garde à la distance correcte, même si cela implique qu'il est placé au-delà de la ligne arrière et est pénalisé d'une touche.

6.9 La garde est prise par les tireurs au commandement de "En garde" donné par l'arbitre, après quoi l'arbitre demande: "Êtes-vous prêts?". Sur une réponse affirmative, ou en l'absence d'une réponse négative, il donne le signal du combat : "Allez".

6.10 Les tireurs doivent se mettre en garde et conserver une immobilité complète jusqu'au commandement "Allez" de l'arbitre.

#### **Art. 7 - Début, arrêt et reprise du combat**

7.1 Le début du combat est marqué par le commandement "Allez". Aucun coup lancé ou porté avant ce commandement n'est compté.

7.2 La fin du combat est marquée par le commandement de: "Halte".

7.3 Dès le commandement de "Halte", le tireur ne peut entamer de nouvelle action: seul le coup déjà lancé reste valable. Tout ce qui se passe ensuite n'est absolument plus valable.

7.4 Si l'un des tireurs s'arrête avant le commandement de "Halte" et qu'il est touché, la touche est valable.

7.5 Le commandement de "Halte" est aussi donné si le jeu des tireurs est dangereux, si l'un des tireurs est désarmé, si l'un des tireurs sort de la piste, ou si, en rompant, il se rapproche du public ou de l'arbitre.

7.6 Sauf cas exceptionnel, l'arbitre ne peut autoriser un tireur à quitter la piste. Si celui-ci le faisait sans autorisation, il sera sanctionné.

#### **Art. 8 - Combat rapproché**

8.1 Le combat rapproché est autorisé aussi longtemps que les tireurs peuvent se servir normalement de leur arme.

8.2 Le corps à corps existe lorsque les corps des deux adversaires sont en contact; dans ce cas, le combat est arrêté par l'arbitre.

8.3 Il est interdit d'occasionner le corps à corps volontaire pour éviter une touche, ou de bousculer son adversaire.

8.4 Le combattant qui, soit par flèche, soit en se portant résolument en avant, occasionne, même plusieurs fois de suite, le corps-à-corps (sans brutalité ni violence) ne transgresse pas les conventions fondamentales de l'escrime et ne commet aucune irrégularité.

8.5 La flèche se terminant par choc bousculant l'adversaire qui est considérée comme acte de brutalité volontaire et sanctionnée comme tel.

8.6 La flèche portée en courant même au-delà de l'adversaire et sans corps à corps n'est pas interdite : l'arbitre ne doit pas crier "Halte" trop tôt, pour ne pas annuler la riposte éventuelle ; si en exécutant cette flèche sans avoir touché son adversaire, le flécheur franchit les limites latérales de la piste, il doit être sanctionné.

### **Art. 9 - Esquives - Déplacements et dépassements**

9.1 Les déplacements et esquives sont permis, même ceux où la main non armée ou le genou de la jambe arrière peuvent venir en contact avec le sol.

9.2 Il est interdit pendant le combat de tourner le dos à l'adversaire.

9.3 Au cours du combat, quand un tireur dépasse complètement son adversaire, l'arbitre doit donner immédiatement le commandement "Halte" et remettre les tireurs à la place qu'ils occupaient avant le dépassement.

9.4 En cas d'échange de touches au cours du dépassement, la touche portée immédiatement est valable; la touche portée après le dépassement est annulée, mais celle immédiatement portée, même en se retournant, par le tireur qui a subi l'action offensive est valable.

### **Art. 10 - Substitution et utilisation des jambes et de la main non armés**

10.1 L'utilisation des jambes et de la main non armés est interdite pour exercer soit une action offensive, soit une action défensive.

10.2 Il est interdit de protéger ou de substituer une surface valable par une autre partie du corps, en la couvrant : la touche éventuellement portée par le tireur fautif sera annulée.

10.3 Pendant la durée du combat, la main non armée du tireur ne doit en aucun cas saisir une partie quelconque de l'équipement électrique : la touche éventuellement portée par le tireur fautif sera annulée.

### **Art. 11 - Terrain gagné ou perdu**

11.1 Au commandement de "Halte" le terrain gagné reste acquis jusqu'à ce qu'une touche ait été accordée. Lors des remises en garde, chaque tireur devra reculer d'une distance égale pour reprendre la distance de mise en garde.

11.2 Cependant lorsque le match aura été suspendu en raison de corps à corps, les tireurs seront replacés en garde, de telle façon que celui qui a supporté le corps à corps se retrouve à l'endroit où il était; il en est de même si son adversaire lui a porté une flèche, même sans corps à corps.

### **Art. 12 - Franchissement des limites**

12.1 Lorsqu'un tireur franchit une des limites latérales de la piste d'un ou des deux pieds entièrement sorti(s), l'arbitre doit immédiatement donner le commandement de "Halte".

12.2 Si le tireur sort de la piste avec les deux pieds, l'arbitre doit annuler tout ce qui s'est passé après le franchissement de la limite, sauf la touche reçue par le tireur qui a franchi la limite, même après le franchissement, à condition qu'il s'agisse d'une touche simple et immédiate.

12.3 Par contre, la touche portée par le tireur qui sort de la piste avec un pied seulement reste valable si l'action est lancée avant le commandement de « Halte ! ».

12.4 Quand un des deux tireurs sort de la piste avec deux pieds, seul peut être compté dans ces conditions le coup porté par le tireur qui est resté sur la piste avec au moins un pied, même s'il y a coup double.

### **Art. 13 - Limites**

13.1 Lorsqu'un tireur franchit complètement, avec les deux pieds, la limite arrière de la piste, il est déclaré touché.

13.2 Si un tireur franchit une limite latérale d'un ou des deux pieds, il recule d'un mètre à partir du point de sortie et s'il sort pendant qu'il attaque il doit revenir à la place où il a commencé son attaque puis reculer encore d'un mètre.

13.3 Si, suite à l'application de cette sanction, un des tireurs a les deux pieds en dehors de la limite arrière, il est déclaré touché.

13.4 Le tireur qui franchit involontairement l'une des limites par suite de tout cas fortuit (telle qu'une bousculade), n'est passible d'aucune pénalisation.

#### **Art. 14 - Durée du combat**

14.1 Par durée du combat, il faut entendre la durée effective, c'est-à-dire la somme des temps écoulés entre "Allez" et "Halte".

14.2 La durée du combat est contrôlée par l'arbitre ou par un chronométrateur.

14.3 Le chronomètre doit être placé de telle façon qu'il soit visible pour les deux tireurs en piste et pour l'arbitre.

14.4 La durée du combat effectif est :

- en poules : 5 touches, avec 2 touches d'écart (5/3 max, à 4-4 on revient à 3-3), en 1 minute. En cas d'égalité ou d'un écart d'une seule touche, le match continue sans limite de temps jusqu'à un écart de 2 touches.

- en élimination directe : 10 touches, avec 2 touches d'écart, en 2 minutes. En cas d'égalité ou d'un écart d'une seule touche, le match continue sans limite de temps jusqu'à un écart de 2 touches. (match sans pause)

- match final : trois matches de 5 touches, 1 minute par match, avec le même règlement qu'en poule en cas d'égalité ou d'écart d'une seule touche.

#### **Art. 15 - Matérialité de la touche**

15.1 La matérialité de la touche est constatée d'après les indications de l'appareil.

15.2 Seule l'indication de l'appareil signalisateur, manifestée dans ses propres lampes, fait foi pour juger les coups. En aucun cas, l'arbitre ne peut déclarer un tireur touché sans que l'appareil ait régulièrement signalé la touche, sauf pour les touches de pénalisation).

15.3 L'arbitrage-vidéo est interdit.

#### **Art. 16 - Surface valable**

16.1 Ne sont comptées que les touches portées en surface dite valable.

16.2 La surface valable comporte toute la partie du corps située au-dessus de la ligne horizontale passant autour du corps du tireur à la hauteur de la crête iliaque ; les bras sont surface valable jusqu'aux poignets.

#### **Art. 17 - Jugement de la touche**

17.1 Les épreuves de sabre de duel sont jugées à l'aide d'un appareil électrique enregistreur de touches.

17.2 Pour juger de la matérialité de la touche, seule l'indication de l'appareil de contrôle fait foi. L'arbitre ne peut déclarer un tireur touché, sans que l'appareil ait régulièrement enregistré la touche (sauf les touches de pénalisation).

17.3 Lorsque les deux tireurs sont touchés, et que l'appareil enregistre valablement ces deux touches, il y aura "coup double" et l'action sera toujours annulée.

17.4 Dans son jugement, l'arbitre ne tient pas compte des signaux résultant de coups: lancés avant le "Allez" ou après le "Halte" ;

#### **Art. 18 - Défaillances du matériel électrique**

18.1 L'arbitre doit tenir compte des défaillances éventuelles du matériel électrique et annuler la dernière touche enregistrée dans les cas suivants:

18.2 L'arbitre doit encore appliquer les règles suivantes d'annulation de touches:

a) Seule, la dernière touche précédant la constatation du défaut peut être annulée et seulement si c'est le tireur signalé comme touché qui est désavantagé par ce défaut.

b) La défaillance doit être constatée par des essais effectués immédiatement après l'arrêt du combat, sous la surveillance de l'arbitre et sans changer quoi que ce soit au matériel utilisé.

c) Le tireur qui, sans y être invité par l'arbitre, procède à des modifications ou échanges de son matériel, avant que le jugement soit rendu, perd son droit à l'annulation. De même, après remise en garde et après reprise effective du combat un tireur ne peut plus réclamer l'annulation d'une touche signalée sur lui avant ladite reprise.

d) Il n'est pas nécessaire, pour l'annulation d'une touche, que la défaillance constatée se répète à chaque coup, mais il faut qu'elle soit constatée sans aucun doute, au moins une fois par l'arbitre.

e) Si les incidents signalés se produisent par suite du décrochage des fiches de contact du fil de corps du tireur (soit près de la main, soit au dos du tireur), ils ne peuvent pas motiver l'annulation de la touche signalée ; toutefois, si le dispositif de sécurité de l'enrouleur ne fonctionne pas ou n'existe pas, l'annulation doit être accordée dans le cas de débranchement au dos du tireur.

f) Si le sabre du tireur déclaré touché n'est pas conforme (isolation de l'intérieur et de l'extérieur de la coquille, de la poignée et du pommeau) il n'y aura pas d'annulation, même si une touche sur l'arme provoque le signal.

g) Dans tous les cas où la vérification sera rendue impossible par suite d'un cas fortuit, la touche sera considérée douteuse et annulée.

18.3 L'arbitre doit être extrêmement attentif aux touches non signalées ou signalées anormalement par l'appareil. En cas de répétition de ces défauts, l'arbitre devra faire appel à un expert technique en fonction, afin de vérifier si le matériel est conforme au Règlement.

18.4 L'arbitre devra veiller à ce que rien ne soit modifié ni dans l'équipement du tireur, ni dans l'appareillage électrique avant le contrôle de l'expert.

## **Art. 19 - Manière de porter les touches**

19.1 Le sabre est une arme d'estoc, de taille et de contre-taille.

19.2 Tous les coups portés par le tranchant, le plat ou le dos de la lame sont comptés comme touche (coups de taille et de contre-taille).

19.3 Il est interdit de porter des touches avec la coquille. Toute touche provoquée avec la coquille doit être annulée et le tireur portant cette touche sera sanctionné.

19.4 Les coups à travers le fer, c'est-à-dire qui touchent en même temps le sabre de l'adversaire et la partie valable, sont valables toutes les fois qu'ils arrivent nettement sur la surface valable.

19.5 Il est interdit, en tout temps, de poser l'arme sur la piste pour la redresser.

## **Art. 20 - Surface non valable**

20.1 Une touche qui arrive en dehors de la surface valable n'est pas comptée comme touche; elle n'arrête pas la phrase d'armes et n'annule pas les touches subséquentes.

20.2 Si le tireur remplace une surface valable par une surface non valable, soit par une couverture, soit par un mouvement anormal, l'arbitre lui infligera les sanctions correspondantes et la touche éventuelle portée par le tireur fautif sera annulée.

## **Art. 21 - Matériel**

### **21.1 Sabre**

21.1.1 La longueur totale maximum du sabre est de 105 cm.

21.1.2 Le poids total du sabre, prêt à être utilisé, est inférieur à 500 grammes.

21.1.3 La lame est en acier et de section à peu près rectangulaire.

21.1.4 Elle a une longueur maximum de 88 cm ; la largeur minimum de la lame doit se trouver au bouton, elle doit être de 4 mm; son épaisseur, également immédiatement en dessous du bouton, doit avoir 1,2 mm au minimum.

21.1.5 Son extrémité est repliée sur elle-même, ou d'une seule venue, pour former un bouton qui, vu du bout, doit présenter une section carrée ou rectangulaire de 4 mm minimum et de 6 mm maximum, la dimension maximum doit se trouver tout au plus à 3 mm du bout de la lame.

21.1.6 L'extrémité de la lame peut être réalisée aussi avec un bouton plein qui doit présenter la même section que le bouton replié.

21.1.7 Si la lame présente une courbure, elle doit être sensible, continue et présenter une flèche inférieure à 4 cm. Sont interdites les lames dont l'extrémité fait crochet ou qui s'infléchissent dans le sens de la taille.

21.1.8 La lame de sabre doit présenter une flexibilité correspondant à une flèche de 4 cm minimum à 7 cm maximum, mesurée de la façon suivante :

a) la lame est fixée horizontalement à 70 cm de l'extrémité du bouton,

b) un poids de 200 grammes est suspendu à 1 cm de l'extrémité du bouton,

c) la flèche peut être mesurée à l'extrémité du bouton entre la position chargée et non chargée.

21.1.9 La coquille est pleine, d'une seule venue et extérieurement lisse. Elle présente une forme convexe continue, sans rebords ni trous.

21.1.10 Elle doit passer à travers un gabarit rectangulaire de 15 cm x 14 cm de section sur une hauteur de 15 cm, la lame étant parallèle à l'axe du gabarit.

21.1.11 Dans la coquille, il doit y avoir une prise pour pouvoir brancher la fiche du fil de corps selon le système prévu.

21.1.12 Les deux broches de la fiche du fil doivent être en contact direct avec la masse de la coquille, dans la prise du fil de corps, en faisant un circuit fermé à travers le fil de corps, l'enrouleur, le câble de liaison enrouleur-appareil.

21.1.13 La résistance dans l'arme ne peut dépasser 1 ohm.

21.1.14 L'intérieur de la coquille doit être complètement isolé à l'aide d'un vernis isolant ou d'un coussin.

21.1.15 L'extérieur de la coquille doit être isolé entre 7 et 8 cm à partir du pommeau.

21.1.16 La poignée et le pommeau doivent être complètement isolés.

## **21.2 Tenue**

21.2.1 La tenue comprend les chaussettes, le pantalon, la veste et la veste conductrice.

21.2.2 L'équipement et l'habillement doivent assurer le maximum de protection compatible avec la liberté de mouvements indispensable pour la pratique de l'escrime.

21.2.3 Ils ne doivent en aucune façon risquer de gêner ou blesser l'adversaire, ou comporter aucune boucle ou ouverture dans laquelle puisse - sauf cas fortuit - s'engager la pointe adverse et ainsi la retenir ou la dévier.

21.2.4 La veste et le col doivent être entièrement boutonnés ou fermés.

21.2.5 L'habillement doit être composé d'une matière suffisamment solide, être propre et en bon état.

21.2.6 Les tenues doivent être réalisées complètement en tissu résistant à 800 newtons ; une attention toute particulière sera apportée à l'exécution des coutures, s'il y en a, aux aisselles.

21.2.7 Un sous-vêtement consistant dans une cuirasse de protection des parties vitales hautes, résistant à 800 newtons, est également obligatoire.

21.2.8 L'habillement des tireurs peut être de tous les couleurs, y comprise la couleur noire.

21.2.9 La partie inférieure de la veste doit recouvrir le pantalon sur une hauteur d'au moins 10 cm, l'escrimeur étant dans la position en garde.

21.2.10 La veste doit obligatoirement comporter un sous-bras doublant la manche jusqu'à la saignée du bras et le flanc jusqu'à la région de l'aisselle.

21.2.11 L'utilisation du protège-poitrine (en métal ou toute autre matière rigide) est obligatoire pour les femmes et facultatif pour les hommes.

21.2.12 Le pantalon doit être attaché et fixé au-dessous des genoux.

21.2.13 Avec le pantalon, le port d'une paire de chaussettes est obligatoire ; elles doivent recouvrir entièrement la jambe jusqu'en dessous du pantalon et être tenues de façon à ne pas pouvoir tomber.

21.2.14 L'escrimeur porte sur sa veste une veste conductrice dont la surface doit couvrir entièrement et sans omission la surface valable du corps située au-dessus de la ligne horizontale passant par les sommets des plis formés par les cuisses et par le tronc du tireur dans la position "en garde".

21.2.15 La partie conductrice est réalisée en tissu conducteur, avec une résistance électrique qui, mesurée entre deux points quelconques du tissu conducteur, doit être inférieure à 5 ohm.

21.2.16 La surface conductrice couvre les bras jusqu'aux poignets.

21.2.17 La veste comprend un col qui doit avoir au minimum 3 cm de haut.

21.2.18 La veste est munie au milieu du dos, sous le col, d'une patte conductrice de 2 cm sur 3 cm qui devra recevoir la pince crocodile du masque.

21.2.19 Quel que soit le modèle de fermeture utilisé, le tissu conducteur doit être appliqué sur une largeur suffisante pouvant assurer la couverture de la surface valable dans toutes les positions.

21.2.20 Les manches de la veste conductrice doivent être fixées aux poignets de la main à l'aide d'une bande élastique.

21.2.21 Une patte passant entre les jambes du tireur maintiendra la veste en place.

## **21.3 Masque**

21.3.1 Le masque doit être formé de treillis dont les mailles (jour entre les fils) ont au maximum 2,1 mm et dont les fils ont un diamètre minimum de 1 mm. Le masque doit comporter une attache de sécurité à l'arrière.

21.3.2 Le treillis des masques, tant vers la face avant que sur les côtés, doit supporter, sans déformation permanente, l'introduction dans les mailles d'une broche conique à 4 degrés de conicité chargé d'une pression de 12 kilos.

21.3.3 La bavette du masque doit être réalisée dans un tissu résistant à 1600 newton.

21.3.4 Le treillis du masque ne peut pas être isolé et doit garantir la conductibilité électrique.

21.3.5 La bavette et les garnitures doivent être entièrement recouvertes d'une matière ayant les mêmes caractéristiques conductrices que la veste conductrice.

21.3.6 Les garnitures peuvent aussi être en matière conductrice.

21.3.7 Le contact électrique entre la veste conductrice et le masque doit être assuré à l'aide d'un fil et d'une ou deux pinces crocodiles. Le fil doit être fixé, soit par une pince crocodile, soit par soudure au treillis du masque et doit avoir entre 30 et 40 cm de long.

21.3.8 La résistance électrique entre la pince crocodile et un point quelconque du masque doit être inférieure à 5 ohms.

## **21.4 Gant**

21.4.1 Le gant réglementaire de la main armée du tireur doit être recouvert de tissu amovible ou fixé sur toute la manchette jusqu'au dessous du styloïde cubital extérieur (petit os saillant du poignet), aussi bien dans la position « en garde » que dans la position « bras allongé ».

21.4.2 Le tissu conducteur doit être replié vers l'intérieur de la manchette sur une longueur minimum de 5 cm.

21.4.3 Afin de pouvoir garantir le bon contact avec la manche de la veste conductrice, il est nécessaire d'utiliser une bande élastique, un bouton pression ou bien un système susceptible d'assurer la conductibilité après l'approbation de la Commission SEMI.

21.4.4 Le gant doit être certifié pour une résistance à 800 Nw.

21.4.5 Lorsqu'une manchette conductrice est portée, la manchette doit être pourvue d'un dispositif qui fixe la position de la manchette sur le bras de manière à ce que sa position sur le bras ne puisse pas être changée pendant l'assaut.

## **21.5 Fil de corps et fiches de branchement**

21.5.1 Les conducteurs du fil de corps (matériel propre au tireur) seront bien isolés entre eux électriquement, insensibles à l'humidité, réunis entre eux ou torsadés.

21.5.2 Ce fil de corps est terminé à chaque extrémité par une fiche de branchement.

21.5.3 La résistance de chacun des conducteurs du fil de corps, de fiche à fiche et de fiche à la pince crocodile, ne peut dépasser 1 ohm.

21.5.4 Vers l'enrouleur, une fiche de branchement mâle à 3 broches devant (broche à 15 mm de la centrale, broche centrale, broche à 20 mm de la centrale) sera reliée au fil de la façon suivante :

- broche à 15 mm : à la veste conductrice
- broche centrale et broche à 20 mm : au sabre.

21.5.5 Le fil reliant la fiche arrière du fil de corps avec la pince crocodile à la veste conductrice doit avoir une longueur libre suffisante pour empêcher détachements accidentels.

21.5.6 La pince crocodile doit être d'un modèle fort et assurer un contact parfait avec la veste conductrice. Elle devra être accrochée au dos de la veste conductrice.

21.5.7 Vers le sabre, à l'intérieur de la coquille, le choix du système est libre mais, en tout cas, le système choisi devra être facile à défaire et à remettre, être muni d'un dispositif de sécurité empêchant le débranchement en cours de combat et assurer le contact des conducteurs électriques de façon absolue.

## **21.6 Appareil del signalation des touches**

21.6.1 L'appareil fonctionne à la mise en contact de la lame du sabre du tireur avec la surface conductrice de l'adversaire, représentant la cible valable.

21.6.2 L'appareil ne doit enregistrer que la touche arrivée la première. Si l'intervalle entre deux touches est inférieur à 40 millisecondes (1/25e de seconde) l'appareil doit signaler coup double (allumage simultané des deux lampes). Au-dessus de 50 millisecondes (1/20e de seconde) l'appareil doit signaler coup simple (allumage d'une seule lampe). La tolérance nécessaire pour le réglage de l'appareil se situe entre ces deux limites (1/25e et 1/20e de seconde).

21.6.3 Les coups donnés sur les surfaces non conductrices ne devront pas être signalés.

21.6.4 Si la coquille métallique ou la lame d'un tireur est en contact avec la partie conductrice de son équipement, la touche valable portée par ce tireur devra toujours être enregistrée.

21.6.5 La durée du contact pendant laquelle la signalisation devra être assurée devra varier entre 0.1 milliseconde et 1 milliseconde au maximum.

21.6.6 Les signaux lumineux comporteront au moins deux lampes par côté, disposées de façon à ce que le non fonctionnement de l'une n'empêche pas l'allumage de l'autre, ni n'occasionne une trop grande surcharge de celle-ci.

21.6.7 Les lampes de signalisation doivent donner un signal rouge d'un côté et un signal vert de l'autre.

21.6.8 L'appareil doit être muni d'une lampe veilleuse montrant qu'il est sous tension.

21.6.9 Le son de l'appareil doit être puissant. L'appareil peut comporter un dispositif permettant de l'arrêter avant le réarmement.

## Art. 22 – Norme finale

22.1 Pour tous cas de figure qui ne sont pas spécifiés dans le présent règlement, se référer aux règlements techniques de la FIE et/ou de l'UIPM.

Schema électrique pour utiliser l'équipement électrique du sabre avec l'appareil épée FIE-UIPM (cross-cable)

