

ACADÉMIE D'ARMES INTERNATIONALE



ESCRIME DE SPECTACLE RÈGLEMENT POUR LES COMPETITIONS - SWORDMASTER -

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 de spectacle.

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 de Spectacle, qui sera dénommé ci-après «le Règlement»

Les dispositions du Règlement sont obligatoires *ne varietur* pour les événements officiels de l'AAI, y compris le Championnat du Monde de toutes les catégories, autrement dit «SwordMaster».

Art. 2

Définition de l'Escrime de Spectacle - L'Escrime de Spectacle (EdS) est une discipline basée sur l'exécution de chorégraphies prédéterminées, qui n'impliquent pas de combat réel, et utilisent des armes blanches ou contondantes, à des fins théâtrales ou cinématographiques.

Art. 3

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

L'ignorance du Règlement ne peut pas être invoquée pour justifier une transgression.

Art. 4

Activités d'escrime artistique - Les artistes EdS s'équipent, s'habillent, s'arment et interprètent leurs chorégraphies à leur manière, sous leur propre responsabilité et à leurs risques et périls.

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

Les artistes EdS acceptent volontairement d'assumer tous les risques et d'assumer l'entière responsabilité de toute blessure (y compris, mais sans s'y limiter, blessure physique, invalidité et décès), maladie, dommage, perte, réclamation, responsabilité ou dépense de toute nature qu'ils pourraient subir ou encourus du fait de leur participation aux compétitions énumérées dans le Règlement.

Les compétiteurs doivent 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 de travail des compétitions EdS sont l'anglais et le français.

La langue de l'organisateur du concours 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 - Chaque artiste 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 (DT); chaque équipe devra nommer un de ses membres, autant que Capitaine d'Equipe, qui sera le seul à représenter l'équipe, avant même le DT.

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

Art. 7

Programme - Les compétitions EdS seront organisés selon un programme écrit.

Le programme comprendra les dates limites d'inscription des concurrents, le début prévu des manches éliminatoires, le début prévu de la manche finale, le début prévu de la cérémonie de remise des prix.

2

CHAPITRE 2

CATÉGORIES

ARMES ET ÉQUIPEMENTS

Art. 8

Catégories - Les compétitions EdS sont classés par catégories, en fonction du type de chorégraphie.

Un minimum de 8 compétiteurs est requis pour qu'une compétition ait lieu.

Les catégories sont:

- 1) **Solo**;
- 2) **Ensemble**;
- 3) **Duo**;
- 4) **Troupe**.

Art. 9

Armements - Les artistes peuvent utiliser n'importe quel type d'arme existant ou existé historiquement et n'importe quel type d'arme fantastique.

Les artistes peuvent également utiliser des outils ou des accessoires de toute sorte ou nature (couverts, ciseaux, tournevis, scies, chaises, bouteilles, etc.), en respectant toujours les prescriptions de sécurité de l'article suivant.

Art. 10

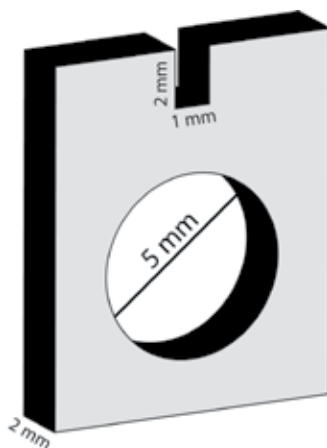
Tests de contrôle des armes - Les armes offensives doivent avoir une pointe arrondie et être sans arêtes vives; les pommeaux et les quillons ne peuvent pas être pointus ou tranchants.

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 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.



Art. 11

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

Art. 12

Ensemble - La catégorie Ensemble est représentée par des chorégraphies de combat contre un ou plusieurs adversaires imaginaires, interprétées par une équipe de

minimum 2 et maximum 8 artistes, avec les mêmes armes au même moment et au même rythme.

Art. 13

Duo - La catégorie Duo est représentée par des chorégraphies de combat, interprétées par des équipes de deux artistes.

Art. 14

Troupe - La catégorie Troupe est représentée par des chorégraphies de combat, exécutées par des équipes de trois artistes ou plus, avec un maximum de 8 artistes sur scène.

Art. 15

Tenue - La tenue pour les compétitions est libre, mais dans les catégories Duo et Troupe, les artistes doivent utiliser des gants d'escrime pour les deux mains.

Tous les artistes doivent porter des chaussures à semelles antidérapantes.

3

CHAPITRE 3

TERRAIN DE LA COMPÉTITION

SCÈNE ET ZONE DE COMPÉTITION

Art. 16

Lieu de la compétition - Le lieu de la compétition doit être homologué par le DT et doit comprendre la zone de la compétition, la scène, la zone dédiée au public et les structures dédiées à l'accueil des artistes 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 artistes, 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 DT, 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. 17

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 artistes, un assistant pour chaque équipe ou artiste individuel, les juges, le personnel de service, le personnel médical et les organisateurs.

Art. 18

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.

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. 19

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

La scène aura une largeur de 12 mètres et une profondeur de 8 mètres, et 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.

Dans les compétitions à l'intérieur, la hauteur du plafond ne sera jamais inférieure à 5 mètres du sol de la scène.

La scène de la manche finale doit être équipée d'un système d'éclairage théâtral et d'un système audio.

Art. 20

Salles des artistes - L'organisation fournira des salles où les artistes 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. 21

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

Art. 22

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

4

CHAPITRE 4

ARBITRAGE, CONTRÔLE ET JUGEMENT

PROCÉDURES JURIDICTIONNELLES, CRITÈRES DE JUGEMENT

Art. 23

Jury - Le jugement de la compétition est confié à un Jury composé de quatre juges de nationalité différente.

Les juges seront choisis parmi des experts dans le domaine du combat théâtral et cinématographique, choisis et jugés aptes par le Comité de Direction de l'AAI.

Art. 24

Chronométrateur - Le chronométrateur sera fourni par l'organisateur.

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

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

Art. 25

Caméramen - Toutes les phases de la compétition seront filmées.

Les cameramen 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, puis transmis au DT.

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. 26

Bureau de Contrôle - Le bureau de contrôle (BC) est composé de deux membres, un membre du Jury et un du DT.

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

Tous les compétiteurs doivent se présenter au BC 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 BC devra vérifier le respect des normes réglementaires de toutes les armes.

Les organisateurs doivent fournir aux membres du BC des gabarits pour les essais des lames.

Si le cas d'un équipement non conforme au Règlement, les compétiteurs auront le temps jusqu'au début de leur prochaine performance pour se régulariser devant le CO.

Art. 27

Directoire Technique - Le Directoire technique (DT) est composé de trois maîtres d'armes, membres du Comité de Direction de l'AAI.

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

Art. 28

Conflit d'intérêts - Les juges et les membres du DT n'auront pas de relations professionnelles ou personnelles avec les compétiteurs, de manière à créer un conflit d'intérêts.

Art. 29

Réclamation et appel - Toute réclamation contre les décisions des juges et autres instances d'arbitrage, doit être présentée au DT 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. 30

Procédures juridictionnelles - Le DT 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 DT est définitif.

Art. 31

Discipline - Tout juge, membre du DT ou représentant de l'organisation a le pouvoir d'expulser toute personne, y compris les artistes, qui perturbe le déroulement régulier et pacifique de la compétition ou qui favorise tout comportement grossier ou injuste.

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

Art. 32

Critères de jugement - Les 4 juges évaluent les qualités techniques et artistiques des candidats à chaque phase de la compétition.

Les évaluations, opinions et votes de chaque juge sont pris à leur entière discrétion et ne peuvent pas être l'objet d'un appel.

5

CHAPITRE 5

CONDUITE DE LA COMPÉTITION

SOLO, ENSEMBLE, DUEL, BATTLE

Art. 33

Qualifications - Les qualifications font partie intégrante de la compétition et y sont préliminaires.

Au plus tard 90 jours avant la date de la première manche éliminatoire, tous ceux qui souhaitent participer doivent envoyer le lien YouTube de leur performance de démonstration à l'adresse e-mail AAI (info@aai.world) ; la performance ne doit pas dépasser à 120 secondes, avec un seul plan et sans montage vidéo.

Le Comité de Direction de l'AAI, avec la collaboration d'experts, maîtres d'escrime artistique, sélectionnera jusqu'à un maximum de 40 participants, en donnant une notification officielle sur le site Web de l'AAI (www.aai.world) au plus tard 60 jours avant la date de la première manche éliminatoire.

Les critères obligatoires à suivre par le comité de direction de l'AAI pour la sélection sont les suivants:

1) chaque catégorie d'escrime artistique (Solo, Ensemble, Duo, Troupe) doit être représentée, jusqu'à un maximum de 10 participants par catégorie;

2) pour chaque catégorie, jusqu'à deux participants au maximum de la même nation peuvent participer, accrédités par les Académies nationales respectives, ou représentant leur nationalité, en l'absence d'une Académie nationale sur leur territoire;

3) chaque candidat doit présenter une carte de membre à une Académie nationale ou en tout cas avoir une assurance personnelle couvrant les blessures et la responsabilité civile pour les dommages aux tiers.

Sans préjudice des critères décrits dans le paragraphe précédent, les qualifications sont déterminées à la discrétion absolue du Comité de Direction de l'AAI et ne peuvent faire l'objet d'un appel.

Art. 34

Première manche éliminatoire (premier jour) - Les artistes sélectionnés dans la phase de qualification, exécutent devant les 4 juges, toujours avec une performance d'une durée maximale de 120 secondes.

L'ordre d'entrée des performances sera tiré au sort.

Les performances devant les juges peuvent être exécutées en présence du public et les candidats se produisent, apportant avec eux l'équipement nécessaire à leur performance (accessoires, «effets», musique, costumes, etc.).

Les éventuels éléments de scène doivent être montés et démontés dans un délai maximum de 3 minutes, calculé par le chronométrateur, et doivent être placés dans le périmètre de la scène; les éléments ne doivent en aucune façon obstruer la vue des juges, ou présenter un danger au détriment de la sécurité des artistes, des juges et / ou du public.

Si, de l'avis du Jury, l'ensemble ou l'un de ses éléments n'est pas conforme aux règles de cette section, il peut interdire leur utilisation lors de la chorégraphie de combat ; une telle décision peut être portée en appel auprès du DT.

Chaque juge exprime son opinion sur les qualités artistiques du candidat et, par conséquent, sur son aptitude à participer à la phase suivante.

Le candidat, pour réussir cette phase, doit obtenir des juges au moins trois avis positifs sur quatre.

Art. 35

Deuxième manche éliminatoire (deuxième jour) - Les artistes sélectionnés dans la première manche éliminatoire, se produiront à nouveau devant les 4 juges, avec une performance d'une durée maximale de 120 secondes, qui peut également être différente du premier jour, mais appartenant toujours à la même catégorie (Solo, Ensemble, Duo ou Troupe).

L'ordre d'entrée des performances sera tiré au sort.

Chaque juge exprime son avis sur les qualités artistiques du candidat et, par conséquent, sur son aptitude à participer à la finale.

Le candidat, pour réussir cette phase, doit obtenir des juges quatre avis positifs sur quatre.

Parmi les compétiteurs du deuxième jour, les juges choisiront 8 finalistes (2 Solo, 2 Ensemble, 2 Duo, 2 Troupe); dans le cas d'un nombre de moins de 2 finalistes par catégorie, les Juges pourront récupérer le meilleur parmi les éliminés dans les deux jours.

Art. 36

Manche finale (troisième jour) - La Finale verra la participation des 8 compétiteurs sélectionnés dans les deux manches préliminaires.

Lors de l'épreuve finale, tous les concurrents se produiront en présence obligatoire du public et des Juges.

La performance peut être différente de celle des jours précédents, mais appartenant toujours à la même catégorie (Solo, Ensemble, Duo ou Troupe).

Avant le début de la Finale, le DT sélectionnera parmi le public présent les Juges Populaires (JP), tous âgés d'au moins 18 ans, en respectant les critères suivants:

- 1) deux JP nommés par chaque finaliste;
- 2) un JP nommé par le DT.

À la fin de chaque représentation, le jugement des Juges sera combiné avec celui des JP, conformément aux critères suivants:

1) chaque Juge peut attribuer 0, ou 1 ou 2 points à la performance, selon son goût;

2) chaque JP peut attribuer 0 ou 1 point à la performance, selon son goût.

La somme des voix des Juges et des JP représentera le vote de la performance et contribuera à la formation du classement final.

Seuls quatre interprètes seront récompensés : le premier et le meilleur de chaque catégorie différente de celle du gagnant.

En cas d'égalité, l'ensemble des juges (Jury et JP), décidera à la majorité, alors que le vote d'un Juge aura une valeur double par rapport à celui d'un JP.

Art. 37

Blessures, bris d'arme et élimination de la compétition - Les artistes doivent s'arrêter chaque fois qu'un juge ordonne "Halte!" (Arrêtez-vous) et garder la position sur la scène où ils se trouvaient au moment de l'interruption; le chronométrateur doit arrêter le chronomètre immédiatement.

En cas d'accident sur scène, la performance sera interrompue et si le médecin de service certifie la capacité de continuer la compétition dans les dix minutes suivant l'arrêt, l'artiste pourra refaire l'exercice.

En cas de rupture d'une arme, la performance devra se poursuivre et la capacité de l'artiste à gérer la situation inattendue sera évaluée.

Les causes d'élimination de la compétition, à chaque étape de l'épreuve, sont :

- 1) non-présentation sur la scène ;
- 2) utilisation d'armes dangereuses (tranchantes ou pointues) ;
- 3) vulgarité ou brutalité dans les dialogues et les gestes ;
- 4) combat clairement libre, non prédéterminé ;
- 5) lancer des armes ou des objets sur les juges ou le public.

Le jugement sur l'élimination d'un interprète doit être unanime des quatre juges; un appel immédiat est autorisé auprès du DT et la décision relative sera définitive.