



## Guide d'aide à votre première compétition

Parents, escrimeurs,

Le cercle d'escrime vous apporte quelques précisions qui devraient vous aider à mieux comprendre une compétition d'escrime.

### Je souhaite participer à une compétition. Comment faire ?

N'importe quel tireur peut participer à une compétition à partir du moment où ce tireur est licencié dans un club et qu'il a fourni les documents d'aptitude à la compétition lors de son inscription.

Si un tireur souhaite participer à une compétition, il s'inscrit auprès de son maître d'armes au moins 10 jours à l'avance.

Le maître d'armes fera alors le nécessaire pour l'inscrire.

Les compétitions ne sont pas obligatoires, chacun est libre de s'inscrire ou non. Toutefois, une fois l'inscription validée, le tireur doit avertir le plus rapidement possible l'enseignant s'il a un empêchement. En effet, le club est pénalisé lorsqu'il inscrit des tireurs à une compétition et que ces tireurs n'y vont pas (sauf motif médical). Le club organisateur engage alors des frais inutiles.

### Comment se déroule une compétition d'escrime ?

Vous-même ou votre enfant va participer pour la 1<sup>ère</sup> fois à une compétition :

Il est recommandé de manger des féculents (pâtes, riz) pendant 2 à 3 jours avant pour être au mieux de sa forme le jour J.

Il faut non seulement préparer son matériel (chaussures, chaussettes, pantalon, sous-cuirasse, veste, cuirasse électrique, masque, gant, fil de corps, arme) mais aussi sa licence.

Il est également conseillé d'arriver un peu avant l'appel des tireurs pour ainsi éviter d'être scratché (éliminé) par votre absence et avoir le temps de s'échauffer.

Dès son arrivée, l'escrimeur doit aller confirmer son inscription et régler les droits d'inscriptions.

Puis chaque tireur va disposer d'un certain temps (1/4 heure environ après le scratch) pour s'équiper, vérifier son matériel et s'échauffer avant le début de la compétition.

Pendant ce temps là, les organisateurs enregistrent les présents, organisent les matchs de poules, éditent les différents tableaux nécessaires pour recueillir les résultats.

Vérifiez bien que vous êtes dans la liste des présents et dans la bonne catégorie. Le tireur va ensuite être appelé et faire partie d'une poule. Soyez attentif aux appels micro.

## Qu'est-ce qu'une poule ?

C'est un groupe de 4 à 7 escrimeurs qui vont s'affronter les uns après les autres : chaque escrimeur va tirer contre tous les autres escrimeurs de sa poule.

Les touches sont jugées par un arbitre de niveau départemental ou en formation au minimum.

Le tireur qui marque toutes ses touches est déclaré vainqueur du match.

Si après le temps maximum du combat effectif, aucun tireur n'a marqué tous ses points, celui qui a le plus de points gagne.

Si les tireurs sont à égalité à l'expiration du temps réglementaire, l'arbitre effectue un tirage au sort et accorde une prolongation.

Si l'égalité persiste à la fin de la prolongation, celui qui a remporté le tirage au sort gagne le combat.

*Quelques renseignements sur le nombre de touches à mettre et le temps limite pour chaque catégorie en poule, ainsi que sur les armes et les tenues exigées en compétition :*

<b>Catégories</b>	<b>arme</b>	<b>Nombre de touches temps</b>	<b>tenues</b>
M5	Eveil escrime	Eveil escrime	Eveil escrime
M7-M9	Poignée droite lame 0	3 (2mn)	Tenue 350 N Sous Cuirasse 350N
M11	Poignée droite lame 0 ou 2	4 (2mn)	Tenue 350 N Sous Cuirasse 350N
M13	Poignée libre lame 2	4 (3mn)	Tenue 350 N Sous Cuirasse 800N
Toutes les catégories à partir de M15	Poignée libre lame 4 ou 5	5 (3 mn)	Tenue 350 N Sous Cuirasse 800N

**NB au sabre :** les poignées sont identiques

Les M13 tirent leurs assauts de poules en 5 touches au lieu de 4 pour les autres armes.

## Pour suivre un match d'escrime :

### Présentation de l'aire de jeu : la piste d'escrime.

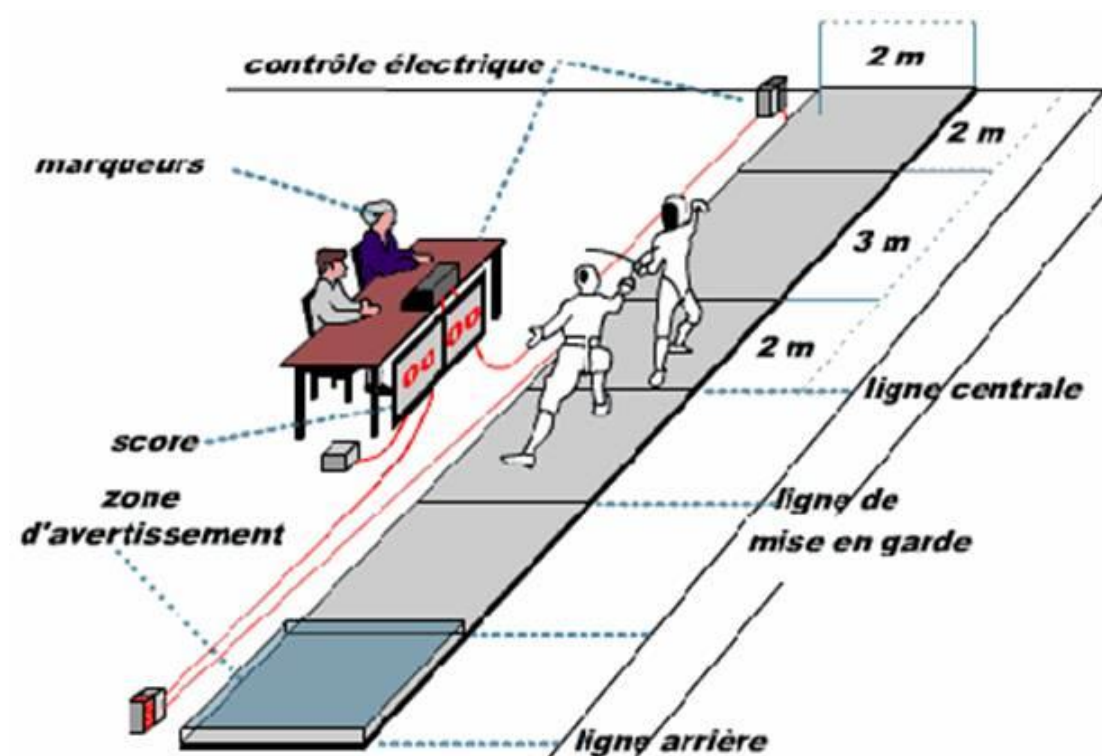
Vous remarquerez que les tireurs combattent dans une aire de jeu bien définie délimitée par un tapis métallique ou par des marques au sol. Cette zone s'appelle une piste.

Une piste mesure de 1 à 1,5 mètres de large pour 10 mètres de long jusqu'à la catégorie benjamin et de 1,5 à 2 mètres de large pour 14 mètres de long à partir de la catégorie minime.

La piste est marquée d'une ligne centrale, ainsi que des lignes de mise en garde situées de chaque côté de la ligne centrale.

Si un tireur recule au-delà de la ligne de fond, son adversaire marque un point.

L'avantage des pistes métalliques est d'empêcher les lampes de l'appareil de s'allumer quand les tireurs touchent accidentellement le sol.



### La pratique de l'épée, c'est simple !

- Si la lumière de l'appareil s'allume du côté d'un tireur, c'est qu'il a touché son adversaire : le tireur marque un point.
- Dans le cas contraire c'est son adversaire qui marque un point.
- Si les 2 lumières de l'appareil s'allument, les 2 tireurs ont touché en même temps, il y a coup double, ils marquent un point chacun.

### La pratique du fleuret, les choses se compliquent légèrement !

- Pour marquer un point il faut toucher seul sur la surface valable (cuirasse électrique) ou avoir priorité en cas de coup double (voir « Comment a-t-on priorité ? »).
- La lumière de l'appareil s'allume toujours du côté du tireur qui a touché. Dans ce cas la lumière rouge ou verte s'allume. L'escrimeur dont la lumière s'allume seule marque le point et les tireurs reviennent à leur ligne de mise en garde.
- Si le tireur touche seul son adversaire en surface non valable (en dehors de la cuirasse électrique), une lumière blanche s'allume. Dans ce cas il n'y a pas de point et les tireurs restent au même endroit sur la piste.

## Au fleuret, que se passe-t-il si 2 lumières s'allument en même temps ?

- 1 lumière blanche et 1 lumière de couleur du même côté : il n'y aura pas de point d'attribué.
- 1 lumière blanche de chaque côté : les 2 tireurs ont touché la surface non valable. Il n'y aura pas de point d'attribué.
- 1 lumière blanche d'un côté et 1 lumière de couleur de l'autre côté ou 1 lumière de couleur de chaque côté : seul l'arbitre est apte à décomposer la phrase d'arme et à juger quel tireur avait priorité. Il y aura point ou non.

## Au Sabre, cela ressemble beaucoup au Fleuret...

- Pour marquer un point il faut toucher seul sur la surface valable (cuirasse électrique + masque) ou avoir priorité en cas de coup double (voir « Comment a-t-on priorité ? »).
- La lumière de l'appareil s'allume toujours du côté du tireur qui a touché. Dans ce cas la lumière rouge ou verte s'allume. L'escrimeur dont la lumière s'allume seule marque le point et les tireurs reviennent à leur ligne de mise en garde.
- Si le tireur touche seul son adversaire en surface non valable (en dehors de la cuirasse électrique et du masque), aucune lampe ne s'allume. L'escrimeur dont seul la lampe s'allume marque le point.

## Au Sabre que se passe-t-il si les 2 lumières s'allument en même temps ?

- La lumière rouge et la lumière verte s'allument et l'attaque est correctement exécutée des 2 côtés : Actions simultanées = Aucun point n'est attribué, les tireurs reviennent à leur ligne de mise en garde.
- La lumière rouge et la lumière verte s'allument mais 1 seul tireur est prioritaire : Coup double = Le point est attribué au tireur qui avait la priorité.

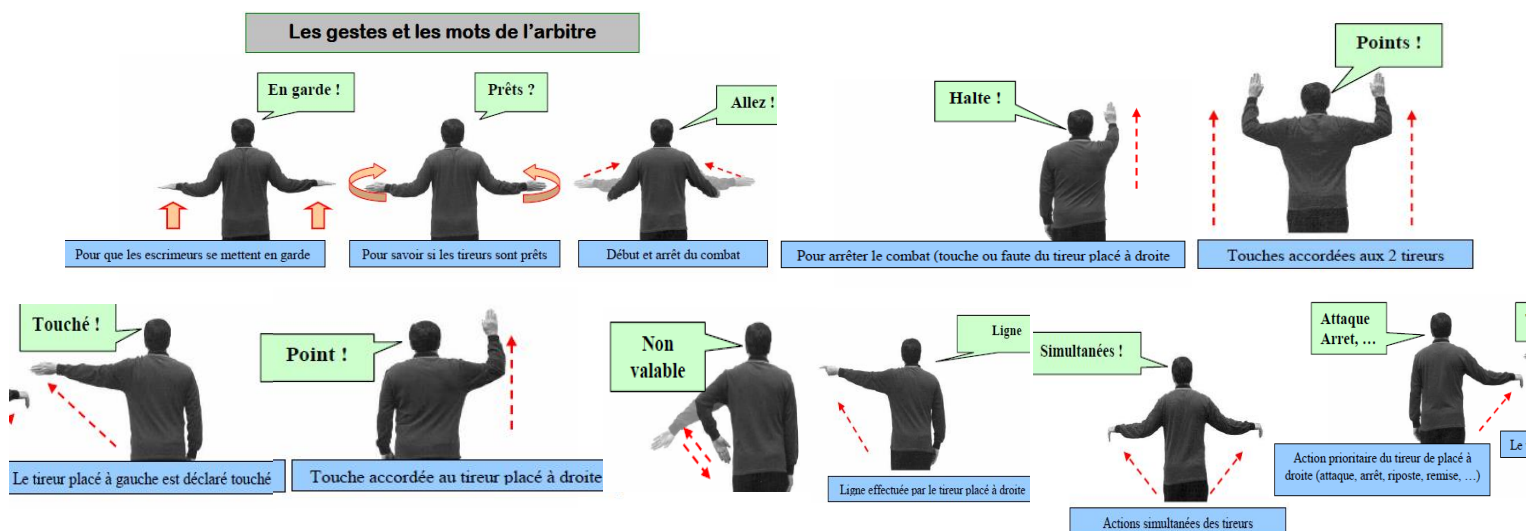
## Comment a-t-on priorité ?

L'attaque correctement exécutée est prioritaire (allongement du bras + fente). Pour reprendre la priorité, l'adversaire doit faire échouer l'attaque adverse pour pouvoir attaquer à son tour.

### Pour simplifier, la priorité est prise lorsque :

- Le bras s'allonge en premier (attaque, pointe en ligne = allonger le bras en premier)
- La lame adverse est écartée (battement = frapper la lame adverse, parade = écarter une attaque)
- L'attaque adverse est esquivée par un mouvement rapide du corps vers l'arrière.

Regardez les gestes de l'arbitre : l'arbitre lève la main du côté du tireur qui a marqué le point.



Lorsque les matchs de toutes les poules sont finis, le 1<sup>er</sup> tour de poule est alors terminé.

Les tireurs doivent se couvrir pour garder leurs muscles au chaud, boire même s'ils n'ont pas soif pour garder leur corps hydraté et s'alimenter légèrement.

Ils ne doivent pas s'énerver, ils auront besoin de leur énergie pour la suite. Ils vont disposer d'un temps plus ou moins long, variable selon le nombre de tireurs.

### Que font les organisateurs pendant ce temps là ?

Ils saisissent les résultats de chaque match de poule à l'aide d'un programme informatique qui permet de gérer l'ensemble de la compétition, catégorie par catégorie.

Le classement du 1<sup>er</sup> tour de poule ne pourra être affiché que lorsque toutes les poules de la même catégorie de tireurs seront terminées.

Enfin le classement arrive !

Joie ou déception : attention, rien n'est joué ! Tout le monde continue.

Dans certaines compétitions, il peut y avoir un deuxième tour de poule (challenge).

Dans ce cas les poules sont constituées en tenant compte du classement du premier tour.

### Comment est fait le classement ?

Le classement est réalisé sur le nombre de victoires (V). S'il y a 2 tours de poules, on additionne les victoires des 2 tours de poules.

Celui qui a le plus grand nombre de victoire est premier.

En cas d'égalité de nombre de victoires, on départage les tireurs grâce à l'indice (I) : c'est la différence entre les touches données (TD) et les touches reçues (TR). Celui qui a l'indice le plus élevé est devant.

Un indice positif indique que le tireur a mis plus de touches qu'il en a reçues.

Un indice négatif indique que le tireur a reçu plus de touches qu'il en a mises.

Le classement permet d'établir le tableau d'élimination directe (TED)

### Qu'est-ce qu'un tableau d'élimination directe (TED) ?

Lorsque le classement est établi à la fin des poules, les matchs vont se dérouler de la façon suivante :

Par exemple pour 16 tireurs présents :

- Le 1<sup>er</sup> classé va rencontrer le 16<sup>ème</sup>
- Le 2<sup>ème</sup> classé va rencontrer le 15<sup>ème</sup>
- Le 3<sup>ème</sup> classé va rencontrer le 14<sup>ème</sup>
- Le 4<sup>ème</sup> classé va rencontrer le 13<sup>ème</sup>
- Et ainsi de suite. C'est pourquoi il est important de réussir ses poules : avec un meilleur classement on tirera un adversaire normalement moins fort.

Dans le système de tableau d'élimination directe, on détermine le gagnant de chaque arme par une série de matchs successifs. Dans ce cas, en fonction des catégories, un match peut se composer d'une, de deux ou trois périodes de combat, espacés de repos pendant lesquels seul les entraîneurs peuvent prodiguer des conseils à leurs tireurs.

Comme dans le cas des matchs de poule, s'il y a égalité à la fin du temps réglementaire, l'arbitre effectue un tirage au sort et accorde une prolongation. Si l'égalité persiste à la fin de la prolongation, celui qui a remporté le tirage au sort gagne le combat.

Pour savoir d'avance quels tireurs vont s'affronter, l'addition des deux places des tireurs est égale au nombre maximum de tireurs du tableau + 1.

Si le tableau n'est pas complet, certains tireurs peuvent être exemptés du 1<sup>er</sup> tour d'élimination directe. Les vainqueurs continuent tandis que les vaincus n'ont plus qu'à rentrer chez eux (sauf les demi finalistes).

Le classement final de la compétition est sur le site extranet de la FFE dans les jours qui suivent la compétition.

## Epée et Fleuret

Tableau présentant le nombre de touches à mettre et le temps limite pour chaque catégorie en tableau d'élimination directe :

Catégories	Nombre de touches	Temps
M5	Eveil à l'escrime	Eveil à l'escrime
M7 M9	6	2 X 2 minutes (1minute de repos)
M11	8	2 X 2 minutes (1minute de repos)
M13	8	2 X 3 minutes (1 minute de repos)
M15	10	2 X 3 minutes (1 minute de repos)
M17 M20 Senior	15	3 X 3 minutes (1 minute de repos)
Vétérans	10	2X 3 minutes (1 minute de repos)

## Au sabre c'est un peu différent

Catégories	Nombre de touches	Temps
M5	Eveil à l'escrime	Eveil à l'escrime
M7 M9	6	2 X 2 minutes (1minute de repos)
M11	8	Pause à 4 touches (1minute de repos)
M13	10	Pause à 5 touches (1minute de repos)
M15	15	Pause à 8 touches (1 minute de repos)
M17 M20 Senior	15	Pause à 8 touches (1 minute de repos)
Vétérans	10	2X 3 minutes (1 minute de repos)

## Pour conclure

**Il faut avant tout que la compétition reste un plaisir, une joie de tirer avec des escrimeurs d'autres clubs.**

Merci aux parents qui emmènent leurs enfants en compétition et un merci supplémentaire à ceux qui emmènent en plus les enfants d'autres personnes.

Quant à vous, parents et escrimeurs, pendant un match **soyez fair-play**. Faites confiance aux arbitres, aux Maîtres d'armes et à votre enfant. Restez derrière les barrières, pensez que l'adversaire de votre enfant est un autre enfant, du même âge que le vôtre. Ne perturbez pas les matchs en cours, encouragez votre tireur, votre club seulement entre les touches d'un match, ne discutez pas avec l'arbitre.

Sachez que le public d'une compétition se doit de respecter le règlement FFE en vigueur, il peut être sanctionné au même titre qu'un escrimeur ou un maître d'armes.

Consultez le tableau des sanctions par cartons sur le site FFE.

*Votre maître d'armes vous donnera tous renseignements sur le matériel nécessaire pour aller en compétition.*

*Si vous louez votre tenue d'escrime auprès du CEV celle-ci est conforme pour la pratique de l'escrime en compétition.*

*Pour les compétiteurs aguerris il est préférable (nécessaire) d'avoir son propre matériel.*

**Et enfin, lorsqu'une compétition a lieu dans votre ville, votre club à besoin d'aide. Même le peu de temps dont vous disposez peut être utile. Pensez-y.**

Bonnes compétitions à tous !

Document initié par maître Jollin, maître d'armes du cercle d'escrime de Fontenay le Comte  
Mis à jour en fonction des règles applicables pour la saison 2021/2022 par les maîtres d'armes et membres du comité du cercle d'escrime de Vincennes.

Ce guide à l'usage des tireurs et de leurs parents n'est pas exhaustif, ce n'est pas un règlement, il peut donc comporter des imprécisions ou inexactitudes. Pour de plus amples informations il convient de se reporter au règlement sportif de la FFE pour la saison 2021/2022.