



3^{ème} CHALLENGE D'ESGRIME ARTISTIQUE DE LA VILLE DU MEE SUR SEINE

Le Challenge Seine et Marnais d'Esgrime Artistique est une épreuve départementale ouverte regroupant des participants d'autres départements et des participants concourant pour l'attribution d'un titre de Champion Départemental d'Esgrime Artistique.

Chaque participant doit présenter devant un jury une prestation d'Esgrime Artistique, réalisée en fonction de catégories et d'armes déterminées, qui sera notée, ce qui déterminera le classement de la compétition.

– Définition de l'Esgrime Artistique

L'Esgrime Artistique regroupe la pratique de l'Esgrime à travers toutes les époques, de l'antiquité au milieu du XX^e siècle, en passant par l'intemporel et le fantastique, mise en scène pour une présentation devant un public.

– Les armes utilisées en championnat

Les armes utilisées doivent être des armes d'Estoc, de Taille, contondante; militaires réglementaires, civiles, ou faisant partie d'un manuel décrivant leur utilisation.

Pour cette première édition, seules les **armes européennes dites Grand-Siècle** (talon de l'arme mesurant entre 16 et 30 mm; ex : Rapière et Epée), les **bâtons** et les **cannes de combat** seront autorisées. Ces armes seront regroupées en une seule et même catégorie d'arme.

– Les catégories

Celles-ci seront divisées en catégorie d'âge pour les duos.

Les catégories d'âges fédérales seront regroupées par deux pour former les groupes suivants :

Pupilles/Benjamins avec les restrictions stipulées dans "les conditions de participation".

Minimes/Cadets

Juniors/Seniors/Vétérans

Pour cette première édition, les participants pourront concourir dans les catégories suivantes :

- **DUO** : combat(s) chronométré(s) effectué(s) uniquement par deux personnes, avec ou sans texte, accompagné(s) ou non de musique, utilisant les armes et les costumes de l'époque choisie. D'autres personnes peuvent faire partie du décor, mais en aucun cas elles ne doivent effectuer de combats, intervenir dans la phrase d'arme, faire usage d'une arme sous quelle que forme que ce soit, dire un texte, avoir des actions belliqueuses ou non avec les duellistes ou être en mouvement.
- **TROUPE** : combat(s) chronométré(s) effectué(s) par au moins 3 personnes, avec ou sans texte, accompagné(s) ou non de musique, et avec les armes et les costumes de l'époque choisie. Le nombre maximum de participants au sein d'une même troupe est de huit. Plusieurs combats réalisés par différents participants peuvent, en respectant les règles de sécurité, se succéder, s'effectuer en même temps, et faire appel à deux ou plusieurs bretteurs.



Chaque catégorie sera associée à un âge et une arme, il y aura donc pour cette première édition 4 catégories possibles.

Par ex : *Duo Minimes/cadets à l'arme Grand Siècle, ou Troupe à l'arme Grand Siècle.*

– Durée des prestations

Durée maximale de la prestation

- Catégorie DUO : durée maximale de la prestation : 3 minutes 30

- Catégorie TROUPE : durée maximale de la prestation : 6 minutes

Chaque numéro peut, bien sûr, être de durée inférieure mais doit respecter le temps minimal d'escrime. Mais n'oubliez pas que l'Artistique (Scénario, dialogues...etc.) fait aussi parti de la notation.

Tout numéro doit se terminer par un salut final libre.

Durée de la pratique d'Escrime Artistique

- Catégorie DUO : entre 1 mn 15 et 2mn 30

- Catégorie TROUPE : entre 2mn30 et 4mn

– Les conditions de participation

Tout club, toute association, pratiquant l'Escrime Artistique, peut s'inscrire à cette épreuve à condition que chaque participant soit titulaire de la licence FFE (Fédération Française d'Escrime) ou FIE (Fédération Internationale d'Escrime), revêtu du cachet médical, et que l'inscription se fasse sous la responsabilité d'un Maître d'Armes.

Un Maître d'Armes peut encadrer un ou plusieurs clubs ou associations.

Les clubs ou associations ne faisant pas partie du Département peuvent concourir dans ce challenge, mais ne pourront prétendre au titre de Champion Départemental.

Les tireurs de tranche d'âge *Pupilles/Benjamins* ne pourront effectuer leurs enchaînements sans protections qu'au bâton ou à la canne ; dans le cas d'armes neutralisées, le masque et la tenue seront obligatoires sous le costume.

Ils pourront participer dans la catégorie Troupe seulement si celle-ci est composée d'un minimum de 60 % de tireurs de catégories d'âge fédérale supérieures.

– Inscription

Les dates et lieux des championnats seront envoyés au Comité Départemental et aux clubs au moins 3 semaines avant l'épreuve. Les clubs et associations intéressés par une participation devront retirer un dossier d'inscription auprès de l'organisateur.

Les engagements se feront auprès de l'organisateur sur un bulletin prévu à cet effet et communiqué avec le dossier d'inscription.

La clôture des engagements est fixée au samedi 7 juin 2008

Les droits d'inscriptions sont fixés par l'organisateur en accord avec le Comité Départemental, et le montant figure dans le dossier d'inscription.

– Déroulement des épreuves

Le Filage : temps accordé à chaque participant pour effectuer son numéro sur scène sans notation: repérage sur scène, réglage du son...

Le filage n'est pas obligatoire, mais permet aux participants qui le souhaitent de prendre leur marque sur scène.

Les Eliminations : chaque participant effectue son numéro dans des conditions de spectacle et devant le jury afin d'être noté et de se qualifier pour la finale.

Les quotas de qualification seront fixés par le Directoire Technique et l'Organisateur.



La Finale : épreuve du championnat qui se déroule devant public, et qui permet de déterminer un titre de champion par catégorie.

– Le Jury

Il est composé de 4 à 7 personnes parmi les membres suivants :

- Trois à cinq personnes spécialistes d'Escrime Artistique ou de l'Escrime Sportive.
- Une à deux personnalités du monde artistique ou deux personnalités du monde du spectacle.
Ces deux personnalités jugeront uniquement l'aspect artistique.

La désignation de ces membres, effectués par le Comité Départemental et le Directoire Technique.

– La Notation

Les numéros seront notes sur une note de 90 points et de 100 points pour les troupes
La note technique représente 60 pts pour les duos et 70 pts pour les troupes, repartis de cette manière :

Technique sur 30 pts	Fondamentaux sur 12 pts,
Exécution/réalisation sur 11 pts,	Originalité technique sur 7 pts.

La note artistique représente 30 points (costumes, scénario esthétique ...etc.)

Pour la catégorie fédérale des *Pupilles/Benjamins*, la note technique ne sera que de 45 pts et la note artistique de 20 pts.

Des pénalités peuvent être infligées pour des non-respects de temps ou de catégories.

Tout geste ou tout comportement d'une extrême brutalité sera pénalisé par le jury lors de la notation

– Directoire Technique

Le Directoire Technique est composé de 5 membres :

- un membre de Comité Départemental : le Président ou son représentant
- Trois Maîtres d'Armes : le Maître d'Armes du club organisateur et 2 autres Maîtres d'Armes
- Une personnalité spécialiste de l'escrime artistique

– Commission de sécurité

Elle est composée d'un Maître d'Arme du Comité Départemental et d'une personne spécialiste de l'escrime artistique. Cette commission est chargée de vérifier les aspects de sécurité liés à la pratique de l'Escrime Artistique (armes, protections, état des sols).

Chaque participant s'engage à respecter les règles de sécurité mises en place par l'Académie d'Armes de France, notamment sur l'interdiction de la pratique des combats libres.

– Organisation Matérielle.

Pour l'épreuve, deux aires seront à disposition. Une première pour l'entraînement et la préparation, et une autre pour le passage devant le jury. Des ordres de passage seront édités pour le filage, les éliminatoires et la finale.

Les armes et les costumes seront sous la propre responsabilité des participants. La mise en conformité des armes et du matériel est sous la responsabilité du Maître d'Armes.