

## Championnat Régional chorégraphie IDF

Note d'organisation

Résumé d'informations	
Lieu	Salle Emy-lès près
	Rue Emy les Prés, 95240 Cormeilles-en-Parisis
Date	dimanche 17 décembre 2023
Ouverture	9h00
Scratch	9h30
Début	10h00
Frais d'inscriptions	50€/ équipe



Contact : [sabrelaser.idf@outlook.fr](mailto:sabrelaser.idf@outlook.fr)

Site de la région : <https://escrime-iledefrance.fr/>

Site du club : <http://www.escrime-cormeilles.com>

Facebook : [https://www.facebook.com/escrimecormeilles/?locale=fr\\_FR](https://www.facebook.com/escrimecormeilles/?locale=fr_FR)  
<https://www.facebook.com/ASLcormeilles>

1- HORAIRES	
Ouverture de la salle	9h00
Scratch	9h30
Début de la compétition, 1er passage	10h00
Passages	un passage toute les 10mn
Pause repas	de 12h à 13h
Passage de la dernière équipe	16h
Remise des récompenses	16h30
Fin	17h

L'heure de passage pour chaque équipe attribuée par tirage au sort 1 semaine avant le début du tournoi et communiqué aux participants via le site : <http://www.escrime-cormeilles.com>

En cas de désistement d'une équipe le créneau ne sera pas ré-attribué.

Si un participant concourt dans 2 catégories, ses passages seront espacés d'une heure minimum, ce qui peut donner lieu à un ajustement de l'ordre de passage. Si un participant remarque que ce temps n'est pas respecté dans l'ordre de passage envoyé, il aura 3 jours pour se manifester et donc faire ajuster l'ordre de passage. Au delà des 3 jours, l'ordre de passage ne pourra plus être changé.

**Appel des équipes 1 h 00 avant l'heure de passage**

2- INSCRIPTIONS	
Licence	Cette compétition est ouverte à tous les tireurs licenciés Fédération Française d'Éscrime (FFE) de la région IDF. Ne seront acceptés que les tireurs en possession d'une licence 2023-2024 validée par la FFE.
Inscriptions en lignes sur	Extranet de la FFE
Date butoire	1/12/2023
Date butoire pour l'envoi de la bande son	1/12/2023
Montant de l'inscription par équipe	50€
Moyen de paiement	Via l'extranet
2 Catégories d'âge	<ul style="list-style-type: none"> <li>- M15-M17 (de 13 à 17 ans)</li> <li>- M20 - Senior - Vétérans</li> <li>- Le Certificat Médical doit autoriser le surclassement pour les catégories ciblées.</li> </ul>
Catégories	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Duel</li> <li>- Bataille</li> <li>- Mouvement d'ensemble</li> </ul>
	Pour les M20 - Seniors - vétérans : la compétition sera qualificative pour les Championnats Nationaux.

## 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 4 minutes**.  
Le temps d'opposition doit représenter au minimum **60 % du temps total de la performance**.

## 2. Catégorie Bataille

La bataille doit représenter un tableau où à minima trois combattants doivent être en action au même moment pendant au minimum **60 % du temps de combat**.

La présentation d'une bataille peut être effectuée par au **moins 3 compétiteurs**, pour un **maximum de 6 compétiteurs** sur scène.

Tous les combattants compétiteurs doivent combattre.

La durée de la performance (entrée de scène, sortie de scène) est comprise **entre 4 minutes et 7 minutes**.  
Le temps d'opposition doit représenter au **minimum 60 % du temps total de la performance**.

### 3. Catégorie Ensemble

Pour cette compétition, uniquement de M20 à Vétérans, la catégorie « Mouvement d'Ensemble » correspond à une chorégraphie réalisée **par une équipe de 3 à 8 compétiteurs**. L'exercice consiste à présenter une succession de mouvements de sabre laser chorégraphiés simulant un combat contre un ou plusieurs adversaires imaginaires. Les contacts de lames entre les compétiteurs sont possibles à condition qu'ils ne soient pas en opposition (ce qui correspondrait à un duel ou une bataille).

La durée de la performance est comprise **entre 2min30 et 3min30**.

3- Règlement et jugement	
Règlement	Le livret 4 : système pour le combat chorégraphié, Règlement national 2023-2024.  consultable sur le site <a href="https://www.ffescrime.fr">https://www.ffescrime.fr</a>
Jury	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le jury sera composé de 2 à 4 personnes auxquels s'ajoutent 2 chargés des chronomètres.</li> <li>- Les juges resteront à disposition de l'organisation du début à la fin de la compétition.</li> <li>- Indemnisation des arbitres selon le barème en vigueur.(40€ pour les arbitres régionaux)</li> </ul>
Control du matériel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le matériel utilisé doit être conforme au règlement ASL-FFE pour <b>les compétitions</b>.</li> <li>- Le contrôle du matériel aura lieu au début de la journée.</li> <li>- Un contrôle du matériel peut avoir lieu n'importe quand pendant la compétition.</li> <li>- L'organisateur pourra refuser l'accès à la compétition à tout combattant n'ayant pas le matériel réglementaire</li> </ul>
Récompense	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les vainqueurs de chaque catégories se verront attribuer le titre de champions régionaux</li> </ul>

## 4- Descriptif de la prestation

### 1. Projet de chorégraphie

Toute performance de combat sabre laser chorégraphié doit être basée sur un projet chorégraphique écrit :  
Le projet de chorégraphie doit contenir :

- a. Titre
- b. Catégorie (Duel, bataille ou mouvement d'ensemble)
- c. Club d'Éscrime 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. Chorégraphie détaillée des phrases d'armes (comportant les mouvements imposés de manière explicite)
- h. Durée de toute la chorégraphie en secondes (temps de combat et temps général)
- i. Intrigue de la chorégraphie
- j. Liste des éléments du décor (mobilier, panneaux décorés, etc...)

Un fichier Excel à remplir pour les catégories duel et bataille est disponible sur le site

<http://www.escrime-cormeilles.com>

k. La bande sonore **avec un ding de début et un ding de fin intégrés au format MP3 ou WAV** devra être envoyé par mail à [sabrelaser.idf@outlook.fr](mailto:sabrelaser.idf@outlook.fr) avant le **2/12/2023**

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 officiels sont téléchargeable via le site Un fichier Excel à remplir pour les catégories duel et bataille est disponible sur le site <http://www.escrime-cormeilles.com>

## 2. Mouvements imposés

**Les 6 mouvements imposés sont disponibles sous le lien :** Un fichier Excel à remplir pour les catégories duel et bataille est disponible sur le site <http://www.escrime-cormeilles.com>

Le projet chorégraphique devra comporter :

- Au minimum **3 mouvements** imposés en duel.
- **6 mouvements** imposés en batailles et ensembles.

**Chaque compétiteur doit réaliser au moins un des mouvements imposés.**

Ils doivent être intégrés de manière explicite dans l'écriture des phrases

Ces 6 mouvements imposés sont classés en 3 catégories : 2 simples, 2 complexes, 2 avancés. Ils seront à inclure dans le projet chorégraphique dans une phrase d'arme qui correspondra au niveau de difficulté.

## 3. Temps total de chaque prestation

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 10 minutes pour les duels, toutes les 13 minutes pour les batailles et ensembles) 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 dure 4.30 minutes, il me reste 5.30 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.

## 4. Lancement et fin de performance

A l'appel des membres de l'organisation, les compétiteurs préparent les accessoires puis se positionnent en toute liberté sur l'espace scénique.

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

Un ding de début marque le début de la performance, cela donne le signal de départ aux chronomètres et aux régisseurs pour le lancement de la bande son. La performance démarre. Un ding de fin marque la fin de la performance, cela donne le signal aux chronomètres de la fin du temps de performance.

**Un salut est obligatoire en fin de performance.**

## 5. Bande son

La bande son, comprenant les signaux sonores (ding) de début et de fin, devra être communiquée à l'organisateur au plus tard le lendemain soir de la clôture des inscriptions. Et ce, pour que l'organisateur puisse les déclarer à la SACEM. Lors de l'envoi, l'équipe doit fournir le nom de la musique, le compositeur ainsi que la musique en format Mp3 ou WAVE.

Le paiement des droits SACEM incombe à l'organisateur.

## 6. Notation

La notation de chaque item (N1 N2 N3) sera effectuée par chaque juge.

Elle est scindée en trois axes :

- Notation des phrases d'armes (Pendant)
- Notation Générale (Après)
- Notation des mouvements imposés (Après)

*La notation des phrases d'armes (N1) :*

**La classification simple/complexe/avancée dépend de la variation des actions, des mouvements et de la gestuelle. Elle entraîne une pondération.**

**La notation sur 10 dépend de leurs exécutions.**

*La notation générale (N2) :*

**Note sur 10 les différents items hors réalisation technique escrime.**

*La notation de la figure imposée (N3) :*

**La notation sur 10 dépend de leurs exécutions.**

### *Pénalités (P) :*

Attribuées selon le tableau ci-dessous

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.

Note Finale par Juge sur 30 (NFJ) = moyenne des N1 + N2 + moyenne N3

Note Finale Performance (NFP) = Moyenne des NFJ – P

Grille de notation en annexe.

## **7. Classement final**

Le classement final sera défini par la notation NFP.

La performance ayant atteint la notation NFP la plus élevée verra ses compétiteurs nommés champions.

Des champions seront nommés dans chaque catégorie d'âges en "duel", "bataille" et "mouvement d'ensemble".

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

Si l'égalité persiste, la performance ayant la meilleure note en N3 l'emporte. Si

l'égalité persiste, la performance ayant la meilleure note en N2 l'emporte. Si

l'égalité persiste, la performance ayant la meilleure note en N1 l'emporte.

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

## **8. Chronométrage**

Deux temps seront comptabilisés par des chronométrateurs :

- Le temps de performance
- Le temps d'opposition

Chaque action d'opposition, engageant (contact, force, préparation) au moins une arme, entraînant le début d'une phrase d'armes, lancera le temps d'opposition.

Un temps de respiration de 5 secondes sera comptabilisé.

Passé ce temps de respiration, le chronomètre du temps d'opposition sera stoppé.

Le temps d'opposition doit être égal à 60 % du temps de la prestation chorégraphiée.

### Par exemple :

Une performance de 80 secondes doit avoir un minimum de 48 secondes de temps de combat.

Les chronométrateurs, au minimum 2, seront fournis par l'organisateur ; ils travaillent sous les ordres de l'organisation.

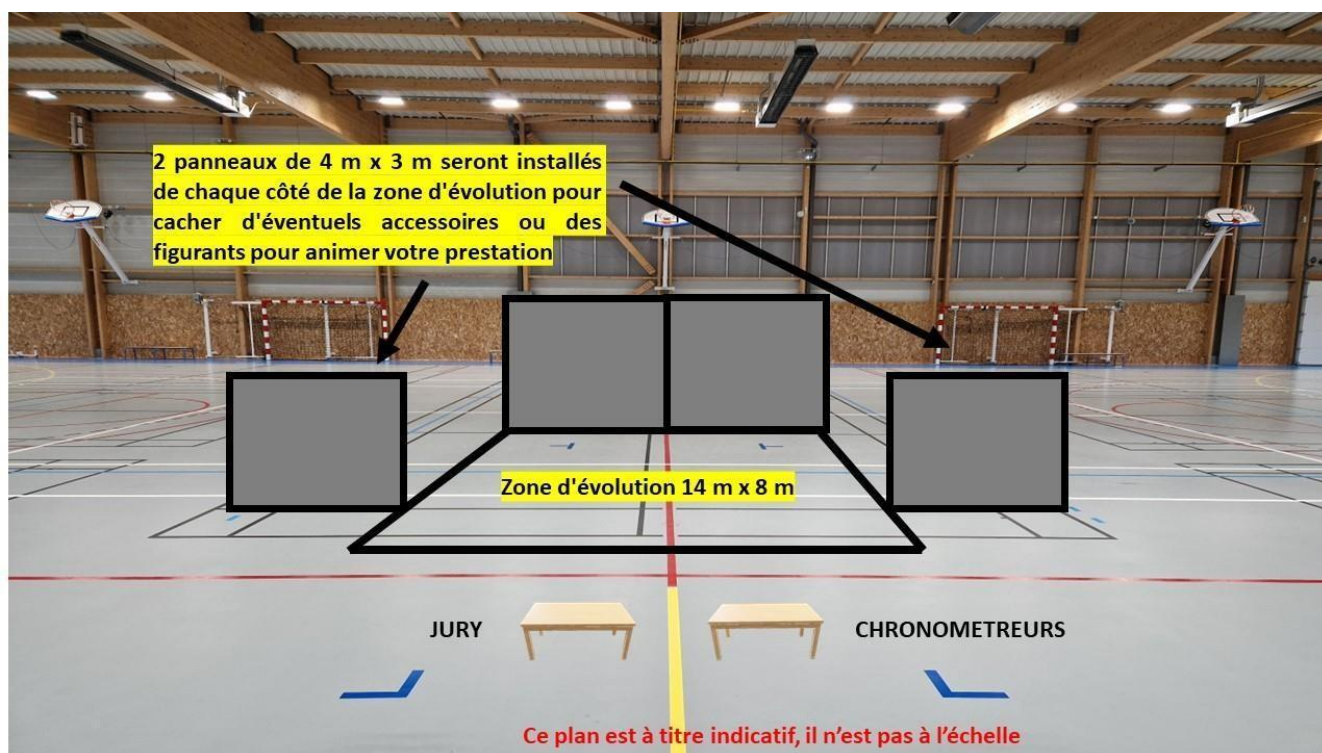


Organisation de la salle

## 1. Espace scénique

La zone sur laquelle se déroulera l'épreuve aura une largeur de 14 mètres minimum et une profondeur de 8 mètres minimum.

L'espace scénique aura deux entrées : une sur le côté gauche par rapport au jury, et l'autre sur le côté droit.



## 2. Salle des compétiteurs

Une deuxième salle appelée « salle des compétiteurs » sera mise à votre disposition afin de pouvoir vous échauffer et répéter. Une attention toute particulière devra être respectée pour cette salle de danse avec revêtement parquet, c'est pourquoi nous vous demanderons de faire vos répétitions avec des surchaussures ou des chaussons adaptés à ce genre de surface.

### RESTAURATION

Présence d'une buvette sur place avec paiement uniquement en espèces. Attention, les distributeurs d'argent ne sont pas à proximité.

### DIRECTOIRE TECHNIQUE ET COURTOISIE

Les responsables de l'organisation des Tournois assurent le bon déroulement technique de la compétition avec les juges inscrits.

Le Directoire technique sera composé sur place et affiché avant le début de la compétition.

Il pourra être amené à prendre toutes décisions utiles en conformité avec les règlements de la F.F.E pour le bon déroulement des tournois.

Celui-ci se réserve le droit de modifier le présent règlement, si nécessaire. Il tranchera sans appel les cas non prévus au présent règlement.

L'engagement à ce tournoi implique l'acceptation du présent règlement.

Rappel courtoisie : Toutes les personnes qui participent ou assistent à une épreuve de sabre laser, doivent respecter l'ordre et rester sans troubler le bon déroulement de l'épreuve. Au cours des matchs, personne n'est autorisé à aller près de la scène, à donner des conseils aux combattants, à critiquer le jury, ou à les importuner de quelque façon que ce soit. L'arbitre a l'obligation d'arrêter immédiatement tout acte troublant le bon déroulement de la prestation.

En cas de non-respect des règles ci-dessus, les personnes incriminées seront averties (carton jaune) puis sanctionnées en cas de récidives par un carton noir.

Il leur sera alors demandé de quitter la salle.

### CONTACT

Pour toute demande d'information supplémentaire (homologation du matériel, déroulement de la compétition ...), merci de contacter

William SMETS : [william.smets03@gmail.com](mailto:william.smets03@gmail.com) ou Guillaume BERARDI : [brorotas@gmail.com](mailto:brorotas@gmail.com)

ANNEXES

## Système de notation

1	Notation spécifique : Pendant la performance			
Poin ts	Éléments à évaluer par <i>phrase</i>	Faible	Correct	Bon
3	<p><b>Actions (offensives, défensives, contre-offensives, composées)</b></p> <p><i>Les actions sont-elles crédibles, précises et variées ?</i></p> <p>Crédible : Avec intention et logique dans l'arme</p>	<p>Peu crédibles</p> <p>Peu précises</p> <p>Peu variées</p>	<p>Assez crédibles</p> <p>Assez précises</p> <p>Assez variées</p>	<p>Très crédibles</p> <p>Très précises</p> <p>Très variées</p>
3	<p><b>Mouvements (Déplacements)</b></p> <p><i>Les mouvements sont-ils effectués en équilibre, à bonne distance et de manière répétitive ?</i></p>	<p>Effectués avec déséquilibre</p> <p>Distance non logique</p> <p>Répétition des mêmes mouvements</p>	<p>Effectués en équilibre majoritairement, quelques déséquilibres</p> <p>Distance parfois non logique</p> <p>Faible variation des mouvements</p>	<p>Effectués en équilibre</p> <p>Distance logique</p> <p>Variation des mouvements</p>
4	<p><b>Gestuelle</b></p> <p><i>La mécanique générale des mouvements est-elle sécuritaire, lisible et logique ?</i></p> <p>Sécuritaire : N'entraînant pas de situations potentiellement dangereuses</p> <p>Lisible : Le spectateur peut suivre les différentes actions</p> <p>Logique : Dans l'à propos</p>	<p>La phrase n'est pas lisible</p> <p>La phrase n'est pas sécuritaire</p> <p>La phrase n'est pas logique</p>	<p>La phrase est assez lisible</p> <p>La phrase est assez sécuritaire</p> <p>La phrase est assez logique</p>	<p>La phrase est parfaitement lisible</p> <p>La phrase est parfaitement sécuritaire</p> <p>La phrase est parfaitement logique</p>

La classification simple/complexe/avancée dépend de la variations des actions, des mouvements et de la gestuelle. Elle entraîne une pondération.

La notation sur 10 dépend de leurs exécutions.

<b>2</b>				
<b>Notation générale : A la fin de la performance</b>				
Points	<b>Éléments à évaluer pour la performance</b>	<b>Faible</b>	<b>Correct</b>	<b>Bon</b>
2	<b>Compréhension de l'histoire et de son développement</b> (Peut on comprendre l'histoire, les idées et valeurs transmises ? )	Histoire non traité ou non perceptible Histoire peu traité ou peu perceptible	Histoire perceptible mais traité simplement	Histoire totalement perceptible, traité de façon riche, diversifiée et/ou originale
2	<b>Scénographie</b> (Les outils et décors présents sur scène servent-ils l'histoire et le combat ? ) (Ambiance sonore, costumes, etc.)	Présente mais non valorisée et valorisable par l'histoire Très légèrement en relation avec l'histoire	Présente mais peu valorisée et valorisable par l'histoire	Présente et valorisée et valorisable par l'histoire
2	<b>Gestion de l'Espace scénique</b> (La phrase d'arme est-elle réalisée au bon endroit, avec la bonne trajectoire ?)	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)	Espace moyennement exploité (périmètre assez large, mais avec certains déséquilibres) : Déplacement des combattants dans plusieurs directions (inversion des placements, mouvements circulaires)	Espace scénique exploité pleinement et en liaison avec le thème. Ouverture au public et utilisation des diagonales
2	<b>Harmonie entre les combattants</b> (La phrase et les échanges entre les combattants dégagent un mouvement uni ?)	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	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	Les différents acteurs sont très en harmonie les uns avec les autres Les différents acteurs sont parfaitement en harmonie les uns avec les autres
2	<b>Interprétation</b> (Le jeu des acteurs sert-il l'histoire, le combat ?)	Ne connaît pas la chorégraphie Trous de mémoires, hésitations, gestes parasites Chorégraphie récitée, mécanique	Appliqué, concentré, connaît sa chorégraphie Capte de façon intermittente l'attention du spectateur	Engagé dans son rôle, vit sa prestation Émeut le spectateur
/10				

**Note sur 10 les différents items hors réalisation technique escrime**

<b>3</b> <b>Figure imposée (si absence 0 comptabilisé) : A la fin ou pendant la performance</b>				
<b>Poin ts</b>	<b>Éléments à évaluer par Figure</b>	<b>Faible</b>	<b>Correct</b>	<b>B o n</b>
<b>3</b>	<b>Actions (offensives, défensives, contre-offensive, composées)</b> <i>Les actions sont-elles crédibles et précises ?</i> Crédible : Avec intention et logique dans l'arme	Peu crédibles Peu précises	Assez crédibles Assez précises	Très crédibles Très précises
<b>3</b>	<b>Mouvements (Déplacements)</b> <i>Les mouvements sont-ils effectués en équilibre et à bonne distance ?</i>	Effectués avec déséquilibre Distance non logique	Effectués en équilibre majoritairement, quelques déséquilibres Distance parfois non logique	Effectués en équilibre Distance logique
<b>4</b>	<b>Gestuelle</b> <i>La mécanique générale des mouvements est-elle sécuritaire, lisible ?</i> Sécuritaire : N'entraînant pas de situations potentiellement dangereuses Lisible : Le spectateur peut suivre les différentes actions	La phrase n'est pas lisible	La phrase est assez lisible	La phrase est parfaitement lisible

**La notation sur 10 dépend de l'exécution de la figure.**

Note finale par juge sur 30 (NFJ) = moyenne des N1 + N2 + moyenne N3

Note finale performance (NFP) = Moyenne des NFJ - P

## Pénalités

A la fin de la performance les arbitres aviseront des pénalités :

<b>PÉNALITÉS</b>		
<b>ÉS</b>		
<b>Nature de faute</b>	<b>Carton</b>	<b>Points de pénalité</b>
Distance de sécurité non respectée	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
Sortie de l'espace scénique non maîtrisé ou côté public d'un élément scénique ou d'une arme	Rouge	1
Dangerosité de l'exécution	Rouge	1
Tenue non conforme	Rouge	1
Non-respect de la durée de la performance	Rouge	1 toutes les 10 secondes
Non-respect du temps d'opposition	Rouge	1 par pourcent du temps d'opposition manquant
Réclamation invalidée	Rouge	1 <sup>(**)</sup>
Blessure causée par une arme	Noir	Elimination
Faute contre l'esprit sportif	Noir	Elimination
Abandon de l'espace scénique sans autorisation	Noir	Elimination

(\*) La poignée du sabre laser étant cylindrique, les armes peuvent sortir de scène côté cour, côté jardin et fond de scène.

(\*\*) S'ajoutent aux pénalités existantes.

Arbitrage et règlement à consulter sur le site  
<https://www.ffescrime.fr>

### **LIEU DE LA COMPÉTITION**

Salle Emy-lès près,  
Rue Emy les Prés, 95240 Cormeilles-en-Parisis.  
Parking sur place.



SITE INTERNET OFFICIEL :  
**[www.academiedesabrelaser.fr](http://www.academiedesabrelaser.fr)**

CONTACT :  
**[contact@academiedesabrelaser.fr](mailto:contact@academiedesabrelaser.fr)**

RETROUVEZ NOUS SUR :



© 2018 Académie de Sabre Laser et Fédération Française d'Escrime. Tous droits réservés.