

ACADÉMIE D'ARMES INTERNATIONALE



RÈGLEMENT TECHNIQUE D'ESCRIME ARTISTIQUE SPORTIVE

Préambule

Les Académies d'Armes Nationales, réunies en Congrès les 21 et 22 avril 1962 à Bâle – suite à un comité provisoire créé en 1958 et une volonté d'Union de la Maîtrise mondiale exprimée le 17 août 1930 à Anvers – décident de constituer une organisation mondiale regroupant toutes les Académies Nationales et de lui donner des statuts.

L'Académie d'Armes Internationale a, parmi ses buts, celui de contribuer au développement des principes, des règles, des techniques et des méthodes d'enseignement de l'escrime sous toutes ses formes.

L'Académie d'Armes Internationale publie ce Règlement technique pour les compétitions d'escrime artistique.

1

CHAPITRE 1

RÈGLES GÉNÉRALES

DÉFINITIONS ET TERMINOLOGIE

Art. 1

Objet du Règlement - L'Académie d'Armes Internationale publie ce Règlement technique pour les compétitions d'escrime artistique, qui sera dénommé ci-après «le Règlement»

Les dispositions du Règlement sont obligatoires *ne varietur* pour les événements officiels de l'AAI, c'est-à-dire:

- Championnats du Monde de toutes les catégories ;
- Compétitions de la Coupe du monde ;
- Compétitions nationales de qualification.

Art. 2

Définition de l'escrime artistique - L'escrime artistique est un sport basé sur la performance de chorégraphies prédéterminées de combat à l'arme blanche ou d'exercices de maîtrise des armes, qui n'impliquent pas de combat réel, en utilisant des armes et des techniques toujours inspirées de la tradition occidentale de l'escrime.

La tradition occidentale concerne toutes les communautés du monde qui partagent l'histoire et la culture des pays (en vert) inclus dans la carte suivante:



Art. 3

Acceptation des règles - La participation aux compétitions d'escrime artistique implique la connaissance et l'acceptation du Règlement.

L'ignorance du Règlement ne peut pas être invoquée pour justifier une transgression.
La version anglaise du Règlement est la référence pour toute interprétation.

Art. 4

Activités d'escrime artistique - Les escrimeurs artistiques s'équipent, s'habillent, s'arment et exécutent leurs chorégraphies à leur manière, sous leur propre responsabilité et à leurs propres risques.

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

Les compétiteurs doivent avoir une licence d'escrime valide délivrée par un organe directeur national et être couverts par une police d'assurance responsabilité civile garantie par leur club, leur organe directeur national ou leur propre police d'assurance personnelle.

Art. 5

Langues utilisées - Les langues utilisées pour les compétitions de Championnat du Monde et de Coupe du monde sont l'anglais et le français.

Tous les documents écrits fournis lors des compétitions du Championnat du Monde et de la Coupe du Monde seront rédigés en anglais.

La langue de l'organisateur de la compétition peut être utilisée comme langue de travail supplémentaire.

L'organisateur fournira les moyens de traduction pour que la compétition soit compréhensible par tous.

Art. 6

Participants - Les personnes qui participent aux compétitions sont de deux catégories :

Escrimeur : toute personne qui participe activement au combat et utilise les armes pour des actions d'escrime.

Leurs noms et rôles seront clairement indiqués, seules leurs performances seront chronométrées et validées dans le décompte du temps d'escrime et ils seront les seuls récompensés.

Acteur : toute personne dont la présence sur scène est nécessaire pour mettre en scène les chorégraphies.

Ces personnes ne participent pas au combat active, leurs performances éventuelles ne sont pas comptées dans le temps d'escrime et elles ne seront pas récompensées.

Chaque athlète individuel ou équipe sera également indiqué comme «compétiteur» dans le Règlement.

Une seule personne par équipe a le droit / devoir de soumettre des réclamations au Directoire Technique (TD); chaque équipe devra nommer un de ses membres Capitaine, qui sera le seul à représenter l'équipe même devant le TD.

Alternativement, les compétiteurs peuvent être représentés par un et un seul officiel de club ou chef de délégation nationale.

Art. 7

Programme - Toutes les compétitions seront organisées selon un programme écrit.

Le programme comprendra les dates limites d'inscription des concurrents et les horaires de la présentation au bureau de contrôle, du début prévu de la phase éliminatoire, du début prévu de la phase finale, du début prévu de la cérémonie de remise des prix.

Le programme précisera également le critère de barrage, c'est-à-dire le nombre de concurrents admis à la finale, en fonction du classement du round éliminatoire.

Art. 8

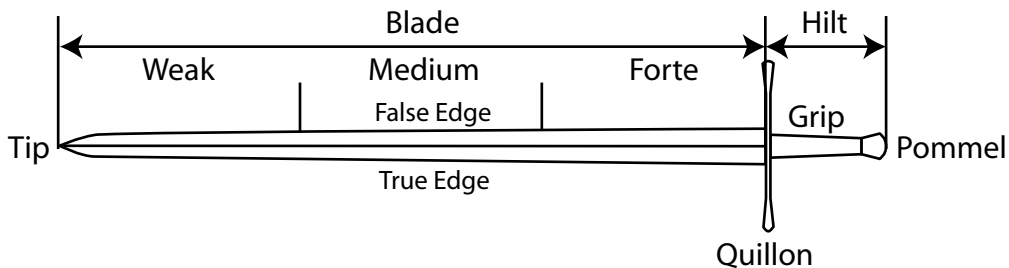
Terminologie d'escrime - Quelles que soient les nomenclatures utilisées par les différentes écoles européennes et les traités d'escrime de chaque époque, seule la terminologie d'escrime indiquée dans le Règlement sera considérée comme valable aux fins de documentation et de jugements techniques.

Quelle que soit la terminologie utilisée par les différentes écoles européennes ou référencée dans les traités d'escrime historique, seule la terminologie adoptée dans le Règlement sera utilisée dans la documentation et les jugements techniques des compétitions d'escrime artistique.

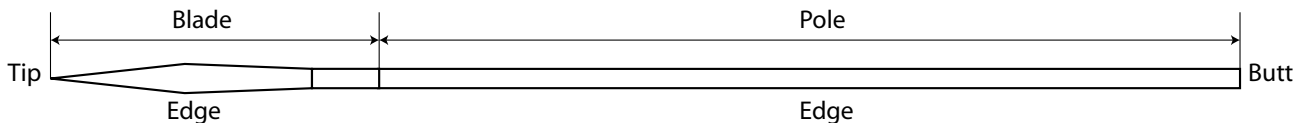
Art. 9

Parties des armes - Les parties des armes sont :

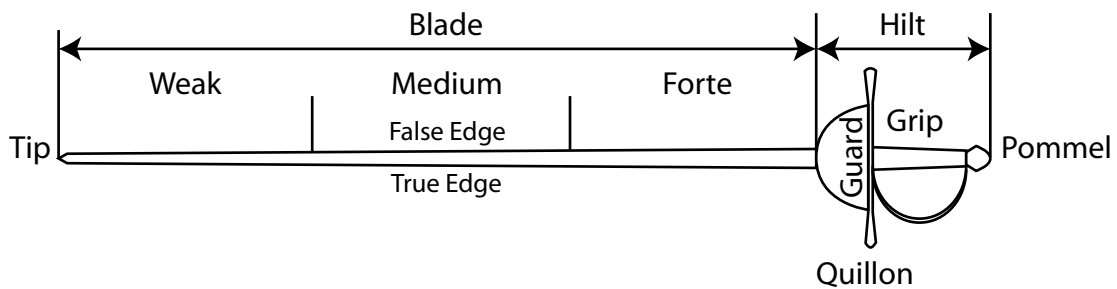
1) Épées (sword, longsword, greatsword) : lame (blade - tip, true edge, false edge, weak, medium, forte), poignée (hilt - quillons, grip, pommel).



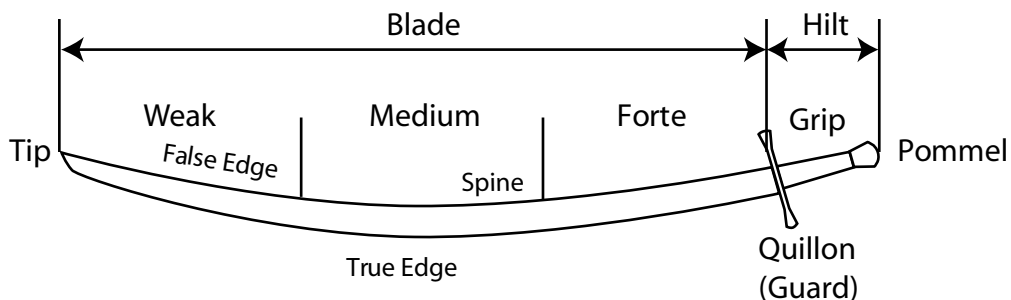
2) Armes d'hast : lame (blade - tip, edge), pôle (pole - edge, butt).



3) Rapières (rapier, smallsword, epee, foil) : lame (blade - tip, true edge, false edge, weak, medium, forte), poignée (hilt - guard, quillons, grip, pommel).



4) Sabres (falchion, cavalry saber, dueling sabre) : lame (blade - tip, true edge, false edge, spine, weak, medium, forte), poignée (hilt - guard, quillons, grip, pommel).



Art. 10

Positions - Les positions avec le corps et l'arme sont :

1) «**Straight stance**» : lorsque le pied correspondant à la main armée (arme principale) est en avant. «**Reverse stance**» : lorsque le pied correspondant à la main armée (arme principale) est en arrière.

2) «**On guard**» : la position de «prêt à combattre», avec la pointe de l'arme tournée vers l'adversaire.

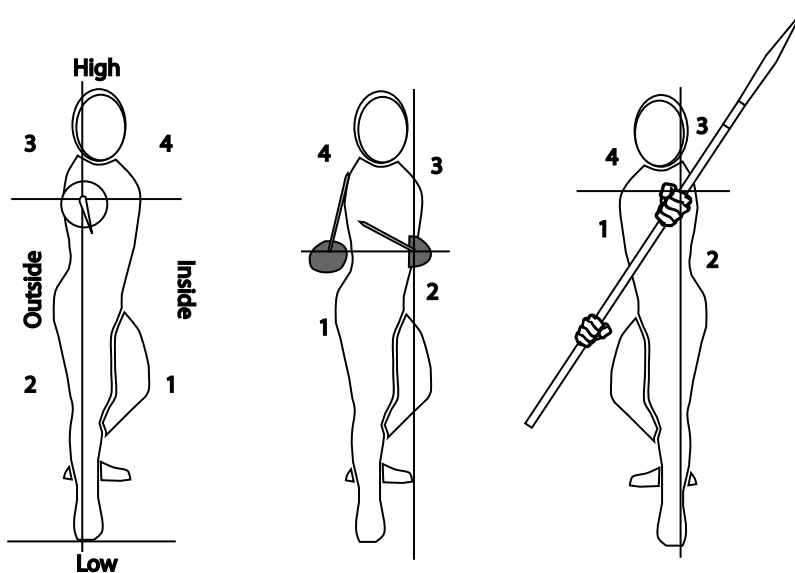
3) «**Point in line**» : une particulière position de garde avec la pointe de l'arme tournée vers l'adversaire, avec le bras complètement tendu.

4) «**Invitation**» : la position où une cible est intentionnellement laissée découverte pour encourager l'adversaire à attaquer, avec la pointe de l'arme orientée hors de l'adversaire.

5) «**Engagement**» : la position où les lames sont en contact.

Art. 11

Cibles - La figure du escrimeur est divisible en quatre secteurs (cibles d'attaques de pointe), dérivés de deux axes cartésiens, dont l'intersection est située au point où la lame sort de la poignée de l'épée, identifiant par conséquent le «**Inside**» (ligne interne), le «**Outside**» (ligne externe), le «**High**» (ligne haute) et le «**Low**» (ligne basse) ; les secteurs sont également dits : 1ère ligne (intérieur bas), 2e ligne (extérieur bas), 3e ligne (extérieur haut), 4e ligne (intérieur haut). En gardant constantes les références de haut et de bas, l'intérieur et l'extérieur seront inversés, selon que l'on considère la main droite ou gauche, donc, par exemple, les lignes de 3e et 2e d'épée correspondront à celles de 4e et 1er de la dague et vice versa. Dans l'escrime des épées à deux mains ou des armes d'hast, la référence sera la main tenant la poignée ou le bâton, plus proche de la lame (pointe) de l'arme.



Les cibles peuvent également être identifiées par leur classification anatomique.

Cibles des attaques de taille: tête, joue interne, joue externe, poitrine / abdomen, épaule / flanc, jambe interne, jambe externe, bras interne, bras externe, bras haut, bras bas. **Cibles des attaques de pointe:** visage, poitrine / abdomen, épaule / flanc, jambe, pied, bras interne, bras externe, bras haut, bras bas.

Art. 12

Fencing time - Un temps d'escrime (FT) correspond à un seul mouvement complet de l'escrimeur ou à deux mouvements synchronisés dans le même temps (mouvements

des membres supérieurs et inférieurs).

Chaque action d'escrime consiste en au moins un FT.

Art. 13

Footwork (marching) - Les actions de déplacement (marche) sont:

1) «**Step forward**» : à partir de la position «on guard» (straight ou reverse), le pied avant bouge en premier, en commençant par lever les orteils et en atterrissant sur le talon, puis en ramenant le pied arrière dans la position initiale. «**Step backward**» : à partir de la position «on guard» (straight ou reverse), le pied arrière se déplace vers l'arrière, puis le pied avant suit dans la position initiale. «**Step inside**» : à partir de la position «on guard», (straight ou reverse) le pied arrière se déplace latéralement, en direction de la poitrine, puis le pied avant suit dans la position initiale. «**Step outside**» : à partir de la position «on guard», (straight ou reverse) le pied avant se déplace latéralement, en direction du dos, puis le pied arrière suit dans la position initiale.

2) «**Reverse step forward**» : à partir de la position «on guard» (straight ou reverse), le pied arrière se déplace en premier, atterrissant près du pied avant, puis celui-ci avance dans la position initiale. «**Reverse step backward**» : à partir de la position «on guard» (straight ou reverse), le pied avant bouge en premier, atterrissant près du pied arrière, puis celui-ci recule dans la position initiale.

3) «**Cross step forward**» : à partir de la position «on guard» (straight ou reverse), le pied arrière se déplace devant le pied avant à l'intérieur du corps, puis à partir de la position croisée, le pied avant se déplace vers l'avant dans la position initiale. «**Cross step backward**» : à partir de la position «on guard» (straight ou reverse), le pied avant se déplace derrière le pied arrière à l'extérieur du corps, puis de la position croisée, le pied arrière recule dans la position initiale. «**Cross step inside**» : à partir de la position «on guard» (straight ou reverse), le pied avant se déplace latéralement, en direction de la poitrine, puis de la position croisée, le pied arrière passe dans la position initiale. «**Cross step outside**» : de la position «on guard» (straight ou reverse), le pied arrière se déplace latéralement, en direction du dos, puis de la position croisée, le pied avant passe dans la position initiale.

4) «**Jumping step forward**» : à partir de la position «on guard» (straight ou reverse), le pied avant se déplace d'abord, en se soulevant, puis, en poussant sur le pied arrière et en sautant, les deux pieds atterrissent dans la position initiale. «**Jumping step backward**» : à partir de la position «on guard» (straight ou reverse), le pied arrière se déplace d'abord, en soulevant, puis, en poussant sur le pied avant et en sautant, les deux pieds atterrissent dans la position initiale. «**Jumping step inside**» : à partir de la position «on guard» (straight ou reverse), le pied arrière se déplace d'abord, en soulevant, puis, en poussant sur le pied avant et en sautant latéralement, en direction de la poitrine, les deux pieds atterrissent dans la position initiale. «**Jumping step outside**» : depuis la position «on guard» (straight ou reverse), le pied avant bouge d'abord, en soulevant, puis en poussant sur le pied arrière et en sautant latéralement, en direction du dos, les deux pieds atterrissent dans la position initiale.

5) «**Pass forward**» : à partir de la position «on guard» (straight ou reverse), le pied arrière, pivotant sur le pied avant, passe en position «on guard» (reverse ou straight). «**Pass backward**» : à partir de la position «on guard» (straight ou reverse), le pied avant, pivotant sur le pied arrière, passe en position «on guard» (reverse ou straight).

6) «**Volte (inside/outside forward, inside/outside backward)**» : Un tour complet du corps (360 degrés), pivotant sur les pieds et gardant la même position (straight ou reverse). «**Half-Volte (inside/outside forward, inside/outside backward)**» : Un demi-tour du corps (180 degrés), pivotant sur les pieds et gardant la même position (straight ou reverse). «**Quarter-Volte (inside/outside forward, inside/outside backward)**» : Un quart de tour du corps (90 degrés), pivotant sur les pieds et gardant la même position (straight ou reverse). «**False-Volte**» : un demi-tour du corps (virage à 180 degrés), pivotant sur les deux pieds en même temps et changeant de stance (de straight à reverse ou vice-versa).

Art. 14

Footwork (attacking) - Les actions de déplacement (attaque) sont:

1) «**Lunge**» (fente) : à partir de la position «on guard» (straight ou reverse), pousser le talon avant en étendant la jambe en avant, au genou. Lorsque la jambe avant s'étend, pousser énergiquement le corps vers l'avant avec la jambe arrière. Atterrir sur le talon avant et glisser vers le bas en position finale, avec le tibia avant perpendiculaire au sol, la jambe arrière étendue et les deux pieds au sol. «**Back-lunge**» : Mouvement inverse d'un lunge, déplaçant le pied arrière et pliant la jambe avant. «**Outside-lunge**» : le lunge à l'extérieur, en déplaçant le pied avant. «**Inside-lunge**» : le lunge à l'intérieur, en déplaçant le pied arrière. «**Pass-lunge**» : le lunge vers l'avant avec le pied arrière, changeant la position (straight -> reverse ou vice-versa). «**Pass-back-lunge**» : le lunge vers l'arrière avec le pied avant, changeant la position. «**Recovery**» : le retour en position «on garde» à partir d'un lunge, en inversant les mouvements d'un lunge. «**Forward recovery**» : le retour en position «de garde» en déplaçant le pied arrière vers l'avant. «**Center recovery**» : le retour en position «de garde» en déplaçant les deux pieds vers le centre simultanément.

2) «**Advance-Lunge**» : Un step forward suivi immédiatement d'un lunge.

3) «**Balestra**» : Un jumping step forward suivi immédiatement par un lunge.

4) «**Redouble**» : à partir de la position «on guard» (straight ou reverse), le pied arrière se déplace en premier, atterrissant près du pied avant, qui avance ensuite par un lunge.

5) «**Reprise**» : depuis la position de lunge, un forward recovery et un deuxième lunge.

6) «**Fleche**» : un bond en avant, avec le pied arrière traversant le pied avant.

Temps d'escrime des actions de déplacement	
Action	FT
Jumping step Pass Quarter-Volte, False-Volte Lunge, Outside-lunge, Back-lunge, Inside-lunge Pass-lunge, Pass-back-lunge Recovery, Forward recovery, Center recovery Fleche	1
Step Reverse step Cross step Volte, Half-Volte Balestra Redouble Reprise	2
Advance-Lunge	3

Art. 15

Preparation actions - Les actions de préparation sont toute action qui précède l'attaque effective, pour étudier l'adversaire, le provoquer, lui donner de fausses informations; toutes les actions de préparation sont de 1FT.

Les principales actions de préparation sont :

1) «**Change of stance**» : le passage d'un stance à un autre (<-On guard <-> Point in line <-> Invitation <-> Engagement->).

2) «**Feint**» : un mouvement avec l'arme qui simule une véritable attaque.

3) «**Disengage**» : l'action de libérer la lame de l'engagement adverse ou d'éviter et de passer la lame de l'adversaire, en faisant tourner la pointe autour de la

main armée ennemie. «**Cut-over**» : l'action de libérer la lame de l'engagement adverse ou de contourner et de passer la lame de l'adversaire, en passant la lame par la pointe de l'adversaire. «**Circulation**» : l'action d'échapper à la tentative de prise de la lame par un mouvement circulaire complet.

4) «**Pressure**» : l'action à partir de l'engagement, dans laquelle un escrimeur force la lame de l'adversaire dans la ligne horizontale opposée, (1 <-> 2 ou 3 <-> 4). «**Glide**» : une pression par glissement, gardant la lame de l'adversaire en contact permanent. «**Bind**» : l'action à partir de l'engagement, dans laquelle un escrimeur force la lame de l'adversaire dans la ligne diagonalement opposée (1 <-> 3 ou 2 <-> 4). «**Cross**» : l'action à partir de l'engagement, dans laquelle un escrimeur force la lame de l'adversaire dans la ligne haute ou basse du même côté opposé, (1 <-> 4 ou 2 <-> 3). «**Envelopment**» : l'action à partir de l'engagement, pour conduire la lame de l'adversaire, sans perdre le contact, à travers un cercle complet, en terminant dans la même ligne de l'engagement (1 -> 1 ou 2 -> 2 ou 3 -> 3 ou 4 -> 4). «**Change of Engagement**» : un engagement de la lame de l'adversaire dans la ligne opposée (1 <-> 2 ou 3 <-> 4), après un désengagement ou un cut-over.

5) «**Beat**» : un coup sec et contrôlé sur la lame de l'adversaire. «**Circle-beat**» : battement précédé d'un disengage ou d'un cut-over. «**Glide-beat**» : un froissement net et accentué le long de la lame de l'adversaire. «**Grazing-beat**» : un battement glissant dans lequel la pointe est retirée vers l'arrière, passant au-delà du fer adverse.

6) «**Disarm**» : toute action pour forcer l'adversaire à lâcher entièrement son arme (par exemple, un bind 4-> 2 avec un glide-beat).

Art. 16

Auxiliary preparation actions - Les mêmes actions de préparation énumérées en référence à l'arme principale (épée, arme d'hast) peuvent être effectuées, avec les adaptations appropriées, même avec l'arme auxiliaire, en particulier avec la dague.

Les actions de préparation auxiliaires particulières sont :

1) «**Pole beat**» : battement exécuté avec une arme d'hast, en utilisant l'hast.

2) «**Shield beat**» : battement exécuté sur la lame ennemie avec le bouclier.

3) «**Cape beat**» : battement effectué comme un fouet avec la cape sur la lame ennemie.

4) «**Wrapped pressure**» : action effectuée sur la lame ennemie avec la cape enroulée autour du bras, pour la faire sortir de la ligne.

5) «**Unwrapped pressure**» : la pression sur la lame de l'adversaire avec la cape lâchée.

6) «**Hand beat**» : battement exécuté sur la lame ou l'hast de l'adversaire avec la main non armée.

7) «**Handgrip**» : l'action de saisir la lame ou l'hast de l'adversaire avec la main non armée.

Art. 17

Defensive actions - Les actions défensives sont des actions effectuées dans le seul but de neutraliser le coup d'un adversaire; toutes les actions défensives sont de 1 FT.

Les actions défensives sont de trois types :

1) «**Arme defense**», action défensive exécutée avec l'arme principale.

2) «**Body defense**», action défensive exécutée avec le corps.

3) «**Auxiliary defense**», action défensive exécutée avec une arme double ou défensive.

Il est interdit de lancer une arme sur un adversaire, comme un projectile, à l'exception de la cape.

Weapon defense - Les actions défensives avec l'arme principale sont :

1) «**Parry**» (parade) : action pour dévier une attaque avec la lame et la garde, ou avec la lame de l'arme d'hast. «**Beat parry**» : un parry exécuté avec un mouvement de frappe net. «**Touch parry**» : une parry effectuée sans jamais perdre le contact avec la lame dès le premier contact. «**Counter-time parry**» : le parry d'une contre-attaque

1.1) «**Simple parry**» : parry en suivant l'itinéraire le plus court entre la position de départ (par exemple une invitation) et la position finale du mouvement.

1.2) «**Ceding parry**» : parry d'une action offensive par glide, la déviant de la cible dans la même ligne que l'action offensive était dirigée.

1.3) «**Yielding parry**» : parry d'une action offensive par glide, en la déviant de la cible sur une ligne différente lorsque l'action offensive a été dirigée.

1.4) «**Circle-parry**» : parry exécuté en cercle pour se retrouver dans la même position où elle a commencé.

1.5) «**Half-circle-parry**» : parry exécuté en demi-cercle, suivant le même chemin d'un bind (1 <-> 3 ou 2 <-> 4), ou d'un cross (1 <-> 4 ou 2 <-> 3).

Le classement des positions finales des parry est:

a) «**1st**» : couvre l'intérieur de la cible, la pointe basse ; peut être exécuté en pronation («prime» de l'école française) ou en supination («septime» de l'école française).

b) «**2nd**» : couvre la cible extérieure, pointe basse ; peut être réalisée en pronation («seconde» de l'école française) ou en supination («octave» de l'école française).

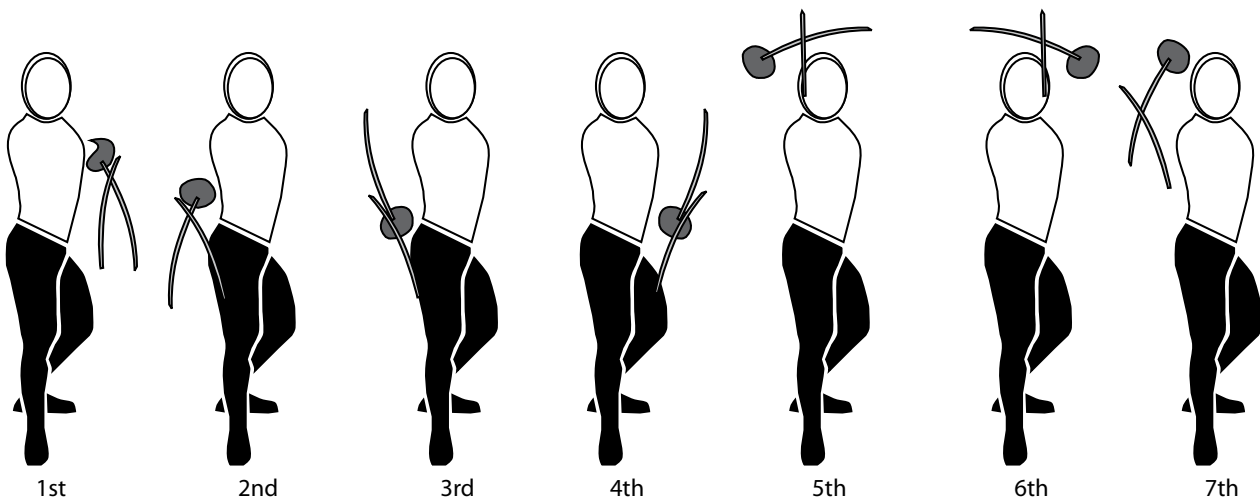
c) «**3rd**» : couvre la cible extérieure, pointe haute ; peut être réalisée en pronation («tierce» de l'école française) ou en supination («sixte» de l'école française).

d) «**4th**» : couvre l'intérieur de la cible, la pointe haute ; peut être réalisée en pronation («quinte» de l'école française) ou en supination («quarte» de l'école française).

e) «**5th**» : couvre la cible haute ou basse, la pointe à l'intérieur.

f) «**6th**» : couvre la cible haute ou basse, la pointe à l'extérieur.

g) «**7th**» : couvre la cible extérieure, la pointe basse.



Toutes ces parades peuvent être exécutées haut, bas, avant, arrière, selon les besoins.

2) «**Opposition**» : le déplacement de la garde ou de la poignée dans une direction verticale et / ou horizontale, à des fins défensives (vers la lame adverse), dans des actions d'attaque et de contre-attaque.

Body defense - Les actions défensives avec le corps sont :

1) «**Dodge**» : le déplacement du torse ou d'autres parties du corps pour éviter un coup. «**Dodge down**» : l'esquive effectuée en se baissant. «**Dodge up**» : l'esquive effectuée

en sautant. «**Dodge inside**» : l'esquive réalisée en se déplaçant à l'intérieur. «**Dodge outside**» : l'esquive effectuée en se déplaçant à l'extérieur. «**Dodge back**» : l'esquive effectuée en sautant en arrière.

2) «**Substitution**» : action de sacrifice, réalisée en recouvrant une partie vitale du corps avec une partie non vitale.

Art. 20

Auxiliary defense - Les actions défensives auxiliaires sont :

1) «**Dagger parry**» : un parry effectué avec la lame et la garde de la dague. «**Parallel dagger parry**» : un parry exécuté avec les lames de l'épée et de la dague unies et parallèles. «**Cross dagger parry**» : un parry exécuté avec les lames de l'épée et de la dague unies et croisées.

2) «**Shield parry**» : un parry effectué avec uniquement le bouclier. «**United shield parry**» : un parry réalisée avec l'épée et le bouclier unis.

3) «**Unwrapped parry**» : un parry exécuté avec la cape non enroulée. «**Wrapped parry**» : un parry réalisé avec la cape enroulée.

4) «**Hand parry**» : un parry exécuté avec la main non armée.

5) «**Pole parry**» : un parry exécuté avec la crosse de l'arme d'hast.

Art. 21

Blows - Les coups sont le mouvement de frappe. Les coups sont de trois types :

1) «**Blade blows**» : les coups exécutés avec une lame.

2) «**Blunt blows**» : les coups exécutés avec une arme sans lame ou des parties contondantes.

3) «**Body blows**» : les coups exécutés avec une partie du corps.

Art. 22

Blade blows - Les coups de lame sont :

1) «**Thrust**» : le coup exécuté avec la pointe de la lame.

2) «**Cut**» : le coup exécuté avec la taille de la lame.

Art. 23

Blunt blows - Les coups contondants sont :

1) «**Butt Thrust/Cut strike**» : le coup exécuté avec une arme d'hast, en utilisant la crosse.

2) «**Hilt strike**» : le coup exécuté avec la garde ou la poignée de l'épée ou du poignard, semblable à un coup de poing. «**Pommel strike**» : le coup exécuté avec le pommeau de l'épée ou de la dague.

3) «**Edge shield strike**» : le coup exécuté avec le bord du bouclier. «**Flat shield strike**» : le coup exécuté avec le plat du bouclier.

4) «**Cape strike**» : le coup exécuté avec la cape, comme un fouet. «**Cape throw**» : le lancement de la cape sur le visage de l'adversaire.

Art. 24

Body blows - Les coups avec le corps sont :

1) «**Punch**» : le coup exécuté avec la main non armée fermée d'un poing. «**Nudge**» : le coup exécuté avec le coude.

2) «**Kick**» : le coup exécuté avec un pied. «**Knee**» : le coup exécuté avec le genou.

3) «**Header**» : le coup exécuté avec la tête.

4) «**Shove**» : l'action de repousser l'adversaire, exécutée avec la main ouverte ou l'épaule.

5) «**Wrestling actions**» : leviers articulaires, blocs, envois au tapis.

Art. 25

Attack actions - Les actions d'attaque sont les actions effectuées dans le seul but de frapper l'adversaire.

Les actions d'attaque sont de deux types :

- 1) «**Simple attack**» : l'attaque effectuée sans tromper une parade.
- 2) «**Compound attack**» : l'attaque effectuée en trompant au moins une parade.

Art. 26

Simple attack actions (un FT) - Les actions d'attaque simple dans un FT sont :

- 1) «**Straight thrust/cut**» : le coup effectué en suivant le chemin le plus court entre la pointe / la taille de la lame et la cible découverte.
- 2) «**Moulinet straight thrust/cut**» : le coup effectué avec un grand mouvement circulaire, avec le passage de la pointe derrière l'escrimeur.
- 3) «**Disengage thrust/cut**» : dès l'engagement ou pour dépasser la lame de l'adversaire, le coup effectué en encerclant la pointe autour de la main armée ennemie, avec la même exécution d'un disengage. «**Circulation thrust/cut**» : un coup après un disengage pour éviter un bind ou un envelopment.
- 4) «**Cut-over thrust/cut**» : depuis l'engagement ou pour dépasser la lame de l'adversaire, le coup effectué en encerclant la pointe autour de la pointe de l'adversaire, avec la même exécution d'un cut-over.
- 5) «**Glide thrust/cut**» : dès l'engagement, le coup effectué en maintenant un contact constant avec la lame opposée.
- 6) «**Riposte**» : une attaque exécutée après une parade. «**Counter-time riposte**» : riposte exécutée après la parade d'un contre-attaque.
- 7) «**Remise**» : une action d'attaque effectuée immédiatement après qu'une action d'attaque précédente a raté ou a été parée.

Art. 27

Simple attack actions (plus d'un FT) - Les actions d'attaque simple avec plus d'un FT sont :

- 1) «**Beat/Circle-beat/Glide-beat/Grazing-beat and Straight/Moulinet straight/Disengage/Circulation/Cut-over thrust/cut**».
- 2) «**Bind/Cross/Envelopment/Change of Engagement and Glide/Straight/Moulinet/Disengage/Circulation/Cut-over thrust/cut**».
- 3) «**Disarm and Straight/Moulinet straight thrust/cut**».

Dans le respect de leurs caractéristiques, toutes ces actions peuvent être combinées avec d'autres actions de préparation pour créer d'autres actions d'attaque simples de plus d'un FT.

Art. 28

Compound attack actions - Les actions d'attaque composée (au moins 2 FT) sont:

- 1) Attaques composées contre simple, ceding ou yielding parry :
 - 1.1) «**Straight or Moulinet straight feint and disengage or cut-over thrust/cut**» : la feinte d'un coup straight ou moulinet, provoquant un simple parry, et un coup de disengage ou de cut-over.
 - 1.2) «**Disengage feint and disengage or cut-over thrust/cut**» : la feinte d'un coup de disengage, provoquant un simple parry, et un coup de disengage ou de cut-over.
 - 1.3) «**Cut-over feint and disengage or cut-over thrust/cut**» : la feinte d'un coup de cut-over, provoquant un simple parry, et un coup de disengage ou de cut-over.

1.4) «**Glide feint and disengage or cut-over thrust/cut**» : la feinte d'un coup de glide, provoquant un ceding ou yielding parry, et un coup de disengage ou de cut-over.

2) Attaques composées contre circle ou half-circle parry :

2.1) «**Straight or Moulinet straight feint and circulation thrust/cut**» : la feinte d'un coup straight ou moulinet, provoquant une circle ou half-circle parry, et un coup de circulation.

2.2) «**Disengage feint and circulation thrust/cut**» : la feinte d'un coup de disengage, provoquant une circle ou half-circle parry, et un coup de circulation.

2.3) «**Cut-over feint and circulation thrust/cut**» : la feinte d'un coup de cut-over, provoquant une circle ou half-circle parry, et un coup de circulation.

2.4) «**Glide feint and circulation thrust/cut**» : la feinte d'un coup de glide, provoquant une circle ou half-circle parry, et un coup de circulation.

3) Attaques composées de plus d'une feinte :

3.1) «**Double feints and disengage or cut-over thrust/cut**» (contre simple, ceding ou yielding parry).

3.2) «**Double circulation feints and circulation thrust/cut**» (contre circle ou half-circle parry).

3.3) «**Double mixed feints and disengage or cut-over or circulation thrust/cut**» (contre simple, ceding, yielding, circle ou half-circle parry).

4) «**Compound riposte**» : une riposte exécutée avec au moins une feinte.

5) «**Compound remise**» : une remise exécutée avec au moins une feinte.

En respectant leurs caractéristiques, toutes ces actions composées peuvent être combinées avec les actions de préparation pour créer d'autres actions d'attaque composées.

Art. 29

Counter-attack actions - Les actions de contre-attaque sont des actions d'attaque effectuées en même temps que les actions d'attaque effectuées par l'adversaire.

La contre-attaque peut également être effectuée contre la contre-attaque de l'adversaire.

Les actions de contre-attaque sont :

1) «**Blow-time**» : la contre-attaque effectuée au dernier temps (coup) de l'attaque de l'adversaire (1 FT).

2) «**On-Preparation-time**» : la contre-attaque effectuée lors des actions de préparation en attaques simples précédées d'une préparation, ou lors de feintes en attaques composées (1 FT).

3) «**Compound**» : la contre-attaque composée contre la parade de contre-temps de l'adversaire (2 FT ou plus).

Art. 30

Actions de contre-attaque Blow-time - Les actions de contre-attaque dans le temps du coup sont :

1) «**Counterblow**» : l'attaque simple exécutée sur le mouvement terminal et sur la même ligne de toute action d'attaque finale de l'adversaire, avec l'opposition exacte, afin d'obtenir en même temps la déviation complète de la lame de l'adversaire.

2) «**Inquartata**» : contre-attaque en esquivant à l'extérieur, en soustrayant la cible intérieure.

3) «**Intagliata**» : contre-attaque en esquivant à l'intérieur, en soustrayant la cible extérieure.

4) «**Passata sotto**» : contre-attaque en esquivant vers le bas, en soustrayant la cible haute.

5) «**Rassemble**» : contre-attaque en esquivant le pied avant en arrière, en

soustrayant la cible basse. «**Jumping rassemblé**» : un rassemblé réalisé en sautant haut.

Art. 31

Actions de contre-attaque On-Preparation-time - Les actions de contre-attaque pendant la préparation ou la feinte sont:

1) «**Stop-thrust/cut**»: la contre-attaque exécutée avec la pointe ou la taille sur le mouvement de feinte, bloquant la lame de l'adversaire, ou sur les mouvements de préparation qui précèdent une attaque.

2) «**Derobement**»: un disengage ou circulation thrust/cut contre la tentative de battre, dans l'attaque au fer d'un adversaire.

Art. 32

Actions de contre-attaque Compound - Les actions de contre-attaque composées ne sont que des actions de contre-attaque combinées à des feintes.

2

CHAPITRE 2

CATÉGORIES

ARMES ET ÉQUIPEMENTS

Art. 33

Catégories - Les compétitions d'escrime artistique sont classées par catégories, selon les différentes formes de chorégraphie; certaines catégories sont classées par sous-catégories, selon les armes utilisées.

Une compétition de catégorie ou de sous-catégorie n'aura lieu que si au moins 4 compétiteurs participent.

Les catégories sont :

- 1) **Solo** ;
- 2) **Ensemble** ;
- 3) **Duel** ;
- 4) **Battle** (Battle) ;
- 5) **Fencing Lesson** (Leçon d'escrime).

Art. 34

Armements - Les armes offensives et défensives qui peuvent être utilisées sont:

Type 1 - Armes lourdes :

a. **Single sword** - Épée seule (sword, falchion, cavalry saber - épée, fauchon, sabre de cavalerie) ou **Sword and shield** - Épée et bouclier (buckler/rondache/heater shield - bocle ou rondache ou écu) ;

b. **Two-handed sword** - Épée à deux mains (longsword, greatsword - épée longue, espadon) ;

c. **Pole weapons** - Armes d'hast (spear, halberd, partisan, spetum, bill - lance, hallebarde, pertuisane, épieu, guisarme).

Type 2 - Armes légères :

a. **Rapier or Dueling Saber** - Rapière seule ou sabre de duel ;

b. **Rapier and dagger** - Rapière et dague ;

c. **Rapier and cape** - Rapière et cape ;

Type 3 - Armes très légères :

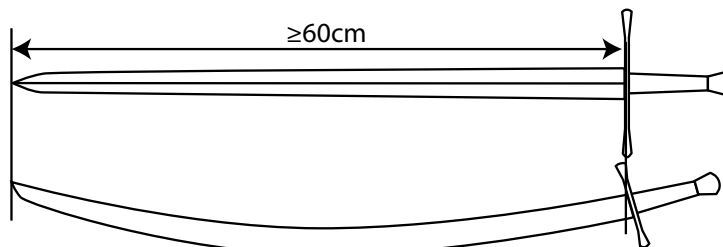
a. **FIE/UIPM/AAI Foil/Epee/Sabre or Smallsword** - Fleuret/ Épée/Sabre FIE/UIPM/AAI ou Épée de cour ;

b. **Smallsword and dagger** - Épée de cour et dague ;

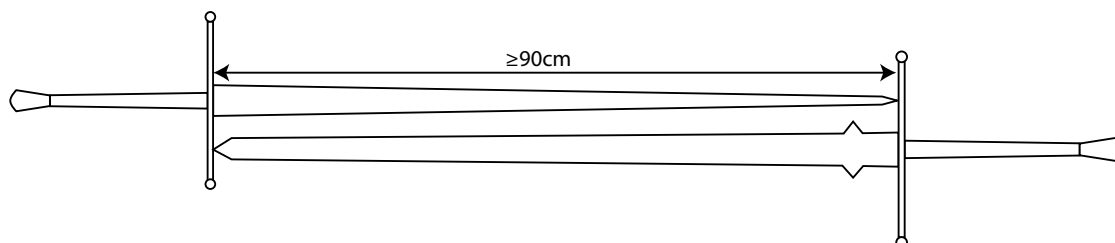
c. **Smallsword and cape** - Épée de cour et cape.

Art. 35

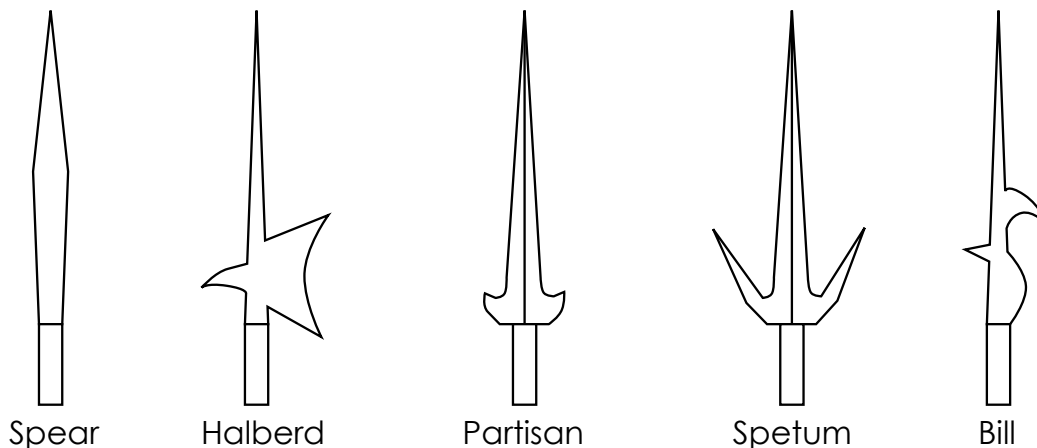
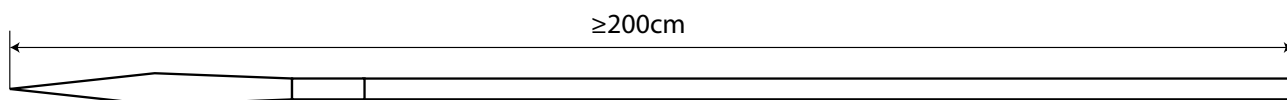
Type 1 - L'arme Type 1 Single sword doit avoir un poids d'au moins 1000 grammes et une lame d'une longueur minimale de 60 cm, mesurée de la poignée à la pointe.



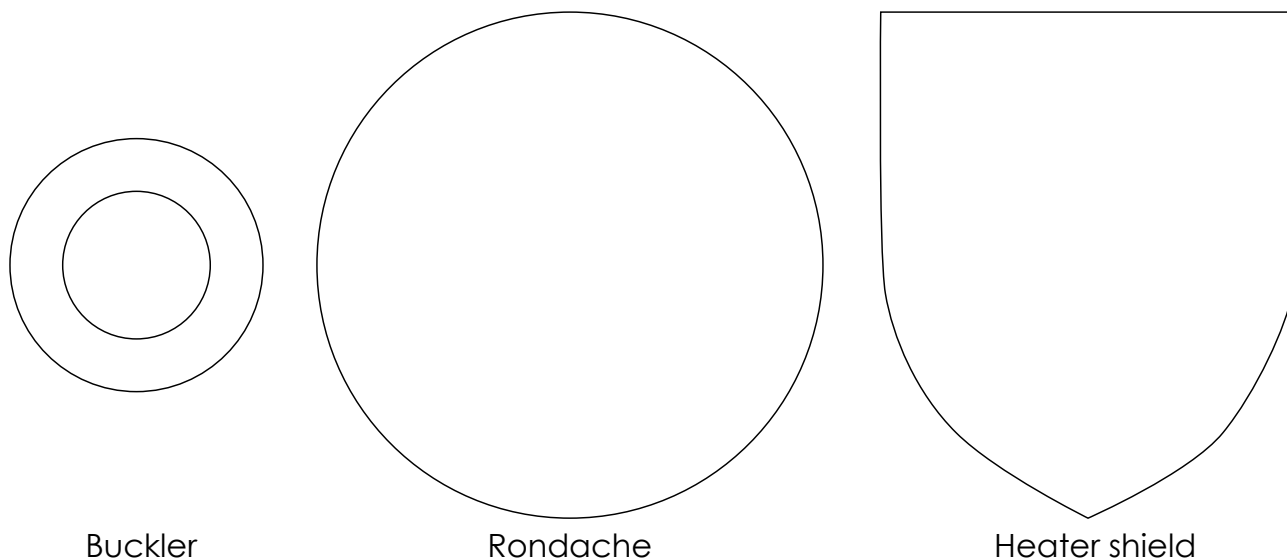
L'arme Type 1 Two-handed sword doit avoir un poids d'au moins 1400 grammes et une lame d'une longueur minimale de 90 cm, mesurée de la poignée à la pointe.



L'arme Type 1 Pole-weapon doit avoir un poids d'au moins 1400 grammes et une longueur totale minimale de 200 cm.

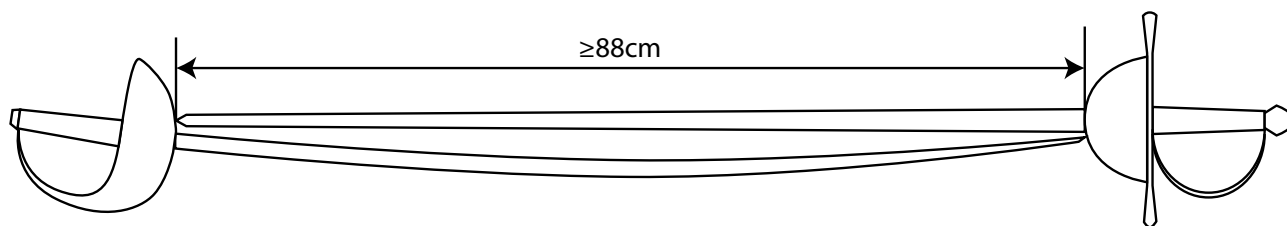


Le poids du bouclier qui peut être utilisé avec l'arme Type 1 Single sword doit être d'au moins 800 grammes.

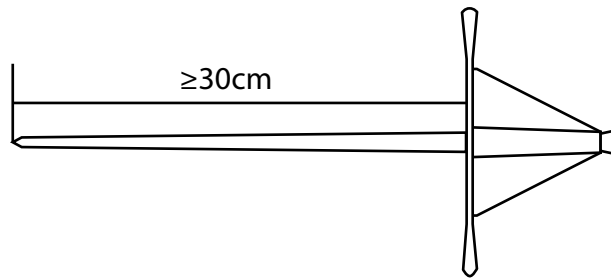


Art. 36

Type 2 - L'arme Type 2, Rapier ou Dueling Sabre, doit avoir un poids d'au moins 800 grammes et une lame d'une longueur minimale de 88 cm, mesurée de la poignée à la pointe.



La dague qui peut être utilisée avec l'arme Type 2 Rapier ou l'arme Type 3 Smallsword doit avoir une lame d'une longueur minimale de 30 cm, mesurée de la poignée à la pointe.



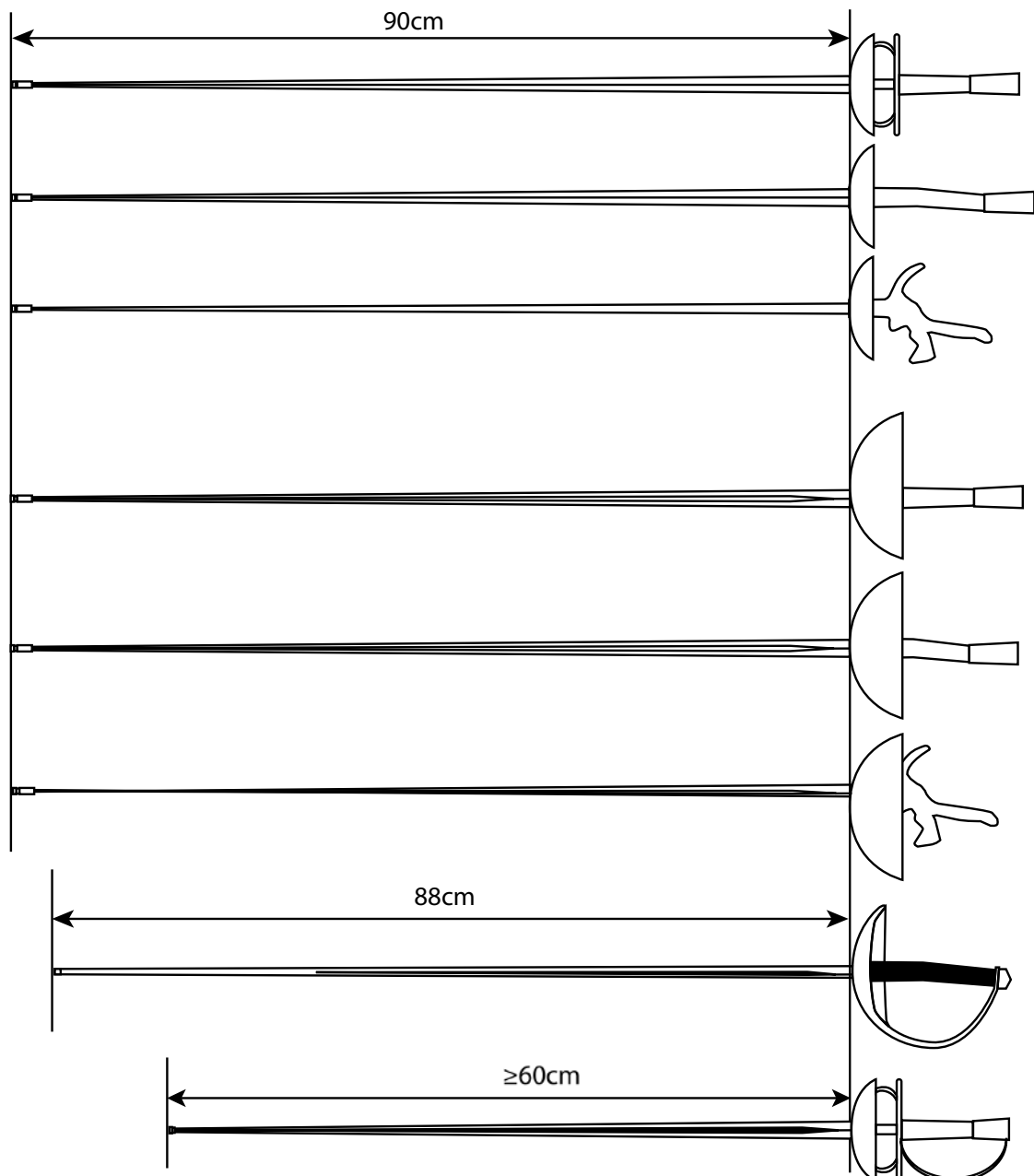
Le poids de la cape qui peut être utilisé avec l'arme Type 2 Rapier ou l'arme Type 3 Smallsword doit être d'au moins 1000 grammes.

Art. 37

Type 3 - Les armes du Type 3 sont les mêmes que celles décrites dans les Règlements FIE, UIPM et AAI pour le fleuret et l'épée (lame $\leq 90\text{ cm}$), le sabre et le sabre de duel (lame $\leq 88\text{ cm}$) ; le Smallsword avec lame triangulaire d'une longueur minimale de 60cm, rentre dans cette catégorie.

Le poids des armes de Type 3 doit en tout cas être inférieur à 800 grammes.

Les armes peuvent avoir des lames de sport standard, mais les composants électriques ne sont pas obligatoires.



Art. 38

Tests de contrôle des armes - Les armes offensives doivent avoir une pointe arrondie et être sans arêtes vives; les pommeaux et les quillons ne peuvent pas être pointus ou tranchants.

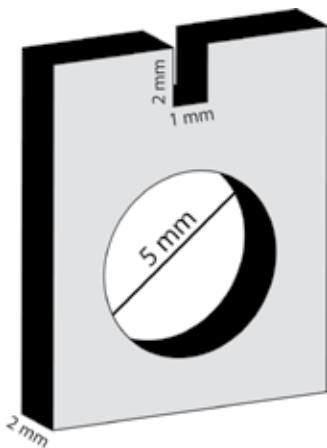
Les formes des poignées, des pommeaux et de la section des lames sont libres, selon les armes correspondantes.

De même, les armes défensives ne doivent pas avoir de pointes ni d'arêtes vives.

Les lames doivent être en acier ; les manches doivent être en bois ou en matériau similaire, qui ne produit pas d'éclats.

Les pointes des lames, arrondies, recourbées, rivetées ou soudées avec une pointe d'arrêt, ne peuvent pas pénétrer dans un gabarit constitué d'une plaque métallique de 2 mm d'épaisseur, avec un trou de 5 millimètres de diamètre.

Le test de l'épaisseur du tranchant des lames devra être réalisé à l'aide d'un gabarit constitué d'une plaque métallique de 2 mm d'épaisseur, munie d'une rainure d'une largeur de 1 millimètre (+/- 0,1 mm), et 2 mm de profondeur : le bord de la lame, glissant la rainure de la pointe au talon, ne doit jamais toucher le fond de la rainure elle-même.



Le poids des armes et la longueur des lames seront testés en utilisant une balance de précision qui mesure le poids en grammes et un mètre ruban.

Art. 39

Solo - La catégorie Solo est représentée par des chorégraphies de combat contre un ou plusieurs adversaires imaginaires, interprétées par un seul escrimeur.

La catégorie Solo est unique et les armes utilisables sont toutes celles de Type 1, 2 et 3.

La durée maximale de la performance d'une chorégraphie solo est de 180 secondes.

Art. 40

Ensemble - La catégorie Ensemble est représentée par des chorégraphies de combat contre un ou plusieurs adversaires imaginaires, réalisée par une équipe de minimum 2 et maximum 4 escrimeurs, avec les mêmes armes au même moment et au même rythme.

La catégorie Ensemble est unique et les armes utilisables sont toutes celles de Type 1, 2 et 3, identiques pour tous les membres d'une équipe (ex: tous les membres avec sword and buckler, ou tous avec rapier and cape, ou tous avec un sport foil, etc.).

La durée maximale de la performance d'une chorégraphie Ensemble est de 180 secondes.

Art. 41

Duel - La catégorie Duel est représentée par des chorégraphies de combat entre

deux escrimeurs.

La catégorie Duel est divisée en trois sous-catégories, classées comme suit:

Duel 1: Armes lourdes;

Duel 2: Armes légères;

Duel 3: Armes très légères.

Les escrimeurs peuvent utiliser des armes différentes, mais toujours du même type d'armes (par exemple, dans un Duel 1, un escrimeur peut utiliser sword and buckler et l'autre le spear, dans un Duel 2 un escrimeur avec rapier and dagger et l'autre avec rapier and cape, etc.).

La durée maximale de la performance d'une chorégraphie Duel est de 300 secondes.

Art. 42

Battle - La catégorie Battle est représentée par une chorégraphie de combat impair, un escrimeur seul contre deux ou trois en même temps, pour un maximum de 4 escrimeurs sur scène.

La catégorie Battle est divisée en trois sous-catégories, classées comme suit:

Battle 1: Armes lourdes;

Battle 2: Armes légères;

Battle 3: Armes très légères.

Les escrimeurs peuvent utiliser des armes différentes, mais toujours du même type d'armes (comme dans la catégorie Duel).

La durée maximale de la performance d'une chorégraphie Battle est de 300 secondes.

Art. 43

Tenue - La tenue pour les catégories Solo, Ensemble, Duel et Battle sera:

1) Tenue pour le round éliminatoire: tous les compétiteurs doivent porter un pantalon noir et une chemise à manches étroites; la chemise peut être de n'importe quelle couleur sauf le noir (les couleurs blanches ou nationales sont préférées).

2) Tenue pour le round final: les compétiteurs doivent porter un costume de scène de leur choix; le costume doit leur permettre d'exécuter leurs chorégraphies dans la plus grande sécurité.

Dans la catégorie Battle, les membres de l'équipe doivent porter la chemise de la même couleur, mais l'escrimeur qui combat seul doit être identifié par une chemise de couleur différente lors du round éliminatoire et des vêtements distinctifs lors du round final.

Dans les catégories Duel et Battle, les compétiteurs doivent utiliser des gants d'escrime pour les deux mains.

Les compétiteurs doivent porter des chaussures à semelles antidérapantes.

Art. 44

Fencing Lesson - La leçon d'escrime est un exercice technique qui implique l'exécution d'une série d'actions d'escrime effectuées par un escrimeur, l'élève, à un autre, l'enseignant, qui aura la tâche de favoriser la meilleure performance des actions elles-mêmes, en termes d'efficacité et d'esthétique, en donnant le fer et en se faisant toucher.

L'exécution des actions doit être réalisée dans le respect des critères fondamentaux de l'escrime, de manière parfaite, pour le timing, la vitesse, la distance et le style d'exécution.

La catégorie Fencing Lesson est divisée en trois sous-catégories, classées comme suit:

Lesson 1: Fleuret;

Lesson 2: Épée;

Lesson 3: Sabre.

Les escrimeurs doivent utiliser des armes du même type, mais ils peuvent utiliser des poignées différentes (par exemple, dans une Lesson 1, l'élève peut utiliser un fleuret à

poignée cross et l'enseignant un fleuret à poignée française, etc.).

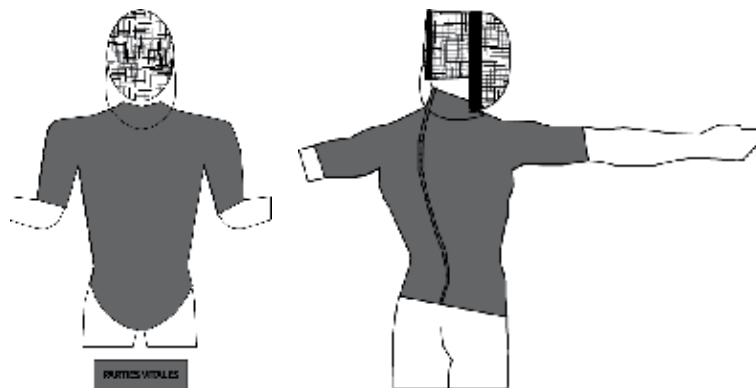
La tenue des rounds éliminatoire et final pour l'élève se compose d'une combinaison d'escrime blanche (au moins CE 350Nw), d'un gant d'escrime blanc et d'un masque d'escrime d'épée (au moins CE 350Nw).

L'enseignant doit porter l'équipement du professeur d'escrime décrit dans les règles matérielles de l'AAI pour la leçon d'escrime, c'est-à-dire:

1) Combinaison de sport (veste et pantalon).

2) Masque - Le masque de protection pour la tête et le cou est le même que celui utilisé dans les compétitions internationales, selon les normes FIE-CE1600Nw, et doit avoir la marque d'homologation; les masques à visière transparente sont interdits; le masque ne doit pas présenter de bosses ou de signes d'usure qui pourraient compromettre son intégrité structurelle et la régularité de sa forme.

3) Plastron - Le plastron est une veste fortement rembourrée que les maîtres d'escrime utilisent pour protéger leur poitrine pendant la leçon; le plastron doit être réalisé dans un matériau solide, naturel ou synthétique, et doit offrir la protection maximale compatible avec la liberté de mouvement nécessaire à la pratique de l'escrime; le plastron ne doit en aucun cas présenter de déchirures ou d'ouvertures par lesquelles la lame de l'élève peut pénétrer, et doit être équipé d'un laçage arrière, en correspondance du dos; le plastron doit couvrir toutes les parties vitales, dans le schéma illustré.

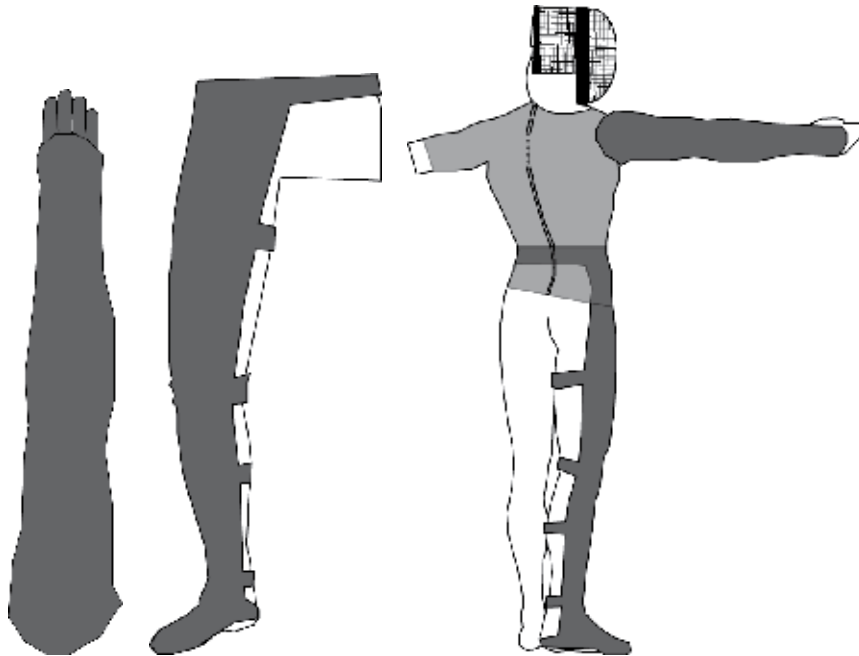


En haut: le plastron doit protéger le cou en dessous de la bavette superposée à ce dernier, les deux creux en dessous et au-dessus de la clavicule, la région axillaire des bras rétro et le précordium. En bas: l'abdomen, les deux aines et les organes génitaux.

4) Gant - Le gant pour la main armée, doit être en cuir ou autre matériau, naturel ou synthétique, avec des caractéristiques similaires, légèrement rembourré sur le dos de la main, les doigts et la manchette, et doit couvrir au moins au milieu de l'avant-bras.

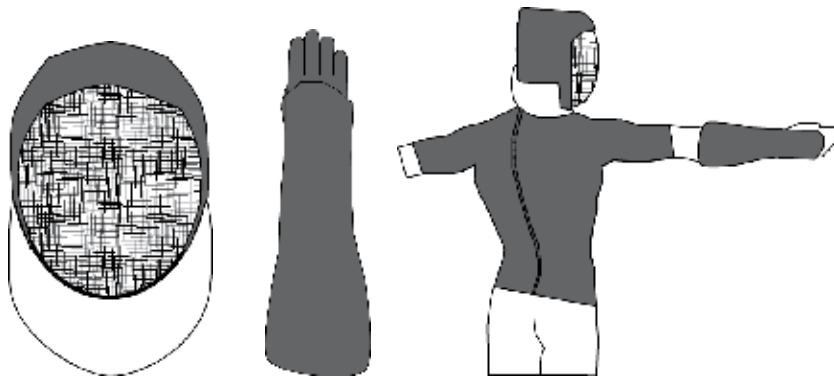
5) Protections pour leçon d'épée (bras) - La protection pour le bras armé est une manche monobloc réalisée en cuir ou autre matière, naturelle ou synthétique, avec des caractéristiques similaires, rembourrée couvrant le dos de la main jusqu'à l'épaule, sans déchirures ni ouvertures à travers que la lame de l'élève peut pénétrer; la protection peut être soit amovible, soit fixée de manière stable sur le gant et doit couvrir la demi-manche du plastron.

6) Protections pour leçon d'épée (jambe) - La protection pour la jambe est un pantalon unique en cuir ou autre matière, naturelle ou synthétique, avec des caractéristiques similaires, rembourré de la taille aux orteils, avec un laçage postérieur de la base du fessier au talon, en correspondance de la ligne du muscle biceps fémoral et poplité, sans déchirures ni ouvertures à travers lesquelles la lame de l'élève peut pénétrer; le plastron doit couvrir la protection de la jambe.



7) Protections pour la leçon de sabre (masque) - Une protection rembourrée peut être appliquée pour amortir les coups sur le dessus et les côtés du masque, qui est fournie d'un laçage solide derrière le cou et sous le menton, à condition qu'une telle application modifie ou n'affecte pas l'intégrité structurelle du masque.

8) Protections pour la leçon de sabre (bras) - La protection du bras armé est un manchon rembourré en cuir ou en autre matériau, naturel ou synthétique, avec des caractéristiques similaires, couvrant le dos de la main jusqu'à l'articulation du coude, sans déchirures ni ouvertures à travers lesquelles la lame de l'élève peut pénétrer; la protection peut être amovible ou fixée de manière stable sur le gant.



Tout l'équipement du professeur d'escrime doit porter la marque de conformité de l'AAI.

Les chaussures doivent avoir une semelle antidérapante.

La durée maximale de la performance d'une Fencing Lesson est de 300 secondes.

3

CHAPITRE 3

TERRAIN DE LA COMPÉTITION

SCÈNE ET ZONE DE COMPÉTITION

Art. 45

Lieu de la compétition - Le lieu de la compétition doit être homologué par le TD et doit comprendre la zone de la compétition, la scène, la zone dédiée au public et les structures dédiées à l'accueil des athlètes et des juges.

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

Si les conditions météorologiques ou du terrain sont incompatibles avec la sécurité et le confort des athlètes, des juges et du public, la compétition commencera ou reprendra dès que les conditions le permettront, à condition qu'elle puisse être terminée avant minuit du jour fixé pour sa conclusion.

Le déplacement d'un espace ouvert vers un autre couvert, en cas d'intempéries, peut être décidé par le TD, à condition que l'emplacement et les caractéristiques du lieu couvert aient été indiqués dans le programme et que les deux structures se trouvent dans un rayon de 5 km.

Art. 46

Zone de la compétition - Dans la zone de la compétition, c'est-à-dire la zone de respect entre la scène et le lieu dédié au public, sont admis exclusivement les athlètes, un assistant pour chaque équipe ou athlète individuel, les juges, le personnel de service, le personnel médical et les organisateurs.

Art. 47

Organisation de la zone de la compétition - Le Jury sera positionné au centre, à 2 mètres du bord de la scène et à la même hauteur; à côté du bureau du Jury se trouvent les officiels, le chronométreur et les techniciens son et lumière.

Chaque juge doit avoir un bureau personnel, séparé d'au moins 1 mètre des autres.

Les arbitres de ligne prendront position à l'arrière de la scène, à 1 mètre de la ligne de scène.

Les cameramen prendront position sur les deux coins de la scène près du Jury.

Un périmètre de sécurité existera à 5 mètres entre le bord de la scène et la première rangée du public.

Art. 48

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 et qui se composera d'un podium à trois marches, la plus haute centrale, l'intermédiaire à gauche et le plus bas à droite.

Chaque marche doit avoir une surface pouvant supporter jusqu'à quatre athlètes.

Art. 49

Scène - Toutes les chorégraphies se dérouleront dans une zone dite scène (stage).

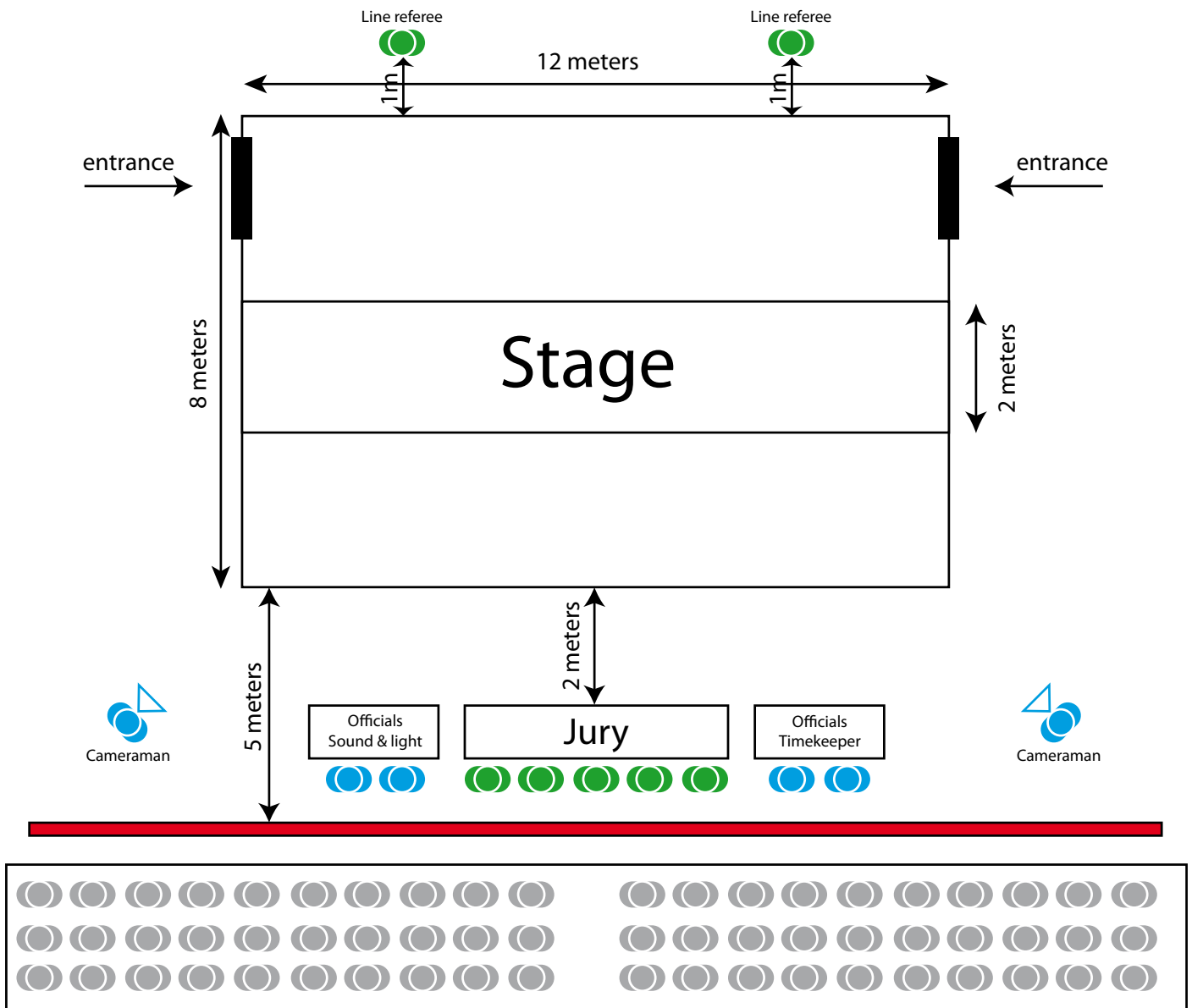
La scène aura une largeur de 12 mètres et une profondeur de 8 mètres. La scène aura deux entrées: une sur le côté gauche par rapport au Jury, et l'autre sur le côté droit.

La surface de la scène doit être plane, lisse et non glissante, et son périmètre doit être clairement marqué et visible.

Au centre de l'étape sera tracée une piste de 12 mètres de large et 2 mètres de profondeur, uniquement pour les compétitions de Fencing Lesson.

Dans les compétitions en salle, la hauteur du plafond ne sera jamais inférieure à 5 mètres du sol de la scène.

La scène du round final doit être équipée d'un système audio et permettre la meilleure écoute de la musique, des voix et des sons liés à la chorégraphie d'escrime.



Art. 50

Salles des athlètes - L'organisation fournira des salles où les athlètes pourront répéter, s'échauffer et changer de vêtements; dans ces salles il y aura toutes les informations en temps réel sur le déroulement des compétitions et sur l'ordre d'appel sur la scène.

Art. 51

Bureau de contrôle et chambre - L'organisation fournira une salle ou une zone avec un bureau pour le Bureau de Contrôle et une chambre (salle de réunion) pour les réunions du Jury et les procédures juridictionnelles.

Art. 52

Personnel - L'organisation fournira des locaux et des installations aux membres du personnel (fonctionnaires, cameramen, chronométrateur, secouriste, etc.).

CHAPITRE 4

4

DOCUMENTATION TECHNIQUE ET ÉLÉMENTS DE SCÈNE

PROJET DE CHORÉGRAPHIE, JEU D'ESCRIME, PROJET DE LEÇON D'ESCRIME

Art. 53

Projet chorégraphique - Toute performance d'escrime artistique des catégories Solo, Ensemble, Duel et Battle doit être basée sur un projet chorégraphique écrit.

Le projet chorégraphique doit contenir:

- 1) titre (obligatoire);
- 2) catégorie (Solo, Ensemble, Duel 1, 2 ou 3, Battle 1, 2 ou 3) (obligatoire);
- 3) indication des armes défensives / offensives qui seront utilisées (uniquement les armes de Type 1, 2 ou 3) (obligatoire);
- 4) nom et nationalité des membres de l'équipe, en précisant les rôles (escrimeur / acteur) et les personnages (obligatoire);
- 5) durée du jeu d'escrime en secondes (round éliminatoire) (obligatoire);
- 6) durée de toute la chorégraphie en secondes (round final) (obligatoire);
- 7) la séquence détaillée des actions d'escrime (jeu d'escrime) (obligatoire);
- 8) le Coefficient de Difficulté;
- 9) l'intrigue de la chorégraphie (round final) (obligatoire);
- 10) la bande sonore originale du round final, si fournie par le compétiteur;
- 11) la liste des éléments du décor (mobilier, panneaux décorés, etc.) pour le round finale, si fournie par le compétiteur.

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

Dans les catégories Ensemble, Duel et Battle, un seul escrimeur peut être remplacé par un autre, jusqu'à une heure avant le début de la compétition.

Dans chaque catégorie, le nombre totale maximum de participants sur la scène est 8 personnes.

Art. 54

Durée du jeu d'escrime et de la chorégraphie entière - Le jeu d'escrime est la séquence écrite prédéterminée d'une chorégraphie de combat armé, selon des critères techniques et stylistiques.

La chorégraphie d'escrime est la combinaison du jeu d'escrime avec des éléments scéniques, tels que costumes de scène, décors, musique de fond, textes parlés, avec une caractérisation précise des interprètes et du contexte.

Le jeu d'escrime doit avoir une durée minimale de 60 secondes.

Le jeu d'escrime doit représenter au moins 50% du temps de toute la chorégraphie, et peut représenter jusqu'à 100% du temps de la chorégraphie.

Art. 55

Séquence détaillée des actions d'escrime (jeu d'escrime) - Le jeu d'escrime est la liste écrite des actions d'escrime d'une chorégraphie ; il doit être rédigé selon la terminologie d'escrime, décrite dans le Règlement.

Un jeu d'escrime est fait par toutes les actions d'attaque ou de contre-attaque qui provoquent une réaction de défense ou de contre-attaque de l'adversaire: une action-réaction faite de deux FT est une Phrase d'Armes de Base (BPA), mais si elle est composée de plus de deux FT, c'est une Phrase d'Armes Complexe (CPA).

Par exemple.

Straight thrust (1 FT) --->)--- Parry 4th (1 FT) = 1BPA

Straight feint and disengage thrust (2 FT) --->)--- Parry 4th, parry 3rd (2 FT) = 1 CPA

Les actions de préparation, non suivies d'une action d'attaque ou de contre-attaque, ne doivent pas être considérées comme faisant partie d'un BPA ou d'un CPA.

Selon le Règlement, les actions d'escrime ne concernent que tous les types d'épées ou d'armes d'hast, de sorte que le combat à mains nues, ou l'utilisation de boucliers, de dagues ou de capes, sans l'arme principale, seront autorisés si au moins un des

escrimeurs impliqué dans l'action a une arme principale dans sa main et le escrimeur non armé récupère une arme principale immédiatement après l'action ; le combat prolongé (plus d'un BPA ou CPA) sans l'arme principale ne sera pas considéré comme une action d'escrime.

À l'exception de la cape, il est strictement interdit d'utiliser une arme comme projectile, en la jetant intentionnellement vers un adversaire; il est permis de lancer une arme dans le but de la passer à un coéquipier non armé.

Chaque jeu d'escrime doit avoir un nombre minimum de BPA ou CPA qui correspondra au 45% du temps réel de la performance en secondes, arrondi vers le bas (c'est-à-dire qu'un jeu d'escrime de 60" doit avoir un minimum de 27 BPA ou CPA).

L'édition d'un jeu d'escrime par chaque compétiteur se base sur un tableau avec:

A) une colonne avec la liste de toutes les actions de footwork qui seront exécutées par tous les escrimeurs du jeu;

B) une colonne pour vérifier les BPA;

C) une colonne pour vérifier les CPA;

D) une colonne pour chaque escrimeur ou équipe impliqué dans le jeu; dans la catégorie Solo et Ensemble, il y aura une colonne pour le(s) escrimeur(s) réel(s) et une pour le(s) adversaire(s) imaginaire(s) (IO), dans le Duel deux colonnes (une par escrimeur), dans la Battle deux colonnes (une pour le escrimeur seul et une pour l'équipe de deux ou trois).

1er exemple d'édition de jeu d'escrime: l'escrimeur A fait un step forward et attaque avec un straight thrust avec advance-lunge, l'escrimeur B fait un step backward et un parry 4th et riposte straight feint et disengage thrust, l'escrimeur A essaye parry 4th mais est touché par le disengage thrust.

Footwork	BPA	CPA	Fencer A	Fencer B
Step forward, Advance-Lunge, Step backward	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
		x	Tries to parry 4th and is hit by disengage thrust---(Riposte straight feint and <---disengage thrust

Dans chaque cellule des colonnes des escrimeurs, le symbole ---> ou <--- indiquera l'action, qui correspondra à la réaction indiquée par le symbole ---(ou)---; les symboles seront écrits en **gras**.

2ème exemple d'édition de jeu d'escrime: l'escrimeur A avance d'un step forward et attaque avec un straight thrust en advance-lunge, l'escrimeur B fait un dodge down et contre-attaque avec un passata sotto, l'escrimeur A fait un forward recovery, un counter-time parry 2th et riposte avec glide thrust (comme la contre-attaque est une réaction à une attaque en même temps qu'une action d'attaque, dans l'édition du jeu d'escrime, elle sera doublée, une représentant la réaction)--- et l'autre action <---).

Footwork	BPA	CPA	Fencer A	Fencer B
Step forward, Advance-Lunge, Forward recovery	x		Straight thrust --->)---Passata sotto (dodge down)
	x		Counter-time parry 2nd---(<--- Passata sotto (straight thrust)
	x		Riposte by glide thrust --->)--- is hit by the glide thrust

Art. 56

Coefficient de difficulté - Chaque jeu d'escrime se verra attribuer un Coefficient de Difficulté (DC), basé sur les critères suivants:

A) armes utilisées ;

B) nombre d'athlètes par équipe (uniquement pour les catégories Ensemble et Battle) ;

- C) les actions de footwork effectuées dans le jeu ;
 D) les actions de défense, attack et counter-attack effectuées dans le jeu ;
 E) nombre de CPA ;
 selon les tableaux suivants, et selon la formule $DC = A + B + C + D + E$.

Table A - Armes		
Type	Arme	DC
1	Single sword (sword, falchion, cavalry saber)	0.1
1	Two-handed sword (longsword, greatsword)	0.2
1	Sword and shield (buckler or rondache or heater shield)	0.2
1	Pole weapons (spear, halberd, partisan, spetum, bill)	0.3
2	Rapier or Dueling Saber	0.1
2	Rapier and dagger	0.2
2	Rapier and cape	0.3
3	Sport foil/epée/sabre or Single smallsword	0.1
3	Smallsword and dagger	0.2
3	Smallsword and cape	0.3

Dans le cas d'armes mixtes dans la même sous-catégorie, seule l'arme avec le DC le plus élevé sera prise en compte, et NON la somme des DC des armes (par exemple, falchion et bouclier vs lance sera $DC = 0,3$ et NON $0,1 + 0,3 = 0,4$).

Dans le cas d'armes mixtes de la même sous-catégorie, le DC sera la moyenne des coefficients des différentes armes utilisées, arrondi pour n'avoir qu'une seule décimale - par ex. le DC d'un Duel avec falchion et spear sera $(0,1 + 0,3) / 2 = 0,2$; le DC d'une Battle avec longsword, Single sword et Sword and buckler sera $(0,2 + 0,1 + 0,2) / 3 = 0,16 = 0,2$;

Tableau B - Nombre d'athlètes par équipe					
Catégorie (N°)	Ensemble (2)	Ensemble (3)	Ensemble (4)	Battle (3)	Battle (4)
DC	0.0	0.2	0.3	0.0	0.2

Table C - Actions de Footwork		
Groupe	Actions	DC
1	1. Step (forward, backward, inside, outside); 2. Reverse step (forward, backward); 3. Cross step (forward, backward, inside, outside); 4. Pass (forward, backward); 5. Jumping step (forward, backward, inside, outside);	0.1
2	1. Fleche; 2. Lunge (Back-lunge, Outside-lunge, Inside-lunge); 3. Pass-lunge (Pass-back-lunge); 4. Recovery (Forward recovery, Center recovery); 5. Quarter-Volte (forward - backward - inside - outside); 6. False Volte.	0.2
3	1. Half-Volte (forward - backward - inside - outside); 2. Volte (forward - backward - inside - outside); 3. Advance-Lunge; 4. Redouble; 5. Balestra; 6. Reprise.	0.2

Le tableau C, contenant les actions de déplacement (footwork), est divisé en 3 groupes: pour calculer le DC, il sera nécessaire de ne considérer qu'une seule action par

groupe, si elle est effectivement présente dans le jeu d'escrime (le footwork de l'IO en Solo et Ensemble ne sera pas pris en compte), auquel attribuer le coefficient relatif, puis ajouter tous les coefficients détectés (ex: si le jeu d'escrime contient 5 advance-lunges, 2 balestras et 3 redoubles, toutes actions appartenant au groupe 3, le coefficient sera de 0,2 et PAS de $0,2 \times 10 = 2,0$ - si le jeu d'escrime contient 5 steps forward et 5 voltes, actions appartenant aux groupes 1 et 3, le coefficient sera $0,1 + 0,2 = 0,3$ et PAS $(5 \times 0,1) + (5 \times 0,2) = 1,5$).

Table D - Actions particulières d'attack et counter-attack		
Group	Actions	DC
1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bind/Cross/Envelopment/Change of Engagement + Glide/Straight/Moulinet straight thrust/cut; 2. Beat/Circle-beat/Glide-beat/Grazing-beat + Straight/Moulinet straight thrust/cut; 3. Beat/Circle-beat/Glide-beat/Grazing-beat + Disengage/Cut-over thrust/cut; 4. Disarm + Straight/Moulinet straight thrust/cut. 	0.2
2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Straight/Moulinet straight feint + Disengage/Cut-over thrust/cut; 2. Glide feint + Disengage/Cut-over thrust/cut; 3. Disengage/Cut-over feint + Disengage/Cut-over thrust/cut; 4. Compound riposte; 5. Compound remise. 	0.2
3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Straight or Moulinet straight feint + circulation thrust/cut; 2. Disengage feint + circulation thrust/cut; 3. Cut-over feint + circulation thrust/cut; 4. Glide feint + circulation thrust/cut; 5. Compound counter-attack. 	0.3
4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Inquartata; 2. Intagliata; 3. Passata sotto; 4. Jumping rassemblé; 5. Derobement; 	0.3
5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Double feints + disengage/cut-over thrust/cut; 2. Double circulation feints + circulation thrust/cut; 3. Double mixed feints + disengage/cut-over/circulation thrust/cut; 4. Cape throw; 5. Wrestling actions. 	0.4

Le tableau D, contenant les actions d'attaque et de contre-attaque d'une complexité technique particulière, est divisé en 5 groupes: pour calculer le DC, il sera nécessaire de ne considérer qu'une seule action par groupe, si elle est effectivement présente dans le jeu d'escrime (les actions de l'IO en Solo et Ensemble ne doit pas être pris en compte), auquel attribuer le coefficient relatif, puis additionner tous les coefficients détectés, de la même manière que la procédure du tableau C.

Tableau E - Nombre de CPA (plus que deux FT)						
CPA	0	1/20	21/40	41/60	61/80	>80
DC	0.0	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6

Art. 57

Intrigue - L'intrigue est la description synthétique des événements de la chorégraphie, contenant la description du contexte, les noms des personnages, la description des lieux et le déroulement de l'action.

Art. 58

Musique - L'éventuelle musique choisie pour la représentation finale doit être fournie avec le projet chorégraphique sous la forme d'un CD musical ou d'un autre support numérique, comme indiqué par l'organisateur de la compétition.

Art. 59

Éléments de scène - Si des éléments de scène sont envisagés pour la performance finale, leur description doit être incluse dans une liste jointe au projet chorégraphique; leur description doit inclure les dimensions (hauteur, largeur et profondeur en centimètres) de chaque élément individuel et la superficie totale occupée (en mètres carrés).

La surface occupée par tous les éléments de scène ne doit pas excéder 10% de la surface de la scène (9,6 mètres carrés) et les éléments ne doivent en aucun cas empêcher la vue des juges ou des arbitres de ligne et ne doivent pas entraîner de risques pour la sécurité des athlètes, des juges et du public.

Les éléments doivent pouvoir être montés et démontés dans un délai maximum de 3 minutes, et doivent être placés dans le périmètre de la scène sans toucher les lignes.

Si le Jury estime que les éléments du set ne sont pas conformes au Règlement, il peut en interdire l'utilisation ; un recours auprès du TD est envisageable contre cette décision.

Art. 60

Projet de leçon d'escrime - Toute performance d'escrime artistique de la catégorie Fencing Lesson doit être basée sur un projet écrit.

Le projet de Fencing Lesson doit contenir :

- 1) catégorie (fleuret, épée, sabre) (obligatoire);
- 2) nom et nationalité des membres de l'équipe, en précisant les rôles (enseignant / élève) (obligatoire);
- 3) les actions d'escrime qui seront exécutées à chaque round (éliminatoire et final), selon les tableaux C1 et D1 (obligatoire);
- 4) le Coefficient de Difficulté de chaque round (éliminatoire et final);

Dans la catégorie Fencing Lesson, un seul escrimeur peut être remplacé par un autre, jusqu'à une heure avant le début de la compétition.

Tableau C1 (Fencing Lesson) - Actions de footwork		
Group	Actions	DC
1	1. Step (forward, backward); 2. Reverse step (forward, backward); 3. Cross step (forward, backward); 4. Jumping step (forward, backward); 5. Lunge (Back-lunge) 6. Recovery (Forward recovery, Center recovery).	0.1
2	1. Fleche 2. Advance-Lunge; 3. Redouble; 4. Balestra; 5. Reprise.	0.2

Le tableau C1, contenant les actions de footwork, est divisé en 2 groupes: pour calculer le DC, il sera nécessaire de ne considérer qu'une seule action par groupe, si elle est effectivement présente dans la leçon d'escrime, à laquelle attribuer le coefficient relatif, puis additionner tous les coefficients détectés (ex: si la leçon d'escrime contient 5 advance-lunges, 2 balestras et 3 redoubles, toutes les actions appartenant au groupe 2, le coefficient sera de 0,2 et NON de $0,2 \times 10 = 2,0$).

Table D1 (Fencing Lesson) - Actions particulières d'attack et counter-attack		
Groupe	Actions	DC
1	1. Bind/Cross/Envelopment/Change of Engagement + Glide/Straight/Moulinet straight thrust/cut; 2. Beat/Circle-beat/Glide-beat/Grazing-beat + Straight/Moulinet straight thrust/cut; 3. Beat/Circle-beat/Glide-beat/Grazing-beat + Disengage/Cut-over thrust/cut; 4. Disarm + Straight/Moulinet straight thrust/cut.	0.2
2	1. Straight/Moulinet straight feint + Disengage/Cut-over thrust/cut; 2. Disengage/Cut-over feint + Disengage/Cut-over thrust/cut; 3. Glide feint + Disengage/Cut-over thrust/cut; 4. Compound riposte; 5. Compound remise.	0.2
3	1. Straight or Moulinet straight feint + circulation thrust/cut; 2. Disengage feint + circulation thrust/cut; 3. Cut-over feint + circulation thrust/cut; 4. Glide feint + circulation thrust/cut. 5. Compound counter-attack;	0.3
4	1. Inquartata; 2. Intagliata; 3. Passata sotto; 4. Jumping rassemblé; 5. Derobement;	0.3
5	1. Double feints + disengage/cut-over thrust/cut; 2. Double circulation feints + circulation thrust/cut; 3. Double mixed feints + disengage/cut-over/circulation thrust/cut.	0.4

Le tableau D1, contenant les actions d'attaque et de contre-attaque d'une complexité technique particulière, est divisé en 5 groupes: pour calculer les DC il faudra ne considérer qu'une seule action par groupe, si elle est effectivement présente dans la leçon d'escrime, à laquelle attribuer le coefficient relatif, puis additionner tous les coefficients détectés, de la même manière que la procédure du tableau C1.

Art. 61

Procédures d'envoi et de conformité - Les compétiteurs sont responsables de l'exactitude des données fournies, et le Projet de chorégraphie ou de leçon d'escrime doivent être signés par tous les compétiteurs.

Le projet doit être présenté lors de l'inscription au concours, au moins 48 heures avant le début de l'épreuve éliminatoire dans chaque catégorie.

Tous les projets doivent être approuvés par le Jury lors de sa première réunion, sous la supervision d'au moins un membre du TD.

Un projet peut être accepté, s'il est soumis après la fin des 48 heures et jusqu'à 3 heures avant l'heure de début du tour éliminatoire, s'il est accompagné du paiement d'une pénalité d'un montant de 250 €, qui sera retenue par les organisateurs.

Si le projet n'a pas été présenté dans le délai imparti, le compétiteur ne sera pas admis à la compétition.

Choreography project (sample 1)

Title: The Knight and the Death

Category: Solo

Weapon: Longsword

Team: John Doe - Ruritania (fencer as the Knight)

Duration of fencing play: 72" (minimum BPA or CPA: 32)

Duration of the entire choreography: 132" (min. 60" - max. 180")

Actions	N°	BPA	CPA	The Knight	The Death (IO)
Footwork	1	x		Straight thrust --->)---Parry 4th

Group 1 Step forward	2	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut
Group 2 Recovery	3	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
Group 3 Advance- Lunge	4	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut

	5	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
Part. actions	6	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut

	7	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
Group 1	8	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut
-	9	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
Group 2	10	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut
-	11	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
Group 3	12	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut
-	13	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
Group 4	14	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut
-	15	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
	16	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut
	17	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
	18	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut
	19	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
	20	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut
	21	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
	22	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut
	23	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
	24	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut
	25	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
	26	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut
	27	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
	28	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut
	29	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
	30	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut
	31	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
	32	x		Is hit and KO ---(<---Riposte straight cut

Difficulty Coefficient: (A = 0.2 + B = 0.0 + C = 0.5 + D = 0.0 + E = 0.0) = **0.7**

Plot: A knight is sitting in front of a chessboard, holding his head in his hands as a sign of desperation: he played with the white pieces and the white king is checkmated. He played against Death and Death has won, but the knight has one last desperate move to make.

Soundtrack: G. Verdi: Requiem, Dies Irae

Set elements list:

- 1) Table with chessboard (height 71cm x width 70cm x depth 70cm);
- 2) Chair (height 51cm x width 50cm x depth 50cm).

Choreography project (sample 2)

Title: The Knight and the Death

Category: Ensemble **Weapons:** Longsword

Team: John Doe, Jack Doe, James Doe - Ruritania (fencers as the Knight's Body, Mind and Soul)

Duration of fencing play: 72" (minimum BPA or CPA: 32)

Duration of the entire choreography: 132" (min. 60" - max. 180")

Actions	N°	BPA	CPA	The Knights	The Death (IO)
Footwork	1	x		Straight thrust --->)---Parry 4th

Group 1 Step forward	2	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut
Group 2 Recovery	3	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
Group 3 Advance- Lunge	4	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut

	5	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
	6	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut
	7	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
Part. actions	8	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut

Group 1	9	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
-	10	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut
Group 2	11	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
-	12	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut
Group 3	13	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
-	14	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut
Group 4	15	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
-	16	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut
	17	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
	18	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut
	19	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
	20	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut
	21	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
	22	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut
	23	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
	24	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut
	25	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
	26	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut
	27	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
	28	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut
	29	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
	30	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut
	31	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
	32	x		Is hit and KO ---(<---Riposte straight cut

Difficulty Coefficient: (A = 0.2 + B = 0.2 + C = 0.5 + D = 0.0 + E = 0.0) = **0.9**

Plot: A knight is sitting in front of a chessboard, holding his head in his hands as a sign of desperation: he played with the white pieces and the white king is checkmated. He played against Death and Death has won, but the knight has one last desperate move to make: he will fight with Body, Mind and Soul, three knights as one.

Soundtrack: G. Verdi: Requiem, Dies Irae

Set elements list:

- 1) Table with chessboard (height 71cm x width 70cm x depth 70cm);
- 2) Chair (height 51cm x width 50cm x depth 50cm).

Choreography project (sample 3)

Title: The Knight and the Death

Category: Duel 1

Weapons: Longsword

Team: John Doe - Ruritania (fencer as the Knight) Jane Doe - Ruritania (fencer as the Death)

Duration of fencing play: 72" (minimum BPA or CPA: 32)

Duration of the entire choreography: 132" (min. 60" - max. 300")

Actions	N°	BPA	CPA	The Knight	The Death
Footwork	1	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
-----	2	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut
Group 1 Step forward	3	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
Group 2 Recovery	4	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut
Group 3 Advance- Lunge	5	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
-----	6	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut
Part. actions	7	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
-----	8	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut
Group 1 -	9	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
Group 2 -	10	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut
Group 3 -	11	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
Group 4 -	12	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut
	13	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
	14	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut
	15	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
	16	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut
	17	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
	18	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut
	19	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
	20	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut
	21	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
	22	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut
	23	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
	24	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut
	25	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
	26	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut
	27	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
	28	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut
	29	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
	30	x		Parry 5th ---(<---Riposte straight cut
	31	x		Straight thrust --->)---Parry 4th
	32	x		Is hit and KO ---(<---Riposte straight cut

Difficulty Coefficient: (A = 0.2 + B = 0.0 + C = 0.5 + D = 0.0 + E = 0.0) = **0.7**

Plot: A knight is sitting in front of a chessboard, holding his head in his hands as a sign of desperation: he played with the white pieces and the white king is checkmated. He played against Death and Death has won, but the knight has one last desperate move to make.

Soundtrack: G. Verdi: Requiem, Dies Irae

Set elements list:

- 1) Table with chessboard (height 71cm x width 70cm x depth 70cm);
- 2) Chair (height 51cm x width 50cm x depth 50cm).

Choreography project (sample 4)

Title: The Knight and the Death

Category: Battle 1

Weapons: Longsword

Team: John Doe, Jack Doe, James Doe, Ruritania (fencers as the Knights), Jane Doe, Ruritania (fencer as the Death)

Duration of fencing play: 72" (minimum BPA or CPA: 32)

Duration of the entire choreography: 132" (min. 60" - max. 300")

Actions	N°	BPA	CPA	The Knights	The Death
Footwork	1	x		Knight 1 - Straight thrust --->)---Parry 4th
-----	2	x		Knight 2 - Straight cut --->)---Parry 5th
Group 1 Step forward	3	x		Knight 3 - Straight cut --->)---Parry 2th
Group 2 Recovery	4	x		Knight 1 - Parry 5th ---(<---Riposte straight cut to Knight 1
Group 3 Advance- Lunge	5	x		Knight 2 - Straight cut --->)---Parry 5th
	6	x		Knight 3 - Straight cut --->)---Parry 2th
	7	x		Knight 1 - Straight thrust --->)---Half-circle-parry 4th
	8	x		Knight 2 - Parry 5th ---(<---Riposte straight cut to Knight 2
-----	9	x		Knight 3 - Straight cut --->)---Parry 2th
Part. actions	10	x		Knight 1 - Straight thrust --->)---Half-circle-parry 4th
-----	11	x		Knight 2 - Straight cut --->)---Parry 5th
Group 1 -	12	x		Knight 3 - Parry 5th ---(<---Riposte straight cut to Knight 3
Group 2 -	13	x		Knight 1 - Straight thrust --->)---Parry 4th
Group 3 -	14	x		Knight 2 - Straight cut --->)---Parry 5th
Group 4 -	15	x		Knight 3 - Straight cut --->)---Parry 2th
	16	x		Knight 1 - Parry 5th ---(<---Riposte straight cut to Knight 1
	17	x		Knight 2 - Straight cut --->)---Parry 5th
	18	x		Knight 3 - Straight cut --->)---Parry 2th
	19	x		Knight 1 - Straight thrust --->)---Half-circle-parry 4th
	20	x		Knight 2 - Parry 5th ---(<---Riposte straight cut to Knight 2
	21	x		Knight 3 - Straight cut --->)---Parry 2th
	22	x		Knight 1 - Straight thrust --->)---Half-circle-parry 4th
	23	x		Knight 2 - Straight cut --->)---Parry 5th
	24	x		Knight 3 - Parry 5th ---(<---Riposte straight cut to Knight 3
	25	x		Knight 1 - Straight thrust --->)---Parry 4th
	26	x		Knight 2 - Straight cut --->)---Parry 5th
	27	x		Knight 3 - Straight cut --->)---Parry 2th
	28	x		Knight 1 - Is hit and KO ---(<---Riposte straight cut to Knight 1
	29	x		Knight 2 - Straight cut --->)---Parry 5th
	30	x		Knight 3 - Straight cut --->)---Parry 2th
	31	x		Knight 2 - Is hit and KO ---(<---Riposte straight cut to Knight 2
	32	x		Knight 3 - Straight cut --->)---Parry 2th
	33	x		Knight 3 - Is hit and KO ---(<---Riposte straight cut to Knight 3

Difficulty Coefficient: (A = 0.2 + B = 0.2 + C = 0.5 + D = 0.0 + E = 0.0) = **0.9**

Plot: A knight is sitting in front of a chessboard, holding his head in his hands as a sign of desperation: he played with the white pieces and the white king is checkmated. He played against Death and Death has won, but the knight has one last desperate move to make: he will fight with Body, Mind and Soul, three knights as one.

Soundtrack: G. Verdi: Requiem, Dies Irae

Set elements list:

- 1) Table with chessboard (height 71cm x width 70cm x depth 70cm);
- 2) Chair (height 51cm x width 50cm x depth 50cm).

Fencing lesson project (sample 5)

Category: Sabre

Team: John Doe, Ruritania (teacher), Jane Doe, Ruritania (student)

Elimination Round

Footwork (C1)	Actions	DC
Group 1	Step, Lunge, Recovery	0.1
Group 2	Advance-Lunge, Balestra	0.2

Defense, Attack and Counterattack (D1)	Actions	DC
Mandatory actions	1. at least one Simple Attack action in one or more FT; 2. at least one Compound Attack action; 3. at least one Parry and Riposte; 4. at least one Counterattack action;	
Group 1	Beat + straight cut	0.2
Group 2	Straight feint + Cut-over thrust/cut;	0.2
Group 3	-	
Group 4	Stop-cut	0.3
Group 5	Double feint + cut-over cut	0.4

Difficulty Coefficient: (C1 = 0.3 + D1 = 0.9) = **1.4**

Final Round

Footwork (C1)	Actions	DC
Group 1	Step, Lunge, Recovery	0.1
Group 2	Advance-Lunge, Balestra	0.2

Defense, Attack and Counterattack (D1)	Actions	DC
Group 1	Beat + straight cut	0.2
Group 2	Straight feint + Cut-over thrust/cut	0.2
Group 3	Straight feint + circulation thrust	0.3
Group 4	Derobement	0.3
Group 5	Double feint + cut-over cut	0.4

Difficulty Coefficient: (C1 = 0.3 + D1 = 1.2) = **1.7**

5

CHAPITRE 5

ARBITRAGE, CONTRÔLE ET JUGEMENT

PROCÉDURES JURIDICTIONNELLES, CRITÈRES DE JUGEMENT

Art. 62

Jury - L'arbitrage et le jugement de la compétition sont confiés à un Jury composé de cinq juges, plus deux juges suppléants.

Les juges seront choisis de préférence parmi des professeurs d'escrime certifiés, en particulier des experts en escrime artistique ou de spectacle, mais dans tous les cas, ils doivent avoir suivi une formation et une certification d'arbitres connaissant le Règlement.

Ils seront choisis parmi une liste de juges existant ou parmi ceux proposés par les représentants des compétiteurs et, dans tous les cas, sur approbation du Comité Exécutif de l'organisation d'escrime qui donne son patronage à la manifestation.

Ils n'auront aucune forme de lien avec les compétiteurs (professionnel, personnel ou, dans les compétitions internationales, de même nationalité) ; sinon, ils s'abstiendront de voter lors d'une représentation et seront remplacés par les juges suppléants.

Pendant la compétition, les deux juges non impliqués dans le Jury auront le rôle d'arbitres de ligne.

Lors de la première réunion formelle du Jury, au plus tard un jour avant et sous la supervision d'au moins un membre du TD, l'un des juges sera nommé, à la majorité des voix (4 sur 7), en tant que Président du Jury (JP), et sera l'interlocuteur unique entre le Jury et le TD, pendant la compétition.

Lors de cette réunion, le Jury doit vérifier tous les Projets Chorégraphiques, en utilisant les critères suivants:

- a) vérifier la présence et la rédaction correcte de tous les éléments des projets ;
- b) vérifier l'absence d'éléments offensifs dans les projets ;
- c) vérifier que le jeu d'escrime ne comporte aucun élément contraire à la réglementation (combat à mains nues ou lancement d'armes) ;
- d) vérifier l'attribution correcte du DC ;
- e) vérifier la conformité des éléments de scène.

Tous les projets conformes doivent être signés par le JP et le membre du TD, et la liste des projets approuvés et non approuvés doit être immédiatement publiée via Internet (site Web ou page de réseaux sociaux) ou communiquée directement aux compétiteurs.

Il est possible de faire appel au TD contre la non-approbation d'un projet.

Art. 63

Arbitres de ligne - Les deux juges suppléants, non impliqués dans le Jury, auront le rôle d'arbitres de ligne pendant la compétition.

Les tâches des arbitres de ligne sont :

- a) vérifier les armes et les vêtements sur scène ;
- b) vérifier toute sortie accidentelle de la scène pendant la performance ;
- c) arrêter une représentation, dans les cas prévus par le Règlement.

Art. 64

Chronométrateur - Le chronométrateur sera fourni par l'organisateur; il travaille sous les ordres du JP.

Le chronométrateur est responsable de mesurer la durée totale de chaque performance et le temps d'escrime, selon les modalités définies dans le Règlement.

Le chronomètre doit être clairement visible de tous, en particulier des juges et des compétiteurs.

Art. 65

Secrétaire et personnel de service - Le Jury et le chronométrateur seront assistés par un secrétaire fourni par les organisateurs, parlant au moins anglais ; le secrétaire devra compter les votes, calculer les points attribués et tenir un registre des incidents ou pénalités survenus pendant les performances; le secrétaire pourra coordonner tout le

personnel de service pour la meilleure réalisation de la compétition.

Art. 66

Caméramen et arbitrage vidéo - Toutes les phases de la compétition seront filmées.

Les caméramen seront fournis par l'organisateur; ils travaillent sous les ordres du JP.

L'enregistrement vidéo de chaque représentation doit être immédiatement mise à la disposition du Jury, afin de vérifier d'éventuelles actions douteuses, puis transmise au TD.

L'enregistrement vidéo doit parfaitement cadrer la surface de la scène et l'ensemble de l'action des compétiteurs, du premier ordre de salut à la sortie de la scène.

Art. 67

Bureau de contrôle - Le bureau de contrôle (CO) est composé de trois membres, deux membres du Jury et le secrétaire.

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

Tous les compétiteurs (escrimeurs / acteurs) doivent se présenter au CO en tenue de compétition à l'heure fixée par le programme, au moins une heure avant le début de chaque phase de la compétition.

Le CO devra vérifier le respect des normes réglementaires de toutes les armes (offensives et défensives, principales et de réserve), des vêtements et des éléments de décors et y apposer une marque de contrôle.

Les organisateurs doivent fournir aux membres du CO des gabarits pour les essais des lames, une balance de précision en grammes et un ruban à mesurer en centimètres.

Si le cas d'un équipement non conforme au Règlement, l'athlète / équipe aura le temps jusqu'au début de sa prochaine performance pour se régulariser devant le CO.

Art. 68

Direction technique - La Direction technique (TD) est composé de trois maîtres d'armes, de préférence des experts en escrime artistique, qui ne seront pas membres du Jury ou d'autres organes d'arbitrage.

Le TD aura des fonctions de contrôle sur les procédures d'arbitrage et d'appel, conformément à la procédure prévue dans le Règlement.

Art. 69

Conflit d'intérêts - Les juges et les membres du TD n'auront pas de relations professionnelles ou personnelles avec les compétiteurs, de manière à créer un conflit d'intérêts; à ce sujet les organismes nationaux et internationaux de justice sportive, en fonction de la nature de la compétition, seront compétentes.

Art. 70

Réclamation et appel - Toute réclamation contre les décisions des juges et autres instances d'arbitrage, doit être présentée au TD par écrit (appel), par tous ceux qui peuvent en avoir un intérêt, en déposant une caution en espèces (100 €), dans l'heure du litige, objet de la réclamation, ou, en tout cas, avant que ce fait n'ait un effet sur le déroulement de la compétition.

Art. 71

Procédures juridictionnelles - Le TD jugera en chambre dans l'heure qui suit le dépôt de l'appel, entendus les appelants et les juges mis en cause.

Les décisions seront prises à la majorité.

Si l'appel est accepté, même partiellement, la caution sera restituée immédiatement, mais dans le cas contraire, elle sera conservée par les organisateurs.

Le jugement du TD est définitif.

Art. 72

Discipline - Tout juge, membre du TD ou représentant de l'organisation a le pouvoir

d'expulser toute personne, y compris les athlètes, qui perturbe le déroulement régulier et pacifique de la compétition ou qui favorise tout comportement grossier, injuste ou antisportif.

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

Art. 73

Dopage - Le sport de l'escrime artistique est soumis aux règles antidopage et pendant la compétition, des contrôles peuvent être effectués selon les protocoles WADA.

Art. 74

Critères de jugement du jeu d'escrime - Le jeu d'escrime doit être exécuté à vitesse réelle, sans pauses d'étude, dialogues, gestes ou intermèdes de tout genre, du début à la fin.

En étant l'expression technique et stylistique d'une forme d'escrime, la performance du jeu d'escrime:

- 1) doit être faite avec un sérieux absolu d'expression et de tenue ;
- 2) doit être faite avec contrôle et démontrer une gestion parfaite de la respiration (par exemple en utilisant la voix avec des cris de guerre, en exécutant un coup), de l'équilibre du corps et du maniement des armes ;
- 3) doit être réaliste et faire preuve de puissance, rapidité et efficacité technique, ainsi que de grâce, rythme et respect des prescriptions techniques ;
- 4) doit respecter la phrase d'armes et démontrer le timing et la distance corrects des actions ;
- 5) doit respecter le projet de jeu d'escrime écrit ;
- 6) doit être faite en utilisant les armes principales, sans prolonger le combat à mains nues pendant plus d'un BPA ou CPA, et sans lancer d'armes à l'adversaire, sauf la cape ;

5) ne doit pas avoir de caractère théâtral, ni exprimer de sentiments ou d'états psychophysiques (ex: simulations dramatisées de blessure, de mort, d'ivresse, de folie, de handicap physique, etc.), ni des effets de scène (ralenti, pas de danse, acrobatie, etc.), ni des dialogues verbaux ou non verbaux (sauf les cris de guerre), ni rien d'autre que la technique de l'escrime.

Les erreurs et les inexacitudes seront détectées sur la base des critères suivants :

Critères techniques de jugement - Toutes actions d'escrime	
Erreur	Inexactitude
<ol style="list-style-type: none">1. Perte d'équilibre évidente2. Perte manifeste de contrôle respiratoire3. Perte manifeste de contrôle de l'arme ou son utilisation incorrecte (ex. single sword utilisée à deux mains, rapier tenu par la lame, etc.)4. Manque manifeste de conformité aux exigences techniques5. Action effectuée sans puissance ni vitesse6. Action maladroite7. Timing incorrect (par exemple une parade ou une contre-attaque effectuée avant l'exécution du coup)8. Distance incorrecte (escrimeurs trop proches ou trop éloignés, par rapport aux actions effectuées)9. Non-respect du jeu d'escrime écrit10. Combat prolongé sans l'arme principale (plus d'un BPA ou CPA)11. Lancement intentionnel d'une arme vers un adversaire, sauf la cape	<ol style="list-style-type: none">1. Perte d'équilibre minimale2. Perte minimale de contrôle respiratoire3. Perte minimale de contrôle de l'arme4. Léger non-respect des exigences techniques5. Perte de contrôle de l'expression faciale6. Caractérisation théâtrale (simulations dramatisées de blessure, mort, ivresse, folie, handicap physique, ralenti, pas de danse, acrobatie, dialogues verbaux ou non verbaux)

Critères techniques de jugement - Prescriptions des actions de footwork	
Action	Prescriptions
Step (2 FT)	Garder la même position corporelle profilée Maintenir la même distance entre les pieds Déplacer d'abord le pied dans le sens de la marche
Reverse step (2 FT)	Garder la même position corporelle profilée Contact des pieds dans le premier FT
Cross step (2 FT)	Garder la même position corporelle profilée
Pass (1 FT)	Inversion de la position du corps profilé
Jumping step (1 FT)	Déplacer d'abord le pied dans le sens de la marche Atterrir avec les pieds en même temps
Fleche (1 FT)	Garder la même position corporelle profilée
Lunge (1 FT) Pass-lunge (1 FT)	En position finale, le fémur de la jambe avant doit être parallèle au sol et les articulations du genou et de la cheville doivent faire un angle de 90° En position finale, la jambe arrière doit être entièrement tendue et le pied arrière toujours en contact avec le sol
Recovery (1 FT) Forward recovery (1 FT) Center recovery (1 FT)	Le mouvement des jambes doit être horizontale et non verticale Le mouvement doit être fluide et non forcé
False Volte (1 FT)	Inversion de la position du corps profilé Doit être un virage parfait à 180°, sans perte d'équilibre
Quarter-Volte (1 FT)	Doit être un virage parfait à 90°, sans perte d'équilibre
Half-Volte (1 FT)	Doit être un virage parfait à 180°, sans perte d'équilibre
Volte (2 FT)	Doit être un virage parfait à 360°, sans perte d'équilibre
Advance-Lunge (3 FT)	Le pas en avant doit être étroit Le changement de rythme doit être compris entre le premier et le deuxième FT (FT_FT.FT) Le lunge doit être correctement exécuté
Balestra (2 FT)	Dés le saut en avant, les pieds doivent atterrir parfaitement en même temps Le lunge doit être correctement exécuté
Redouble (2 FT)	Contact des pieds dans le premier FT Le lunge doit être correctement exécuté
Reprise (2 FT)	Dans la récupération avant les jambes doivent être bien pliées Les lunges doivent être correctement exécutés

Critères techniques de jugement - Prescriptions des actions de défense	
Action	Prescriptions
Simple Parry (1 FT)	Ne doit pas anticiper le coup Doit couvrir sa cible avec précision
Ceding Parry (1 FT)	Ne doit pas anticiper le coup Garder le contact de la lame Doit couvrir sa cible avec précision
Yielding Parry (1 FT)	Ne doit pas anticiper le coup Garder le contact de la lame Doit couvrir sa cible avec précision
Circle-parry (1 FT)	Ne doit pas anticiper le coup La lame doit faire un cercle parfait à 360° Doit couvrir sa cible avec précision
Half-Circle-parry (1 FT)	Ne doit pas anticiper le coup La lame doit faire un cercle parfait de 180° Doit couvrir sa cible avec précision
Opposition (1 FT)	Le poignet de la main armée doit se plier vers la lame de l'adversaire

Critères techniques de jugement - Prescriptions des actions de défense	
Action	Prescriptions
Dodge (1 FT)	Ne doit pas anticiper le coup Mouvement sans perte d'équilibre
Substitution (1 FT)	Ne doit pas anticiper le coup
Dagger Parry (Parallel/Cross)	Ne doit pas anticiper le coup Doit couvrir sa cible avec précision
Shield/United Shield Parry (1 FT)	Ne doit pas anticiper le coup Le bouclier ne doit pas couvrir la vue du escrimeur
Wrapped/Unwrapped Parry (1 FT)	Ne doit pas anticiper le coup La cape ne doit pas couvrir la vue du escrimeur
Hand Parry (1 FT)	Ne doit pas anticiper le coup Doit être exécuté avec précision et logique, à ne pas confondre avec une substitution
Pole Parry (1 FT)	Ne doit pas anticiper le coup

Critères techniques de jugement - Prescriptions des actions d'attaque et contre-attaque	
Action	Prescriptions
Pole Strike (1 FT)	Doit être exécuté avec le contrôle de l'arme et le serrage au temps des doigts
Hilt/Pommel Strike (1 FT)	Doit être exécuté avec le contrôle de l'arme
Edge/Flat Shield Strike (1 FT)	Doit être exécuté avec le contrôle de l'arme Le bouclier ne doit pas couvrir la vue du escrimeur
Cape Strike (1 FT)	Doit être exécuté avec le contrôle de l'arme La cape ne doit pas couvrir la vue du escrimeur
Cape Throw (1 FT)	Doit être exécuté avec le contrôle de l'arme Doit couvrir parfaitement le visage et la tête de l'adversaire
Punch/Nudge/Kick/Knee/Header/Shove (1 FT)	Doit être exécuté avec le contrôle du coup
Wrestling actions	Doit être exécuté avec contrôle, notamment en ce qui concerne les leviers articulaires et les envois au tapis
Straight thrust/cut (1 FT)	Doit être exécuté avec le contrôle de l'arme et le serrage au temps des doigts Le bras armé doit être complètement étendu dans son mouvement final
Moulinet Straight thrust/cut (1 FT)	Doit être exécuté avec le contrôle de l'arme et le serrage au temps des doigts La pointe de l'arme doit passer derrière le escrimeur Le bras armé doit être complètement étendu dans son mouvement final
Disengage/Circulation/Cut-over thrust/cut (1 FT)	Doit être exécuté avec le contrôle de l'arme et le serrage au temps des doigts La lame ne doit pas toucher celle de l'adversaire pendant le mouvement circulaire Le bras armé doit être complètement étendu dans son mouvement final
Glide thrust/cut (1 FT)	Doit être exécuté avec le contrôle de l'arme et le serrage au temps des doigts Il faut garder le contact des lames Le bras armé doit être complètement étendu dans son mouvement final
Beat/Circle-beat + thrust/cut (2 FT)	Le battement doit frapper instantanément le moyen-faible de la lame de l'adversaire et la faire dévier. Le coup (thrust/cut) doit respecter les relatives prescriptions

Critères techniques de jugement - Prescriptions des actions d'attaque et contre-attaque	
Action	Prescriptions
Glide/Grazing-beat + thrust/cut (2 FT)	Le battement doit glisser sur la lame de l'adversaire et la dévier réellement Le coup (thrust/cut) doit respecter les relatives prescriptions
Bind/Cross/Envelopment + thrust/cut (2 FT)	Maintien du contact de la lame pendant l'action Bind/Cross/Envelopment Le coup (thrust/cut) doit respecter les relatives prescriptions
Change of Engagement + thrust/cut (2 FT)	La lame ne doit pas toucher celle de l'adversaire pendant le mouvement de disengagement ou de cut-over, mais uniquement lors du nouvel engagement Le coup (thrust/cut) doit respecter les relatives prescriptions
Disarm + thrust/cut (2 FT)	L'action de désarmement doit être forte et efficace Le coup (thrust/cut) doit respecter les relatives prescriptions
Feint/Double feint + thrust/cut (2 or more FT)	Chaque feinte doit être clairement visible et provoquer la réaction correspondante de l'adversaire (parry, dodge, substitution ou counter-attack) Chaque feinte doit respecter les prescriptions relatives du coup simulé Le coup final réel doit respecter les prescriptions relatives
Counterblow (1 FT)	Le coup (thrust/cut) doit être exécuté avec la bonne opposition et bloquer la lame de l'adversaire Le bras armé doit être complètement étendu dans son mouvement final
Inquartata (1 FT)	Ne doit pas anticiper l'attaque de l'adversaire Le mouvement d'esquive doit être fait à l'extérieur, sans perte d'équilibre Le bras armé doit être complètement étendu dans son mouvement final
Intagliata (1 FT)	Ne doit pas anticiper l'attaque de l'adversaire Le mouvement d'esquive doit être fait à l'intérieur, sans perte d'équilibre Le bras armé doit être complètement étendu dans son mouvement final
Passata sotto (1 FT)	Ne doit pas anticiper l'attaque de l'adversaire Le mouvement d'esquive doit être effectué avec un back-lunge, en plaçant éventuellement la main non armée sur le sol, sans perte d'équilibre Le bras armé doit être complètement étendu dans son mouvement final
Rassemblé (1 FT)	Ne doit pas anticiper l'attaque de l'adversaire Le mouvement d'esquive doit être fait en joignant le pied avant au pied arrière, en étirant les jambes et en reculant avec le bassin Le bras armé doit être complètement étendu dans son mouvement final
Jumping rassemblé (1 FT)	Ne doit pas anticiper l'attaque de l'adversaire Le mouvement d'esquive doit être fait en sautant haut, en pliant les jambes Le bras armé doit être complètement étendu dans son mouvement final
Stop thrust/cut (1 FT)	Ne doit pas anticiper la feinte ou la préparation de l'adversaire Le bras armé doit être complètement étendu dans son mouvement final
Derobement (1 FT)	Ne doit pas anticiper la tentative de l'adversaire de battre ou de rechercher un engagement La lame ne doit pas toucher celle de l'adversaire Le bras armé doit être complètement étendu dans son mouvement final

Art. 75

Critères de jugement de la chorégraphie d'escrime - La chorégraphie d'escrime est le jeu d'escrime accompagné d'éléments scéniques, tels que costumes de scène, scénographie, musique de fond, textes parlés, avec une caractérisation précise des interprètes et du contexte.

Étant à la fois une forme d'escrime et une action théâtrale, la chorégraphie d'escrime:

- 1) doit être effectuée avec liberté d'expression, en suivant l'intrigue et le scénario du projet chorégraphique;
- 2) doit être effectuée avec contrôle et démontrer une gestion parfaite de la respiration (également en utilisant la voix avec des cris de combat, par exemple en exécutant un coup), de l'équilibre du corps et du maniement des armes;
- 3) doit être réaliste et faire preuve de puissance, rapidité et efficacité technique, ainsi que de grâce, rythme et respect des prescriptions techniques;
- 4) doit respecter les critères de l'escrime et démontrer le timing et la distance corrects des actions;
- 5) doit respecter le jeu d'escrime écrit;
- 6) doit être effectuée en utilisant les armes principales, sans prolonger le combat à mains nues pendant plus d'un BPA ou CPA, et sans lancer d'armes à l'adversaire, sauf la cape;

Les erreurs et inexactitudes pour le vote technique seront détectées sur la base des mêmes critères utilisés pour le jeu d'escrime.

Le vote artistique sera émis sur la base des critères suivants:

Critères artistiques de jugement		
Elements	Jugements	Vote
Originalité et complexité de l'intrigue	Pas bon	0
	Bon	1
	Excellent	2
Costumes, accessoires et maquillage	Pas bon	0
	Bon	1
	Excellent	2
Design des armes	Pas bon	0
	Bon	1
	Excellent	2
Interpretation verbale et gestuelle et execution du salut	Pas bon	0
	Bon	1
	Excellent	2
Scénographie et musique	Pas bon	0
	Bon	1
	Excellent	2

Art. 76

Critères de jugement de la leçon d'escrime - La leçon d'escrime, étant un exercice d'entraînement, doit être exécutée à pleine vitesse, du début à la fin.

Étant une expression technique et stylistique d'une forme d'escrime, la performance de la leçon d'escrime :

- 1) doit être fait avec un sérieux absolu d'expression et de tenue ;
- 2) doit être fait avec contrôle et démontrer une gestion parfaite de la respiration, de l'équilibre corporel et du maniement des armes des deux escrimeurs ;
- 3) doit être réaliste et faire preuve de puissance, rapidité et efficacité technique, ainsi que de grâce, rythme et respect des prescriptions techniques et du projet de leçon ;
- 4) doit respecter la phrase d'armes et démontrer le bon timing et la correcte

distance des actions;

Les erreurs et inexactitudes seront détectées sur la base des critères suivants :

Critères techniques de jugement (Leçon d'escrime) - Toutes actions d'escrime	
Erreur	Inexactitude
1. Perte d'équilibre évidente 2. Perte manifeste de contrôle respiratoire 3. Perte manifeste de contrôle de l'arme 4. Manque manifeste de conformité aux exigences techniques ou non-respect du projet de leçon 5. Action effectuée sans puissance ni vitesse 6. Action maladroite 7. Timing incorrect 8. Distance incorrecte 9. Manque de performance d'une action obligatoire	1. Perte d'équilibre minimale 2. Perte minimale de contrôle respiratoire 3. Perte minimale de contrôle de l'arme 4. Léger non-respect des exigences techniques

Critères techniques de jugement (Leçon d'escrime) - Prescriptions des actions de footwork	
Action	Prescriptions
Step (2 FT)	Garder la même position corporelle profilée Maintenir la même distance entre les pieds Déplacez d'abord le pied dans le sens de la marche
Reverse step (2 FT)	Garder la même position corporelle profilée Contact des pieds dans le premier FT
Cross step (2 FT)	Garder la même position corporelle profilée
Pass (1 FT)	Inversion de la position du corps profilé
Jumping step (1 FT)	Déplacer d'abord le pied dans le sens de la marche Atterrir avec les pieds en même temps
Fleche (1 FT)	Garder la même position corporelle profilée
Lunge (1 FT) Pass-lunge (1 FT)	En position finale, le fémur de la jambe avant doit être parallèle au sol et les articulations du genou et de la cheville doivent faire un angle de 90° En position finale, la jambe arrière doit être entièrement tendue et le pied arrière toujours en contact avec le sol
Recovery (1 FT) Forward recovery (1 FT) Center recovery (1 FT)	Le mouvement des jambes doit être horizontale et non verticale Le mouvement doit être fluide et non forcé
Advance-Lunge (3 FT)	Le pas en avant doit être étroit Le changement de rythme doit être compris entre le premier et le deuxième FT (FT_FT.FT) Le lunge doit être correctement exécuté
Balestra (2 FT)	Dans le pas de saut en avant, les pieds doivent atterrir parfaitement en même temps Le lunge doit être correctement exécuté
Redouble (2 FT)	Contact des pieds dans le premier FT Le lunge doit être correctement exécuté
Reprise (2 FT)	Dans la récupération avant les jambes doivent être bien pliées Les lunges doivent être correctement exécutés

Critères techniques de jugement (Leçon d'escrime) - Prescriptions des actions de défense	
Action	Prescriptions
Simple Parry (1 FT)	Ne doit pas anticiper le coup Doit couvrir sa cible avec précision

**Critères techniques de jugement (Leçon d'escrime) -
Prescriptions des actions de défense**

Action	Prescriptions
Ceding Parry (1 FT)	Ne doit pas anticiper le coup Garder le contact de la lame Doit couvrir sa cible avec précision
Yielding Parry (1 FT)	Ne doit pas anticiper le coup Garder le contact de la lame Doit couvrir sa cible avec précision
Circle-parry (1 FT)	Ne doit pas anticiper le coup La lame doit faire un cercle parfait à 360° Doit couvrir sa cible avec précision
Half-Circle-parry (1 FT)	Ne doit pas anticiper le coup La lame doit faire un cercle parfait de 180° Doit couvrir sa cible avec précision
Opposition (1 FT)	Le poignet de la main armée doit se plier vers la lame de l'adversaire

**Critères techniques de jugement (Leçon d'escrime) -
Prescriptions des actions d'attaque et contre-attaque**

Action	Prescriptions
Straight thrust/cut (1 FT)	Doit être exécuté avec le contrôle de l'arme et le serrage au temps des doigts Le bras armé doit être complètement étendu dans son mouvement final
Moulinet Straight thrust/cut (1 FT)	Doit être exécuté avec le contrôle de l'arme et le serrage au temps des doigts La pointe de l'arme doit passer derrière le escrimeur Le bras armé doit être complètement étendu dans son mouvement final
Disengage/Circulation/Cut-over thrust/cut (1 FT)	Doit être exécuté avec le contrôle de l'arme et le serrage au temps des doigts La lame ne doit pas toucher celle de l'adversaire pendant le mouvement circulaire Le bras armé doit être complètement étendu dans son mouvement final
Glide thrust/cut (1 FT)	Doit être exécuté avec le contrôle de l'arme et le serrage au temps des doigts Il faut garder le contact des lames Le bras armé doit être complètement étendu dans son mouvement final
Beat/Circle-beat + thrust/cut (2 FT)	Le battement doit frapper instantanément le moyen-faible de la lame de l'adversaire et la faire dévier. Le coup (thrust/cut) doit respecter les relatives prescriptions
Glide-beat/Grazing-beat + thrust/cut (2 FT)	Le battement doit glisser sur la lame de l'adversaire et la dévier réellement Le coup (thrust/cut) doit respecter les relatives prescriptions
Bind/Cross/Envelopment + thrust/cut (2 FT)	Maintien du contact de la lame pendant l'action Bind/Cross/Envelopment Le coup (thrust/cut) doit respecter les relatives prescriptions
Change of Engagement + thrust/cut (2 FT)	La lame ne doit pas toucher celle de l'adversaire pendant le mouvement de disengage ou de cut-over, mais uniquement lors du nouvel engagement Le coup (thrust/cut) doit respecter les relatives prescriptions
Disarm + thrust/cut (2 FT)	L'action de désarmement doit être forte et efficace Le coup (thrust/cut) doit respecter les relatives prescriptions

**Critères techniques de jugement (Leçon d'escrime) -
Prescriptions des actions d'attaque et contre-attaque**

Action	Prescriptions
Feint/Double feint + thrust/cut (2 or more FT)	Chaque feinte doit être clairement visible et provoquer la réaction correspondante de l'adversaire (parry, dodge, substitution ou counter-attack) Chaque feinte doit respecter les prescriptions relatives du coup simulé Le coup final réel doit respecter les prescriptions relatives
Counterblow (1 FT)	Le coup doit être exécuté avec la bonne opposition et bloquer la lame de l'adversaire Le bras armé doit être complètement étendu dans son mouvement final
Inquartata (1 FT)	Ne doit pas anticiper l'attaque de l'adversaire Le mouvement d'esquive doit être fait à l'extérieur, sans perte d'équilibre Le bras armé doit être complètement étendu dans son mouvement final
Intagliata (1 FT)	Ne doit pas anticiper l'attaque de l'adversaire Le mouvement d'esquive doit être fait à l'intérieur, sans perte d'équilibre Le bras armé doit être complètement étendu dans son mouvement final
Passata sotto (1 FT)	Ne doit pas anticiper l'attaque de l'adversaire Le mouvement d'esquive doit être effectué avec un back-lunge, en plaçant éventuellement la main non armée sur le sol, sans perte d'équilibre Le bras armé doit être complètement étendu dans son mouvement final
Rassemblé (1 FT)	Ne doit pas anticiper l'attaque de l'adversaire Le mouvement d'esquive doit être fait en joignant le pied avant au pied arrière, en étirant les jambes et en reculant avec le bassin Le bras armé doit être complètement étendu dans son mouvement final
Jumping rassemblé (1 FT)	Ne doit pas anticiper l'attaque de l'adversaire Le mouvement d'esquive doit être fait en sautant haut, en pliant les jambes Le bras armé doit être complètement étendu dans son mouvement final
Stop thrust/cut (1 FT)	Ne doit pas anticiper la feinte ou la préparation de l'adversaire Le bras armé doit être complètement étendu dans son mouvement final
Derobement (1 FT)	Ne doit pas anticiper la tentative de l'adversaire de battre ou de rechercher un engagement La lame ne doit pas toucher celle de l'adversaire Le bras armé doit être complètement étendu dans son mouvement final
Counter-time parry and riposte	Ne doit pas anticiper la contre-attaque de l'adversaire La parade doit couvrir sa cible avec précision Le bras armé doit être complètement étendu dans son mouvement final (riposte)

6

CHAPITRE 6

CONDUITE DE LA COMPÉTITION

SOLO, ENSEMBLE, DUEL, BATTLE

Art. 77

Rounds - Les compétitions Solo, Ensemble, Duel (1, 2 et 3) et Battle (1, 2 et 3) se dérouleront en deux phases appelées rounds (éliminatoire et final); chaque round sera caractérisé par la performance du même jeu d'escrime et par la performance de tous les escrimeurs participants, l'un après l'autre.

L'ordre de passage du round éliminatoire sera obtenu par tirage au sort par le Jury lors de la remise de la liste finale des compétiteurs, tandis que l'ordre du round final sera basé sur le classement du score obtenu au round éliminatoire, du plus bas au plus haut.

Art. 78

Appel - Le JP appellera sur scène chaque compétiteur, suivant l'ordre de passage, et le compétiteur aura 30 secondes pour apparaître au centre de la scène, debout devant le Jury, prêt au salut.

Si, après 2 appels supplémentaires espacés de 30 secondes, le compétiteur ne se présente pas pour le round éliminatoire, il sera éliminé de la compétition, tandis que s'il ne se présente pas pour le round finale, sa performance se verra attribuer 0 point; le retard dans la présentation sur scène sera sanctionné par 1 point de pénalité.

Art. 79

Non-conformité sur scène - En entrant sur la scène, les arbitres de ligne vérifieront les armes et les vêtements, vérifiant la présence de la marque de contrôle du CO.

En cas d'une tenue ou d'une arme ou de tout autre élément non conforme, par rapport à la sécurité, les arbitres de ligne le communiqueront immédiatement au JP, et il y aura une pause de 5 minutes, calculée par le chronométrateur, pendant laquelle les compétiteurs devront y remédier, sous peine d'élimination (round éliminatoire) ou d'un score de 0 point (round final).

Le non-respect de la tenue ou des armes lors de la présentation sur scène sera sanctionné par 1 point de pénalité.

Les compétiteurs peuvent avoir des armes de réserve, contrôlées par les juges de ligne ; elles seront placées hors scène aux coins opposés du Jury.

Art. 80

Actions préliminaires à la performance - Avant le début de la représentation, le compétiteur prêt sur scène, le JP donnera l'ordre «Saluez!» ; à cet ordre, les cameramen commenceront à filmer.

La séquence du salut est libre, mais doit être exécutée de manière appropriée et doit exprimer respect et courtoisie envers le Jury et le public ; après le salut, le compétiteur doit reprendre sa position initiale devant le Jury et attendre la commande suivante.

Le salut ne sera pris en compte que dans la note artistique du tour final.

La manque du salut ou le refus de l'exécuter entraînera une disqualification immédiate.

Après le salut, le JP donnera l'ordre «En garde!», le compétiteur se positionnera pour commencer la performance, et restera parfaitement immobile.

Une fois l'immobilité du compétiteur établie, le JP donnera l'ordre «Preparez!», le chronométrateur activera le signal sonore de départ (trois tons entrecoupés d'une seconde chacun et un ton plus aigu et prolongé), puis le chronomètre, et la représentation commencera.

Art. 81

Interruption de la performance - Les athlètes devront s'arrêter chaque fois qu'un juge ou un arbitre de ligne ordonne «Halte!» et conserver la position dans laquelle ils se trouvaient au moment de l'interruption; le chronométrateur arrêtera immédiatement le chronomètre et les cameramen arrêteront de filmer.

L'interruption d'une performance par un juge ou un arbitre de ligne doit avoir lieu strictement et obligatoirement dans les cas suivants, justifiant immédiatement son intervention:

- a) rupture d'une arme ;
- b) blessure d'un des athlètes ;
- c) un état clair d'altération mentale ou physique, qui peut entraîner une perte de contrôle des escrimeurs ;
- d) combat libre évident et dangereux (uniquement en Duel ou en Battle) ;
- e) tout mot, expression ou geste sexiste ou raciste ou tout comportement pouvant offenser la sensibilité commune ;
- f) tout comportement causé par un ou plusieurs membres de l'équipe qui peut vraisemblablement mettre en danger le public ;
- g) toute circonstance extérieure à la performance et au compétiteur, qui pourrait sérieusement compromettre la sécurité des athlètes ou altérer la bonne exécution de l'exercice.

Lorsque l'interruption se produit pour la raison décrite dans la lettre a), les compétiteurs pourront répéter la performance depuis le début, uniquement s'ils ont des armes de réserve déjà placées, avec une pénalité de 1 point, sinon la performance sera éliminée de la compétition (round éliminatoire), ou marqué 0 point (round final).

Lorsque l'interruption survient pour les raisons décrites aux lettres b) et c), les compétiteurs pourront reprendre la performance depuis le début, uniquement si le personnel médical certifie la capacité à continuer la compétition, selon un temps d'intervention médicale de 10 minutes maximum, calculées par le chronométrateur; si le personnel médical ne certifie pas la capacité à continuer, la performance sera éliminée de la compétition (round éliminatoire), ou marquera 0 point (round final) ; si le personnel médical certifie la capacité à continuer et la blessure ou l'altération ne sont pas causées par une arme, la performance peut être répétée sans pénalité, sinon une pénalité de 3 points sera appliquée.

Lorsque l'interruption se produit pour l'une des raisons décrites aux lettres d), e) et f), et que la raison sera confirmée par la majorité absolue du Jury (3 sur 5), en utilisant également l'arbitrage vidéo, l'équipe sera éliminée de la compétition (round éliminatoire), ou marquera 0 point (round final); en cas d'unanimité du Jury (5 sur 5), l'équipe sera disqualifiée de l'ensemble de la compétition.

Dans le cas décrit à la lettre g) ou en l'absence de confirmation des motifs d), e) ou f), l'exécution reprend depuis le début, une fois la circonstance dangereuse éliminée.

Si la représentation doit être répétée, dès le début, le JP donnera l'ordre «En garde!» et les cameramen recommenceront à filmer; une fois l'immobilité du compétiteur établie, le JP donnera l'ordre «Preparez!», le chronométrateur activera le signal sonore de départ, puis le chronomètre, et la représentation reprendra.

Art. 82

Sorties par inadvertance de la scène - Si un escrimeur ou une arme perdue (ou une partie de celle-ci) touche les lignes du périmètre de la scène ou même sort pendant la performance, les arbitres de ligne devront:

- a) signaler l'infraction au JP et au secrétaire à la fin de la performance, si la sortie était temporaire et sans conséquences;
- b) interrompre la performance si la sortie cause l'une des raisons d'interruption prévues par le présent Règlement.

Tout contact ou sortie des lignes du périmètre de l'étape sera sanctionné par 1 point de pénalité; si les juges de ligne ne sont pas d'accord, la vidéo peut être vérifiée et si l'incertitude persiste, la pénalité ne sera pas attribuée.

Art. 83

Fin de la performance - À la fin de la performance, tous les escrimeurs devront prendre une position debout immobile avec la pointe de leur arme principale tournée vers le haut, le bras complètement tendu, et regarder le Jury, alors le JP ordonnera "Halte!".

À ce moment, le chronométreur devra arrêter le chronomètre ; le chronométreur doit cependant donner le signal (le ton aigu du signal du départ) de la fin du temps maximum autorisé pour la catégorie (180" Solo et Ensemble - 300" Duel et Battle), et, si nécessaire, continuer à chronométrer jusqu'à la fin effective de la représentation.

Après la performance, le JP commandera «Preparez!» et le compétiteur s'alignera devant le Jury en position de départ, puis le JP ordonnera «Saluez!», le compétiteur exécutera le salut final et quittera les lieux: à la sortie du compétiteur, les cameramen arrêteront de filmer.

Les juges devront exprimer leurs propres jugements sans communiquer entre eux, signer le bulletin de vote et le remettre uniquement au secrétaire.

Le vote de la performance de chaque juge, les pénalités et le score du round seront communiqués publiquement et immédiatement, avant l'appel du compétiteur suivant.

Entre la communication du vote et l'appel ultérieur, le démontage éventuel des éléments de scène et la préparation ultérieure de la scène doivent avoir lieu le plus rapidement possible.

Art. 84

Round éliminatoire - Le jeu d'escrime doit être exécuté à vitesse réelle, sans pauses d'étude, dialogues, gestes ou intermèdes de quelque genre que ce soit, du début à la fin, en respectant les critères techniques décrits dans le Règlement.

Art. 85

Jugement du round éliminatoire - Après la performance et le salut, chaque juge exprimera son vote en dixièmes, en utilisant les critères suivants:

a) Lors de la performance, chaque juge doit immédiatement détecter les erreurs (graves, 0.5 point), et les inexactitudes (non graves, 0.3 point), en respectant les critères techniques de jugement décrits dans ce Règlement.

b) À la fin de la performance, chaque juge doit partir de la note globale correspondante, selon les critères suivants

0,0 = la performance n'est pas exécutée ou n'est pas terminée ;

9.0 = la performance comporte des erreurs ou plus de 1 inexactitude ;

10.0 = la performance est sans erreur, mais peut avoir jusqu'à 1

inexactitude.

Le juge devra soustraire de cette note la somme des erreurs trouvées (c.-à-d. : la performance a 1 inexactitude = $10 - 0.3 = 9.7$; la performance a 7 inexactitudes = $9 - (0.3 \times 7) = 6.9$; la performance a trois erreurs et deux inexactitudes = $9 - ((0.5 \times 3) + (0.3 \times 2)) = 6.9$).

Le vote de chaque juge est transmis immédiatement au secrétaire.

c) Le plus élevé et le plus bas des cinq votes exprimés seront éliminés et la moyenne des trois autres $((J1 + J2 + J3) : 3)$ sera le score brut de la performance.

d) Les points de pénalité seront d'abord soustraits du score brut, et le résultat, jamais inférieur à 0 point, sera multiplié par le DC, obtenant le score final du round, qui sera toujours exprimé avec deux décimales et éventuellement arrondi vers le bas.

Art. 86

Points de pénalité (round éliminatoire) - Les points de pénalité du round éliminatoire sont déterminés par le JP et calculés par le secrétaire, selon le tableau ci-dessous.

Points de pénalité (Round éliminatoire)	
Penalty	Points
Retard dans la présentation sur scène	1
Non-conformité de la tenue ou des armes lors de la présentation sur scène	1
Avance ou retard d'exécution (calculé en secondes et arrondi vers le bas) jusqu'à 5 secondes avant ou après la durée déclarée du projet	0
Avance ou retard d'exécution (calculé en secondes et arrondi vers le bas) de 6 à 10 secondes avant ou après la durée déclarée du projet	1
Avance ou retard d'exécution (calculé en secondes et arrondi vers le bas) - chaque seconde à l'avance ou en retard, plus de 10 secondes	0.1
Contact ou sortie des lignes de périmètre de la scène	1
Rupture d'une arme	1
Blessure légère causée par une arme	3

Art. 87

Round final - Dans le round final, toute la chorégraphie sera exécutée, et 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 le Règlement.

Art. 88

Préparation de la chorégraphie d'escrime - Si le projet de chorégraphie implique l'utilisation d'éléments de scène, chaque compétiteur sera responsable du montage rapide et du démontage ultérieur sur la scène.

Art. 89

Jugement du round final - Après la performance et le salut, chaque juge exprimera son vote en dixièmes, en utilisant les critères suivants:

- a) Vote technique, avec la même procédure du round éliminatoire.
- b) Vote artistique

b.1) À la fin de la performance, chaque juge doit également voter la performance artistique, en fonction de son appréciation personnelle, en respectant les critères artistiques de jugement décrits dans le Règlement et en attribuant 0, 1 ou 2 points pour chacun des éléments suivants :

- 1) Originalité et complexité de l'intrigue ;
- 2) Costumes, accessoires et maquillage ;
- 3) Design des armes ;
- 4) Récitation, gestes et execution du salut ;
- 5) Scénographie et musique.

Chaque juge exprimera un vote de 0 à 10.

Les deux votes (technique et artistique) de chaque juge sont immédiatement transmis au secrétaire.

b.2) Le plus élevé et le plus bas des cinq votes techniques exprimés seront éliminés et la moyenne des trois autres sera le score technique brut de la performance.

b.3) Les points de pénalité seront d'abord soustraits du score technique brut et le résultat, jamais inférieur à 0 point, sera multiplié par le DC, obtenant le score technique.

b.4) Le plus élevé et le plus bas des cinq votes artistiques exprimés seront éliminés et la moyenne des trois autres sera le score artistique de la performance.

b.5) La somme des scores technique et artistique donnera le score du round final, qui sera toujours exprimé avec deux décimales et éventuellement arrondi vers le bas.

La somme des scores des deux rounds (éliminatoire et final) donnera le score pour le classement final.

Art. 90

Calcul du temps d'escrime - Le temps d'escrime de la performance (PFT) sera donné par la proportion entre le temps de performance réel du round éliminatoire (T1) et celui du round final (T2), en utilisant la formule suivante:

$$PFT = (T1 \times 100) : T2.$$

Le résultat, toujours arrondi vers le bas, doit être supérieur ou égal à 50 (PFT ≥ 50).

Art. 91

Points de pénalité (round final) - Les points de pénalité du round éliminatoire sont déterminés par le JP et calculés par le secrétaire, selon le tableau ci-dessous.

Points de pénalité (Round éliminatoire)	
Penalty	Points
Retard dans la présentation sur scène	1
Non-conformité de la tenue ou des armes lors de la présentation sur scène	1
Avance ou retard d'exécution (calculé en secondes et arrondi vers le bas) jusqu'à 5 secondes avant ou après la durée déclarée du projet	0
Avance ou retard d'exécution (calculé en secondes et arrondi vers le bas) de 6 à 10 secondes avant ou après la durée déclarée du projet	1
Avance ou retard d'exécution (calculé en secondes et arrondi vers le bas) - chaque seconde à l'avance ou en retard, plus de 10 secondes	0.1
Non-respect du temps d'escrime (PFT de 49 à 45)	1
Non-respect du temps d'escrime (PFT inférieur à 45) - chaque point de pourcentage inférieur	0.5 chaque point %
Contact ou sortie des lignes de périmètre de la scène	1
Rupture d'une arme	1
Blessure légère causée par une arme	3

Art. 92

Classement final - Le classement final de chaque catégorie ou sous-catégorie sera donné par la somme des scores des deux rounds.

Seuls les trois meilleurs de chaque catégorie ou sous-catégorie seront récompensés.

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

Si l'égalité persiste, le compétiteur ayant obtenu le score le plus élevé du round éliminatoire l'emporte.

Si l'égalité persiste, l'ensemble du Jury décidera à la majorité, en excluant du vote les juges de la même nationalité des compétiteurs impliqués.

Solo Judgement Sheet

Pass Order number (elimination round)		Pass Order number (final round):	
---------------------------------------	--	----------------------------------	--

Title of choreography: _____ Weapons: _____

Fencer's Name	Fencer's Nationality
---------------	----------------------

Declared duration of fencing play	_._	Duration of fencing play (T1)	_._	Declared duration of fencing choreography	_._	Duration of fencing choreography (T2)	_._
Performance Fencing Time (PFT) = ((T1 x 100) : T2)							_._

Judgement of Elimination round

Judge	Score	Penalties	√	Points
Judge 1	____.____	Delay in the presentation on the stage		1.0
Judge 2	____.____	Non-compliance of dress or weapons within the presentation on the stage		1.0
Judge 3	____.____	Advance or delay in execution (calculated in seconds and rounded down), from 6 to 10 seconds before or after the declared duration		1.0
Judge 4	____.____	Every second in advance or delay, over 10", in execution - (write here the seconds) = _____		x 0.1
Judge 5	____.____	Contact or exit from the stage perimeter lines		1.0
		Breaking of a weapon		1.0
		Light wound caused by a weapon		3.0
Raw score (average of 3 judges, without the highest and the lowest)		Total penalties		____.____
		Difficulty Coefficient (DC)		____.____
		Elimination round's score ((Raw score - penalties) x DC)		____.____

Judgement of final round

Judge 1 (Tech)	_._	Judge 1 (Art)	_._
Judge 2 (Tech)	_._	Judge 2 (Art)	_._
Judge 3 (Tech)	_._	Judge 3 (Art)	_._
Judge 4 (Tech)	_._	Judge 4 (Art)	_._
Judge 5 (Tech)	_._	Judge 5 (Art)	_._
Raw technical score (average of 3 judges, without the highest and the lowest)	____.____	Artistic score (average of 3 judges, without the highest and the lowest)	____.____

Final round's score (Technical score + artistic score)	____.____
Final ranking score (Elimination round's score + Final round's score)	____.____

Penalties	√	Points
Delay in the presentation on the stage		1.0
Non-compliance of dress or weapons within the presentation on the stage		1.0
Advance or delay in execution (calculated in seconds and rounded down), from 6 to 10 seconds before or after the time in the project		1.0
Every second in advance or delay, over 10 seconds, in execution - (write here the seconds in advance or delay) = _____		x 0.1
PFT from 49 to 45: 1 point;		1.0
PFT less than 45 (write here the further lower percentage points) = _____		x 0.5
Contact or exit from the stage perimeter lines		1.0
Breaking of a weapon		1.0
Light wound caused by a weapon		3.0
Total penalties		____.____
Difficulty Coefficient (DC)		____.____
Technical score ((Raw tech. score - penalties) x DC)		____.____

JP Signature _____

Ensemble Judgement Sheet

Pass Order number (elimination round)		Pass Order number (final round):	
---------------------------------------	--	----------------------------------	--

Title of choreography: _____ Weapons: _____

Fencer's Name 1) _____ 2) _____ 3) _____ 4) _____	Fencer's Nationality 1) _____ 2) _____ 3) _____ 4) _____
---	--

Declared duration of fencing play	_._	Duration of fencing play (T1)	_._	Declared duration of fencing choreography	_._	Duration of fencing choreography (T2)	_._
Performance Fencing Time (PFT) = ((T1 x 100) : T2)							_._

Judgement of Elimination round

		Penalties	√	Points
Judge 1	_____	Delay in the presentation on the stage		1.0
Judge 2	_____	Non-compliance of dress or weapons within the presentation on the stage		1.0
Judge 3	_____	Advance or delay in execution (calculated in seconds and rounded down), from 6 to 10 seconds before or after the time in the project		1.0
Judge 4	_____	Every second in advance or delay, over 10 seconds, in execution - (write here the seconds in advance or delay) = _____ x 0.1		x 0.1
Judge 5	_____	Contact or exit from the stage perimeter lines		1.0
		Breaking of a weapon		1.0
		Light wound caused by a weapon		3.0
Raw score (average of 3 judges, without the highest and the lowest)		Total penalties		_____
		Difficulty Coefficient (DC)		_____
		Elimination round's final score ((Raw score - penalties) x DC)		_____

Judgement of final round

Judge 1 (Tech)	_____	Judge 1 (Art)	_____
Judge 2 (Tech)	_____	Judge 2 (Art)	_____
Judge 3 (Tech)	_____	Judge 3 (Art)	_____
Judge 4 (Tech)	_____	Judge 4 (Art)	_____
Judge 5 (Tech)	_____	Judge 5 (Art)	_____
Raw technical score (average of 3 judges, without the highest and the lowest)	_____	Artistic score (average of 3 judges, without the highest and the lowest)	_____

Final round's final score (((Raw tech. score - penalties) x DC) + artistic score)	_____
Final ranking score (Elimination round's score + Final round's score)	_____

Penalties	√	Points
Delay in the presentation on the stage		1.0
Non-compliance of dress or weapons within the presentation on the stage		1.0
Advance or delay in execution (calculated in seconds and rounded down), from 6 to 10 seconds before or after the time in the project		1.0
Every second in advance or delay, over 10 seconds, in execution - (write here the seconds in advance or delay) = _____ x 0.1		x 0.1
PFT from 49 to 45: 1 point;		1.0
PFT less than 45: 0.5 points for each lower percentage point - (write here the lower percentage points) = _____ x 0.5		x 0.5
Contact or exit from the stage perimeter lines		1.0
Breaking of a weapon		1.0
Light wound caused by a weapon		3.0
Total penalties		_____
Difficulty Coefficient (DC)		_____
Technical score ((Raw tech. score - penalties) x DC)		_____

JP Signature _____

Duel 1 () 2 () 3 () Judgement Sheet

Pass Order number (elimination round)		Pass Order number (final round):	
---------------------------------------	--	----------------------------------	--

Title of choreography: _____ Weapons: _____

Fencer's Name	1) _____ 2) _____	Fencer's Nationality	1) _____ 2) _____
---------------	----------------------	----------------------	----------------------

Declared duration of fencing play	_._	Duration of fencing play (T1)	_._	Declared duration of fencing choreography	_._	Duration of fencing choreography (T2)	_._
Performance Fencing Time (PFT) = ((T1 x 100) : T2)							_._

Judgement of Elimination round

		Penalties	√	Points
Judge 1	_._	Delay in the presentation on the stage		1.0
Judge 2	_._	Non-compliance of dress or weapons within the presentation on the stage		1.0
Judge 3	_._	Advance or delay in execution (calculated in seconds and rounded down), from 6 to 10 seconds before or after the time in the project		1.0
Judge 4	_._	Every second in advance or delay, over 10 seconds, in execution - (write here the seconds in advance or delay) = _____ x 0.1		x 0.1
Judge 5	_._	Contact or exit from the stage perimeter lines		1.0
Raw score (average of 3 judges, without the highest and the lowest)	_._	Breaking of a weapon		1.0
		Light wound caused by a weapon		3.0
		Total penalties		
		Difficulty Coefficient (DC)		_._
		Elimination round's final score ((Raw score - penalties) x DC)		_._

Judgement of final round

Judge 1 (Tech)	_._	Judge 1 (Art)	_._
Judge 2 (Tech)	_._	Judge 2 (Art)	_._
Judge 3 (Tech)	_._	Judge 3 (Art)	_._
Judge 4 (Tech)	_._	Judge 4 (Art)	_._
Judge 5 (Tech)	_._	Judge 5 (Art)	_._
Raw technical score (average of 3 judges, without the highest and the lowest)	_._	Artistic score (average of 3 judges, without the highest and the lowest)	_._

Final round's final score (((Raw tech. score - penalties) x DC) + artistic score)	_._
Final ranking score (Elimination round's score + Final round's score)	_._

Penalties	√	Points
Delay in the presentation on the stage		1.0
Non-compliance of dress or weapons within the presentation on the stage		1.0
Advance or delay in execution (calculated in seconds and rounded down), from 6 to 10 seconds before or after the time in the project		1.0
Every second in advance or delay, over 10 seconds, in execution - (write here the seconds in advance or delay) = _____ x 0.1		x 0.1
PFT from 49 to 45: 1 point;		1.0
PFT less than 45: 0.5 points for each lower percentage point - (write here the lower percentage points) = _____ x 0.5		x 0.5
Contact or exit from the stage perimeter lines		1.0
Breaking of a weapon		1.0
Light wound caused by a weapon		3.0
Total penalties		_._
Difficulty Coefficient (DC)		_._
Technical score ((Raw tech. score - penalties) x DC)		_._

JP Signature _____

Battle 1 () 2 () 3 () Judgement Sheet

Pass Order number (elimination round)		Pass Order number (final round):	
---------------------------------------	--	----------------------------------	--

Title of choreography: _____ Weapons: _____

Fencer's Name 1) _____* 2) _____ 3) _____ 4) _____	Fencer's Nationality 1) _____* 2) _____ 3) _____ 4) _____
--	---

Declared duration of fencing play	_._	Duration of fencing play (T1)	_._	Declared duration of fencing choreography	_._	Duration of fencing choreography (T2)	_._
Performance Fencing Time (PFT) = ((T1 x 100) : T2)							_._

Judgement of Elimination round

		Penalties	√	Points
Judge 1	____.____	Delay in the presentation on the stage		1.0
Judge 2	____.____	Non-compliance of dress or weapons within the presentation on the stage		1.0
Judge 3	____.____	Advance or delay in execution (calculated in seconds and rounded down), from 6 to 10 seconds before or after the time in the project		1.0
Judge 4	____.____	Every second in advance or delay, over 10 seconds, in execution - (write here the seconds in advance or delay) = _____ x 0.1		x 0.1
Judge 5	____.____	Contact or exit from the stage perimeter lines		1.0
		Breaking of a weapon		1.0
		Light wound caused by a weapon		3.0
Raw score (average of 3 judges, without the highest and the lowest)	____.____	Total penalties		____.____
		Difficulty Coefficient (DC)		____.____
		Elimination round's final score ((Raw score - penalties) x DC)		____.____

Judgement of final round

Judge 1 (Tech)	____.____	Judge 1 (Art)	____.____
Judge 2 (Tech)	____.____	Judge 2 (Art)	____.____
Judge 3 (Tech)	____.____	Judge 3 (Art)	____.____
Judge 4 (Tech)	____.____	Judge 4 (Art)	____.____
Judge 5 (Tech)	____.____	Judge 5 (Art)	____.____
Raw technical score (average of 3 judges, without the highest and the lowest)	____.____	Artistic score (average of 3 judges, without the highest and the lowest)	____.____

Final round's final score (((Raw tech. score - penalties) x DC) + artistic score)	____.____
Final ranking score (Elimination round's score + Final round's score)	____.____

Penalties	√	Points
Delay in the presentation on the stage		1.0
Non-compliance of dress or weapons within the presentation on the stage		1.0
Advance or delay in execution (calculated in seconds and rounded down), from 6 to 10 seconds before or after the time in the project		1.0
Every second in advance or delay, over 10 seconds, in execution - (write here the seconds in advance or delay) = _____ x 0.1		x 0.1
PFT from 49 to 45: 1 point;		1.0
PFT less than 45: 0.5 points for each lower percentage point - (write here the lower percentage points) = _____ x 0.5		x 0.5
Contact or exit from the stage perimeter lines		1.0
Breaking of a weapon		1.0
Light wound caused by a weapon		3.0
Total penalties		____.____
Difficulty Coefficient (DC)		____.____
Technical score ((Raw tech. score - penalties) x DC)		____.____

JP Signature _____

* = the fencer alone against the others

7

CHAPITRE 7

CONDUITE DE LA COMPÉTITION

LEÇON D'ESCRIME

Art. 93

Rounds - La compétition de leçon d'escrime (fleuret, épée, sabre) se déroulera en deux phases appelées rounds (éliminatoire et final); chaque round sera caractérisé par la performance d'une leçon d'escrime et par la performance de tous les escrimeurs participants, l'un après l'autre.

L'ordre de passage du round éliminatoire sera obtenu par tirage au sort par le Jury lors de la remise de la liste finale des compétiteurs, tandis que l'ordre du round final sera basé sur le classement du score obtenu au round éliminatoire, du plus bas au plus haut.

Art. 94

Appel - Le JP appellera sur scène chaque membre de l'équipe, en suivant l'ordre de passage, et les escrimeurs auront 30 secondes pour apparaître au centre de la scène, debout devant le Jury, prêt au salut.

Si, après 2 appels supplémentaires espacés de 30 secondes, tous les membres de l'équipe ne se présentent pas pour le round éliminatoire, ils seront éliminés de la compétition, tandis que s'ils ne se présentent pas pour le round final, leur performance sera notée 0 point; le retard dans la présentation sur scène sera sanctionné d'un point de pénalité.

Art. 95

Non-conformité sur scène - En entrant sur la scène, les arbitres de ligne vérifieront les armes et les vêtements, vérifiant la présence de la marque de contrôle du CO.

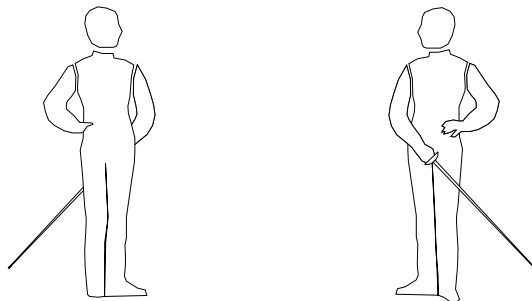
En cas d'une tenue ou d'une arme non conforme, les arbitres de ligne le communiqueront immédiatement au JP, et il y aura une pause de 5 minutes, calculée par le chronométreur, pendant laquelle les compétiteurs devront y remédier, à peine d'élimination (round éliminatoire) ou score de 0 points (round final).

Le non-respect de la tenue ou des armes lors de la présentation sur scène sera sanctionné par 1 point de pénalité.

Les compétiteurs peuvent avoir des armes de réserve, contrôlées par les juges de ligne, et les remettre hors de la piste centrale, aux coins opposés du Jury.

Art. 96

Actions préliminaires à la performance - Avant le début de la performance, les deux athlètes prendront leur place au centre de la piste, l'un devant l'autre en première position (debout, arme sur le côté, sans masque porté), le JP donnera l'ordre «Saluez!» ; à cet ordre, les cameramen commenceront à filmer.



La séquence du salut est libre, mais doit être exécutée de manière appropriée et doit exprimer respect et courtoisie, d'abord entre les escrimeurs, puis au Jury, puis aux arbitres de ligne; après le salut, les athlètes doivent mettre le masque, reprendre la première position devant le Jury et attendre le prochain ordre.

Le manque du salut ou le refus de l'exécuter entraînera une disqualification immédiate.

Après le salut, le JP donnera l'ordre "Preparez!", et les escrimeurs prendront position

n'importe où sur la piste, prêts à commencer la performance et resteront parfaitement immobiles.

Une fois l'immobilité des escrimeurs établie, le chronométrateur activera le signal sonore de départ (trois tons entrecoupés d'une seconde chacun et un ton plus aigu et prolongé), puis le chronomètre, et la performance commencera.

La performance doit se dérouler dans les limites de la piste tracée au centre de la scène et les deux escrimeurs ne peuvent pas inverser leurs positions, mais seulement avancer ou reculer; si l'escrimeur-élève est gaucher, il doit se positionner du côté gauche du Jury.

Art. 97

Interruption de la performance - Les athlètes devront s'arrêter chaque fois qu'un juge ou un arbitre de ligne ordonne «Halte!» et conserver la position dans laquelle ils se trouvaient au moment de l'interruption; le chronométrateur arrêtera immédiatement le chronomètre et les cameramen arrêteront de filmer.

L'interruption d'une performance par un juge ou un arbitre de ligne doit avoir lieu strictement et obligatoirement dans les cas suivants, justifiant immédiatement son intervention:

- a) rupture d'une arme;
- b) blessure d'un des athlètes;
- c) un état clair d'altération mentale ou physique, qui peut entraîner une perte de contrôle des escrimeurs;
- d) tout comportement causé par un ou les deux escrimeurs qui peut vraisemblablement mettre en danger le public;
- e) toute circonstance extérieure à la performance et à l'équipe, qui pourrait sérieusement compromettre la sécurité des athlètes ou altérer la bonne exécution de l'exercice.

Lorsque l'interruption se produit pour la raison décrite dans la lettre a), les compétiteurs pourront répéter la performance depuis le début, uniquement s'ils ont des armes de réserve déjà placées, avec une pénalité de 1 point, sinon la performance sera éliminée de la compétition (round éliminatoire), ou marquera 0 point (round final).

Lorsque l'interruption survient pour les raisons décrites aux lettres b) et c), les compétiteurs pourront reprendre la performance depuis le début, uniquement si le personnel médical certifie la capacité à continuer la compétition, selon un temps d'intervention médicale de 10 minutes maximum, calculées par le chronométrateur ; si le personnel médical ne certifie pas la capacité à continuer, la performance sera éliminée de la compétition (round éliminatoire), ou marquera 0 point (round final) ; si le personnel médical certifie la capacité à continuer et la blessure ou l'altération ne sont pas causés par une arme, la performance peut être répétée sans pénalité, sinon une pénalité de 3 points sera appliquée.

Lorsque l'interruption se produit pour la raison décrite dans la lettre d), et que la raison sera confirmée par la majorité absolue du Jury (3 sur 5), en utilisant également l'arbitrage vidéo, l'équipe sera éliminée de la compétition (round éliminatoire), ou marqué 0 point (round final) ; en cas d'unanimité du Jury (5 sur 5), l'équipe sera disqualifiée de l'ensemble de la compétition.

Dans le cas décrit à la lettre e) ou en l'absence de confirmation des motifs d), l'exécution reprend depuis le début, une fois la circonstance dangereuse éliminée.

Si la représentation doit être répétée, dès le début, le JP donnera l'ordre «Preparez!» et les cameramen recommenceront à filmer; une fois l'immobilité du compétiteur établie, le chronométrateur activera le signal sonore de départ, puis le chronomètre, et la performance reprendra.

Art. 98

Sorties par inadvertance - Si un escrimeur ou une arme perdue (ou une partie de celle-ci) touche les lignes du périmètre de la scène ou même sort pendant la performance, les arbitres de ligne devront:

a) signaler l'infraction à JP et au secrétaire à la fin de la performance, si la sortie était temporaire et sans conséquences;

b) interrompre la performance si la sortie cause l'une des raisons d'interruption prévues par le Règlement.

Tout contact ou sortie des lignes du périmètre de l'étape sera sanctionné par 1 point de pénalité; si les juges de ligne ne sont pas d'accord, la vidéo peut être vérifiée et si l'incertitude persiste, la pénalité ne sera pas attribuée.

L'éventuelle sortie de la piste centrale pendant la performance doit être évaluée par les juges comme un non-respect des normes techniques de l'escrime.

Art. 99

Fin de la performance - À la fin de la représentation, les escrimeurs armés devront prendre une première position immobile, alors le JP ordonnera "Halte!".

À ce moment, le chronométrateur devra arrêter le chronomètre et donner le signal de fin; le chronométrateur doit cependant donner le signal (le ton aigu du signal du départ) de la fin du temps maximum autorisé pour la catégorie (300") et, si nécessaire, continuer à chronométrer jusqu'à la fin effective de la performance.

Après la performance, le JP commandera «Preparez!» et les escrimeurs s'aligneront devant le Jury en position de départ, puis le JP ordonnera «Saluez!», les compétiteurs exécuteront le salut final et quitteront les lieux: à la sortie des compétiteurs, les cameramen arrêteront de filmer.

Les juges devront exprimer leurs propres jugements sans communiquer entre eux, signer le bulletin de vote et le remettre uniquement au secrétaire.

Le vote de la performance de chaque juge, les pénalités et le score du round seront communiqués publiquement et immédiatement, avant l'appel du compétiteur suivant.

Art. 100

Round éliminatoire - Lors du round éliminatoire, la leçon d'escrime doit être exécutée à vitesse réelle, sans communication verbale entre les escrimeurs, du début à la fin, en respectant les critères techniques décrits dans le Règlement, le projet de leçon d'escrime et les actions obligatoires suivantes.

Les actions obligatoires du round éliminatoire sont:

- 1) au moins une action d'attaque simple ;
- 2) au moins une action d'attaque composée ;
- 3) au moins une parade et riposte ;
- 4) au moins une action de contre-attaque.

Le manque de performance de chaque action obligatoire sera considéré comme une erreur.

Le manque de performance de chaque action déclarée dans le projet de leçon d'escrime sera considéré comme une erreur.

Art. 101

Jugement du round éliminatoire - Après la performance et le salut, chaque juge exprimera son vote en dixièmes, en utilisant les critères suivants:

a) Lors de la performance, chaque juge doit immédiatement détecter les erreurs (graves, 0.5 point), et les inexactitudes (non graves, 0.3 point), en respectant les critères techniques de jugement décrits dans le Règlement.

b) À la fin de la performance, chaque juge doit partir de la note globale correspondante, selon les critères suivants :

0 = l'exécution n'est pas exécutée ou n'est pas terminée ;
9.0 = la performance comporte des erreurs ou plus de 1 inexactitude ;
10.0 = la performance est sans erreur, mais peut avoir jusqu'à 1

inexactitude.

Le juge devra soustraire de cette note la somme des erreurs trouvées (c.-à-d.: la performance a 1 inexactitude = $10 - 0.3 = 9.7$; la performance a 7 inexactitudes = $9 - (0.3 \times 7) = 6.9$; la performance a trois erreurs et deux inexactitudes = $9 - ((0.5 \times 3) - (0.3 \times 2)) = 6.9$).

Le vote de chaque juge est transmis immédiatement au secrétaire.

c) Le plus élevé et le plus bas des cinq votes exprimés seront éliminés et la moyenne des trois autres ((J1 + J2 + J3): 3) sera le score brut de la performance.

d) Les points de pénalité seront d'abord soustraits du score brut, et le résultat, jamais inférieur à 0 point, sera multiplié par le DC, obtenant le score final du round, qui sera toujours exprimé avec deux décimales et éventuellement arrondi vers le bas.

Art. 102

Points de pénalité (round éliminatoire) - Les points de pénalité du round éliminatoire sont déterminés par le JP et calculés par le secrétaire, selon le tableau ci-dessous.

Points de pénalité (Round éliminatoire)	
Penalty	Points
Retard dans la présentation sur scène	1
Non-conformité de la tenue ou des armes lors de la présentation sur scène	1
Avance ou retard d'exécution (calculé en secondes et arrondi vers le bas) jusqu'à 5 secondes avant ou après la durée déclarée du projet	0
Avance ou retard d'exécution (calculé en secondes et arrondi vers le bas) de 6 à 10 secondes avant ou après la durée déclarée du projet	1
Avance ou retard d'exécution (calculé en secondes et arrondi vers le bas) - chaque seconde à l'avance ou en retard, plus de 10 secondes	0.1
Contact ou sortie des lignes de périmètre de la scène	1
Rupture d'une arme	1
Blessure légère causée par une arme	3

Art. 103

Round final - Dans le round finale, la leçon d'escrime doit être exécutée à toute vitesse, avec une communication verbale libre entre les escrimeurs, du début à la fin, sans actions obligatoires, mais toujours en respectant les critères techniques décrits dans le Règlement et le projet de leçon d'escrime.

Le manque de performance de chaque action déclarée dans le projet de leçon d'escrime sera considéré comme une erreur.

Art. 104

Jugement du round final - Après la performance et le salut, chaque juge exprimera son vote en dixièmes, avec la même procédure du round éliminatoire.

La somme des scores des deux rounds (éliminatoire et final) donnera le score pour le classement final.

Art. 105

Points de pénalité (round final) - Les points de pénalité, déterminés par le JP et calculés par le secrétaire, sont calculés dans la même façon du round éliminatoire.

Art. 106

Classement final - Le classement final de chaque sous-catégorie sera donné par la

somme des voix des deux rounds.

Seuls les trois meilleurs de chaque sous-catégorie seront récompensés.

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

Si l'égalité persiste, le compétiteur ayant obtenu le score le plus élevé du round éliminatoire l'emporte.

Si l'égalité persiste, l'ensemble du Jury décidera à la majorité, en excluant du vote les juges de la même nationalité des compétiteurs impliqués.

Fencing Lesson Judgement Sheet

Pass Order number (elimination round)		Pass Order number (final round):	
---------------------------------------	--	----------------------------------	--

Category: **Foil lesson 1 () Epee Lesson 2 () Sabre lesson 3 ()**

Fencer's Name	1) _____ 2) _____	Fencer's Nationality	1) _____ 2) _____
---------------	----------------------	----------------------	----------------------

Judgement of Elimination round

Judge 1	____.____	Penalties	√	Points
		Delay in the presentation on the piste		1.0
Judge 2	____.____	Non-compliance of dress or weapons within the presentation on the piste		1.0
Judge 3	____.____	Advance or delay in execution (calculated in seconds and rounded down), from 6 to 10 seconds before or after 300"		1.0
Judge 4	____.____	Every second in advance or delay, over 10 seconds, in execution - (write here the seconds) = _____		x 0.1
Judge 5	____.____	Contact or exit from the piste perimeter lines		1.0
		Breaking of a weapon		1.0
		Light wound caused by a weapon		3.0
Raw score (average of 3 judges, without the highest and the lowest)		Total penalties		____.____
		Difficulty Coefficient (DC)		____.____
		Elimination round's final score ((Raw score - penalties) x DC)		____.____

Judgement of final round

Judge 1	____.____	Penalties	√	Points
		Delay in the presentation on the piste		1.0
Judge 2	____.____	Non-compliance of dress or weapons within the presentation on the piste		1.0
Judge 3	____.____	Advance or delay in execution (calculated in seconds and rounded down), from 6 to 10 seconds before or after 300"		1.0
Judge 4	____.____	Every second in advance or delay, over 10 seconds, in execution - (write here the seconds) = _____		x 0.1
Judge 5	____.____	Contact or exit from the piste perimeter lines		1.0
		Breaking of a weapon		1.0
		Light wound caused by a weapon		3.0
Raw score (average of 3 judges, without the highest and the lowest)		Total penalties		____.____
		Difficulty Coefficient (DC)		____.____
		Final round's final score ((Raw score - penalties) x DC)		____.____

Final ranking score (Elimination round's score + Final round's score)	____.____
--	-----------

JP Signature _____