



Passion – Force – Excellence

NOTE D'ORGANISATION

CHALLENGE DE FRANCE

SABRE LASER

EN COMBAT CHOREGRAPHIE

ET EN COMBAT SPORTIF

Catégories M11 (SURCLASSE) M13

Dimanche 20 AVRIL 2025

Organisé par Escrime Sur Vie



Contact : escrimesurvie@wanadoo.fr

Site du club : www.escrimesurvie.com

Facebook : www.facebook.com/EscrimeSurVie

COMBAT CHOREGRAPHIE

Horaire

Début du tournoi et du passage de la première équipe : 9 h 30

Fin du tournoi et du passage de la dernière équipe : 12 h 30

(Horaires susceptibles d'être modifiés en fonction du nombre d'équipes)

1 passage toutes les 7 min pour la catégorie duel, 9 min pour la catégorie bataille

Heure de passage pour chaque équipe attribué par tirage au sort 1 semaine avant le début du tournoi. En cas de désistement d'une équipe le créneau ne sera pas réattribué.

Appel des équipes 8H30

Contrôle matériel 8H40

Scratch des équipes 9H15

CONTROLE DES LICENCES

Ne pourront se produire que les escrimeurs en possession de leur licence à jour pour la saison en cours. Aucune dérogation ne sera accordée.

Directoire Technique

Il sera formé sur place et tranchera sans appel les cas non prévus au présent règlement. L'engagement à ce tournoi implique l'acceptation du présent règlement.

ENGAGEMENTS

Inscriptions en Ligne sur l'extranet FFE , limite d'engagement le mercredi 16 avril

<https://www.helloasso.com/associations/escrime-sur-vie-esv/evenements/challenge-de-france>

Les droits d'engagement sont :

- 12 € par PERSONNE

ARBITRAGE et RÉGLEMENT TECHNIQUE

Seuls les clubs affiliés à la Fédération Française d'Esgrime peuvent présenter des participants à l'épreuve.

Pour ce Challenge de France M11 M13, à **valeur pédagogique**, Le livret 4 : SYSTEME POUR LE COMBAT CHOREGRAPHIE, RÉGLEMENT NATIONAL POUR LES COMBATS AU SABRE LASER SAISON 2024-2025) reste en vigueur pour les Combats Chorégraphiés **avec les modifications suivantes** :

1. Catégorie Duel

La catégorie « Duel » correspond à des chorégraphies de combat entre **deux compétiteurs**.

La durée de la performance (entrée de scène, sortie de scène) est comprise **entre 2 minutes et 3 minutes**

Le temps d'opposition ne sera pas calculé.

2. Catégorie Bataille

La catégorie « Bataille » correspond à des chorégraphies de combat effectuées par au **moins 3 compétiteurs**, pour un **maximum de 4 compétiteurs**.

Tous les combattants compétiteurs doivent combattre.

La durée de la performance (entrée de scène, sortie de scène) est comprise **entre 3 minutes et 4 minutes**.

Le temps d'opposition ne sera pas calculé.

3. Catégorie Ensemble

La catégorie ensemble **ne sera pas représentée** lors de ce Challenge de France.

Armes autorisées

Les armes lasers qui peuvent être utilisées lors de ce tournoi par chaque compétiteur sont :

- Un sabre laser à simple lame (longueur totale de l'arme comprise entre 90 et 100 cm)
- Deux sabres laser à simple lame
- Un shoto laser (longueur totale de l'arme comprise entre 60 et 70 cm) ;
- Un double sabre laser (longueur maximum de la pointe d'une des lames laser à l'autre : **190** centimètres).

Les sabres laser peuvent être équipés d'un système son avec ou sans accéléromètre en état de marche

Les armes exotiques non citées ci-dessus ne peuvent être utilisées en combat.

Accessoires

Tout objet intervenant dans la représentation, répondant aux normes de sécurité, **et à condition de ne pas être une arme exotique tel que boken, fouet sabre laser...**

Exemples : Cape, lumière, masque, corde, blaster, ...

Projet de chorégraphie

Le projet chorégraphique **ne sera pas obligatoire**, toutefois une fiche d'inscription devra être transmise aux organisateurs, comprenant :

- a. Titre
- b. Catégorie (Duel, bataille)
- c. Club d'Escrime affilié auquel sont rattachés les membres de l'équipe
- d. Nom et Numéro de licence des membres de l'équipe (la licence devant être rattachée au Club du point c), en précisant les rôles (compétiteur / figurant)
- e. Nom du Capitaine
- f. Nom des assistants plateau (2 au maximum par club)
- g. Intrigue de la chorégraphie
- h. Liste des éléments du décor (mobilier, panneaux décorés, etc...)
- i. La bande sonore **avec un ding de début et un ding de fin intégrés au format MP3 ou WAV UNIQUEMENT** devra être envoyé par mail à escrimesurvie85@gmail.com **avant LE 11 AVRIL 2024**

Un fichier Excel à remplir pour les catégories duel et bataille sera disponible sur le site www.escrimesurvie.com

Les dings seront inclus directement dans la bande son transmise lors de l'inscription (exemple : Ding, silence, échange oral, début de la bande son, fin de la bande son, ding).

Les « Dings » seront disponibles sur le site www.escrimesurvie.com

Mouvements imposés

Pas de mouvements imposés pour ce Challenge de France.

Durée totale des performances

Le temps de montage, démontage et phrase d'introduction de la performance est calculé en prenant le temps de cycle de passage (une performance **toutes les 7 minutes pour les duels, toutes les 9 minutes pour les batailles**) et en y soustrayant le temps de performance.

Chaque compétiteur sera responsable du montage et démontage ultérieur sur la scène.

Exemple pour un duel : Si ma performance en duel 3 minutes, il me reste 4 minutes pour le montage, démontage et la phrase de présentation

Exemple pour une bataille : Si ma performance en bataille dure 4 minutes, il me reste 5 minutes pour le montage, démontage et la phrase de présentation.

Une phrase de présentation (obligatoire) sera déclamée par le maître de cérémonie avant la performance.

Elle n'est pas incluse dans le temps de performance.

Le ding de début de performance sera donné après cette phrase.

Le calcul du temps de performance s'effectue entre le ding de début et le ding de fin.

Lancement et fin de la performance

Un temps d'immobilité doit être effectué, lorsqu'ils sont prêts avant le déclenchement de la phrase de présentation

Un salut est obligatoire en fin de performance.

ESPACE SCENIQUE

La zone sur laquelle se déroulera (marquage au sol) l'épreuve aura une largeur de **14 mètres** et une profondeur de **8 mètres**.

Système de notation

La notation se fera à partir d'une feuille de notation simplifiée **pour laisser à cette jeune catégorie une plus grande liberté**



Challenge de France combat chorégraphié

Equipe :

Club :

Catégorie : **M11 M13**

Points	Éléments à évaluer	Faible	Correct	Bon	Note
3	Compréhension de l'histoire et de son développement	Histoire non traité ou non perceptible Histoire peu traité ou peu perceptible : 0 à 1 point	Histoire perceptible mais traité simplement : 1 à 2 points	Histoire totalement perceptible, traité de façon riche, diversifiée et/ou originale : 2 à 3 points	
3	Scénographie, ambiance sonore, costumes, etc.)	Décorative mais ne sert à rien, très légèrement en relation avec l'histoire : 0 à 1 point	La scénographie soutient l'histoire d'une façon simple : 1 à 2 points	Créative, en relation avec l'histoire : 2 à 3 points	
8	Gestuelle	Gestuelle étriquée, répétitive et mal exécutée (problèmes de distances) Manque d'amplitude et de réalisme mais efforts sur la gestuelle pour qu'elle ne soit pas trop répétitive : 0 à 3 points	Gestuelle moins répétitive, Gestuelle diverse, mouvements précis et amples : 3 à 5 points	Très bonne réalisation (amplitude, précision des gestes), mouvements, avec une richesse et diversité des actions utilisés : 5 à 8 points	
4	Espace scénique	Espace inexploité (les combattants sont statiques) Peu exploité (déplacements sur une seule trajectoire d'avant en arrière sans même une inversion des places des combattants) Un peu plus de déplacement mais dans un périmètre réduit. Mauvais équilibre de l'espace scénique : 0 à 2 points	Utilisation de l'espace scénique dans un périmètre assez large, mais avec certains déséquilibres Déplacement des combattants dans plusieurs directions (inversion des placements, mouvements circulaires) : 2 à 3 points	Espace scénique exploité pleinement et en liaison avec le thème. Ouverture au public et utilisation des diagonales : 3 à 4 points	
6	Harmonie entre les combattants	Les différents acteurs ne sont pas du tout en harmonie les uns avec les autres, les différents acteurs sont très peu en harmonie les uns avec les autres : 0 à 2 points	Les différents acteurs sont assez bien en harmonie les uns avec les autres, les différents acteurs sont plutôt bien en harmonie les uns avec les autres : 2 à 4 points	Les différents acteurs sont très en harmonie les uns avec les autres, les différents acteurs sont parfaitement en harmonie les uns avec les autres : 4 à 6 points	
6	Interprétation	Ne connaît pas la chorégraphie, trousse de mémoires, hésitations, gestes parasites, Chorégraphie récitée, mécanique : 0 à 2 points	Appliqué, concentré, connaît sa chorégraphie, capte de façon intermittente l'attention du spectateur : 2 à 4 points	Engagé dans son rôle, vit sa chorégraphie, émeut le spectateur : 4 à 6 points	
30					

Pénalités

Pénalités (P) :

Attribuées selon le tableau ci-dessous modifié

Des malus de notation pourront être donnés par le directoire technique, en accord avec les membres du jury, si le combat chorégraphié est hors sujet : Ne reprenant pas la définition de la pratique ou de la catégorie.

PENALITES		
Nature de faute	Carton	Points de pénalité
Contact jugé involontaire	Jaune	0,5
Dépassement du temps de montage / démontage de la performance (10 min - temps de la performance)	Jaune	0.5
Retard à l'appel sur scène ou sur la zone de compétition	Jaune	0.5
Sortie, même partielle, de l'espace scénique du combattant pendant la phrase d'arme*	Jaune	0.5
Saisie de l'arme par la lame allumée	Jaune	0,5
Sortie de l'espace scénique non maîtrisé ou côté public d'un élément scénique ou d'une arme	Rouge	1
Figurant touchant une arme tel que défini dans le règlement	Rouge	1
Exécution jugée dangereuse	Rouge	1
Tenue non conforme	Rouge	1
Non-respect de la durée de la performance	Rouge	1 toutes les 10 secondes
Réclamation invalidée	Rouge	1 ^(**)
Blessure causée lors de l'exécution	Noir	Elimination
Intervention d'un assistant plateau dans la chorégraphie	Noir	Elimination
Faute contre l'esprit sportif, absence de salut	Noir	Elimination
Abandon de l'espace scénique sans autorisation	Noir	Elimination

Classement final

Le classement final sera défini par la notation

La performance ayant atteint la notation la plus élevée verra ses compétiteurs remporter le Challenge de France.

Des champions seront nommés dans chaque catégorie, en "duel" et en "bataille"

En cas d'égalité, l'équipe qui n'a pas de pénalité (P) l'emporte.

Si l'égalité persiste, le jury se réunira pour délibérer et attribuer le titre de champion.

La remise des récompenses aura lieu après délibération du jury.

COMBAT SPORTIF

Préambule

Ce Challenge de France en combat sportif, ouvert à toute la France, donne l'opportunité aux jeunes combattants qui le désirent, et seulement à ceux qui le désirent, de faire une compétition « comme les grands ».

Dans le cadre de l'éducation, on doit se poser la question : que doit-on faire pour que demain on ait de bons combattants sabre laser, comment aborder la catégorie M11 M13, quelles préconisations voulons-nous et surtout que ne voulons pas voir ? Il faut cependant développer la pratique en club et pour ce faire fidéliser nos jeunes pratiquants. C'est pourquoi je vous invite à lire la **modification suivante faite au règlement sportif** pour ce premier Challenge de France M11 M13. A l'issue de cette compétition un compte rendu sera envoyé à chaque référent régional à des fins pédagogiques.

- 1) **L'armé d'engagement reste de rigueur. Comprendre et assimiler ce geste doit être appris dès aujourd'hui pour avoir les combattants de demain.**
- 2) **Les 2 déplacements après l'armé restent de rigueur**
- 3) **Les arbitres régionaux porteront une attention particulière sur les contre-attaques.**
- 4) **Dans une démarche pédagogique, les combats auront une durée de 2 minutes avec arrêt du chrono à chaque « Cessez ». Le vainqueur du duel est le combattant qui obtient 15 points en moins de 2 minutes, ou le combattant ayant le meilleur score après les 2 minutes de combat effectives.**
- 5) **Il n'y aura pas de mort subite du challenger. Seule la mort subite en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire sera respectée.**
- 6) **L'enchaînement des touches « salve » ne sera pas prise en compte afin de consolider les bases d'une attaque simple avec un AE correct et une touche sans retour de lame.**

Horaire

Appel à 13h30, Contrôle matériel 13h40 Scratch 13h50, début du tournoi 14h00

(Horaires susceptibles d'être modifiés en fonction du nombre de combattants)

- Formule ASL compétition
- 8 arènes
- Les remises de récompenses se feront à la fin des finales.

- Tous les compétiteurs seront récompensés

FORMULE « ASL COMPETITION »

Cette formule est construite pour rendre plus équitable la catégorie jeune en compétition ASL-FFE. Expérimentation 2024-2025.

DÉROULÉ DE LA COMPETITION :

LE TEMPS DE LA QUALIFICATION

- 48 combattants maximum
- 1 tour de poules à 6 ou moins
- 48 tireurs qualifiés pour le temps de l'élimination à l'issue des poules.

LE TEMPS DE L'ELIMINATION

- 48 combattants sélectionnés,
- 1 tour de poule à 6 ou moins par niveau
- 4 qualifiés.

LE TEMPS DU PRESTIGE

- 4 combattants sélectionnés,
- Tableau d'élimination directe
- On ne tire pas la 3e place.

Pourquoi ce choix : Si nous voulons rester le plus possible fidèle à l'univers et ne pas considérer le sabre laser comme de l'escrime sportive, l'« apprenti » qu'il soit du côté sombre ou celui de la lumière est éduqué et protégé par son maître.

5. MODALITES DE LA FORMULE

Les combats sont organisés de manière informatique. Les poules et les combats d'élimination sont attribués sur des arènes. Les arbitres sont nommés au fil de la compétition. Un compétiteur peut être appelé à être assesseur à tout moment (sauf s'il est engagé sur une arène). Il doit donc rester à proximité du plateau technique le plus possible. Les assesseurs seront appelés d'une autre arène, ou d'une autre vague, dans la mesure du possible.

Un combattant ne peut refuser un défi (au risque d'être sanctionné d'une faute du 4ème groupe).

CONTROLE DES LICENCES

Ne pourront tirer que les escrimeurs en possession de leur licence à jour pour la saison en cours. Aucune dérogation ne sera accordée.

Directoire Technique

Il sera formé sur place et tranchera sans appel les cas non prévus au présent règlement. L'engagement à ce tournoi implique l'acceptation du présent règlement.

ENGAGEMENTS

Inscriptions en Ligne sur l'extranet FFE , à partir du 10 mars 2025

Les droits d'engagement sont :

- **12 € par PERSONNE, inscription le jour de la compétition**

ARBITRAGE et RÉGLEMENT TECHNIQUE

1 arbitre REGIONAL engagé à partir de 4 tireurs.

Seul les arbitres régionaux pourront arbitrer, les combattants, quant à eux, feront tour à tour office d'assesseur et/ou de marqueur.

Chaque arène sera autonome et munie d'un chronomètre. En cas de mort subite, 30 secondes de temps additionnel seront ajoutées.

Arbitrage et règlement 2024 à consulter sur le site

www.escrimesurvie.com

Espace dédié pour la compétition

ÉQUIPEMENT ET MATÉRIEL

La tenue des tireurs devra être conforme au règlement F.F.E en vigueur. Chaque tireur s'arme et s'équipe sous sa responsabilité **avec son propre équipement** sous peine d'impossibilité de concourir.

Pratique en Compétition

- Sabres aux normes ASL **obligatoire**
- Masque Escrime 350 N
- Plastron hockey
- **Pantalon long**
- **T-shirt manche longue**
- Veste de kimono ou cosplay**
- Gants AMHE ou de type « hockey »
- Protège coude et genoux
- Coquille anatomique et bustier obligatoire pour garçons et filles
- Protège tibias et protection souple pour chacun des avant-bras (recommandé)
- Chaussures hautes (recommandées)
- **Couvre masque d'escrime ou protège masque arrière (OBLIGATOIRE)**
- Gorgerin (recommandé)

** Les tenues de Cosplay sont autorisées dès lors qu'elles permettent le port des protections homologuées et que celui-ci ne comporte de parties rigides contendantes, les capes sont interdites pour des raisons de sécurité évidente. Les organisateurs se réservent le droit de refuser une tenue qui leur semble dangereuse pour le pratiquant lui-même ou ses adversaires.

CONDITIONS DE COMBAT PAR CATEGORIE

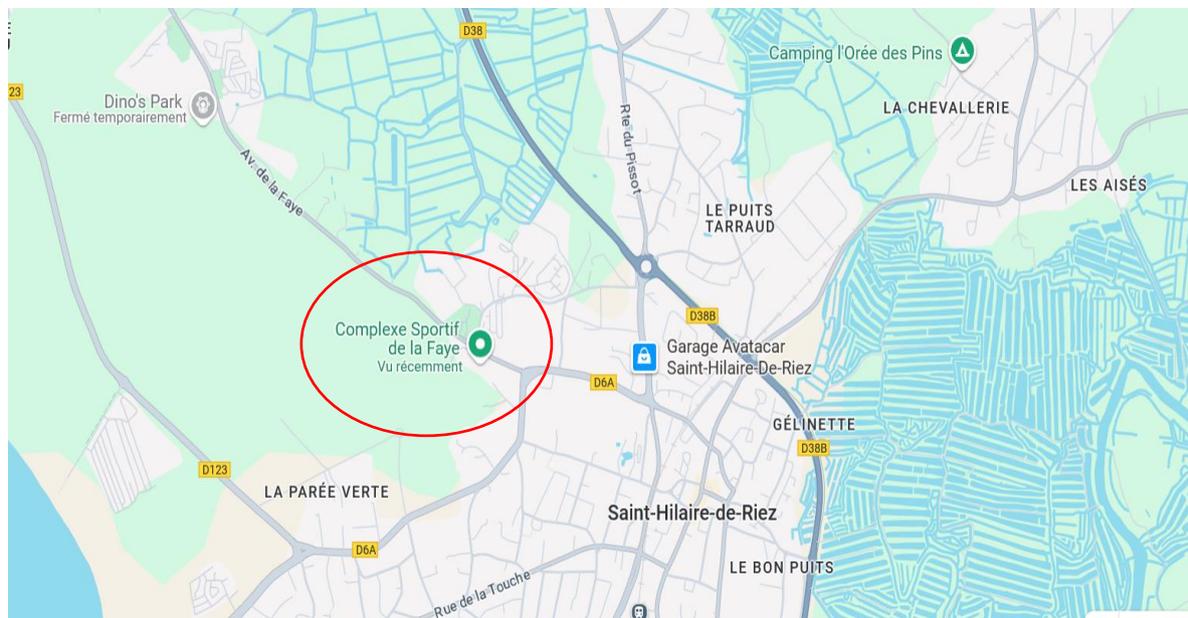
Catégorie	Epaisseur de lame	Taille de lames	Nombre de touches et points	Cibles autorisées	Dimension de l'arène	Distance de mise en garde
BENJAMIN M11 - M13 (de 9 à 12 ans)	2 mm	28 pouces	15 points (2')	Toutes	6 mètres de diamètre	4 mètres

Une buvette sera à votre disposition toute la journée.

LIEU DE LA COMPÉTITION

Complexe sportif de la Faye
47 avenue de la Faye

85270 Saint Hilaire de Riez



Liste des hébergements campings et hôtels de l'agglomération du Pays de St Gilles :

https://cdt85.tourinsoft.com/MailingElectroniqueUrlTracker.ashx?email_id=fb7b06e1-9b04-4573-bcd4-f492ff151f5e&url=https%3a%2f%2fwww.payssaintgilles-tourisme.fr%2fbrochure%2fenvies-magazine-et-guide-hebergements%2f&nom=Envies+Magazine+H%C3%A9bergements+Pays+de+Saint+Gilles+Croix+de+Vie+2024

Une fois le document téléchargé, rendez-vous à partir de la page 62.



SITE INTERNET OFFICIEL :
www.academiedesabrelaser.fr

CONTACT :
contact@academiedesabrelaser.fr

RETROUVEZ NOUS SUR :



FÉDÉRATION FRANÇAISE
ESCRIME