

Chapitre 4 GUIDES BONNES PRATIQUES POUR LES CATEGORIES M5 A M11

4.1 Généralités

Des épreuves et une pratique éducative, formatrice doivent progressivement favoriser l'accès à la compétition pour ceux qui le désirent à travers des rencontres appelées "**animations**".

De l'éveil escrime dès les "moins de 5 ans" jusqu'aux plus grands, l'enseignant assure des cours adaptés aux niveaux et aux motivations qui relèvent des valeurs de l'escrime.

Le fait d'accepter de participer à une activité "escrime" (animation, tournoi, compétition...) en tant que tireur, arbitre, assesseur, enseignant, accompagnateur implique l'engagement d'honneur du participant de respecter et de faire respecter les règlements, ainsi que de remplir ses fonctions avec courtoisie, la plus scrupuleuse impartialité et attention la plus soutenue. Il donne le droit de solliciter de l'aide et du soutien de la part des responsables pédagogiques dans le respect des règles définies dans le R.I et le présent document.

4.2 Applications des règles

La compétition occupe une place importante dans notre sport et le jeu duel en est l'essence même. C'est pourquoi des rencontres peuvent être organisées pour les plus jeunes :

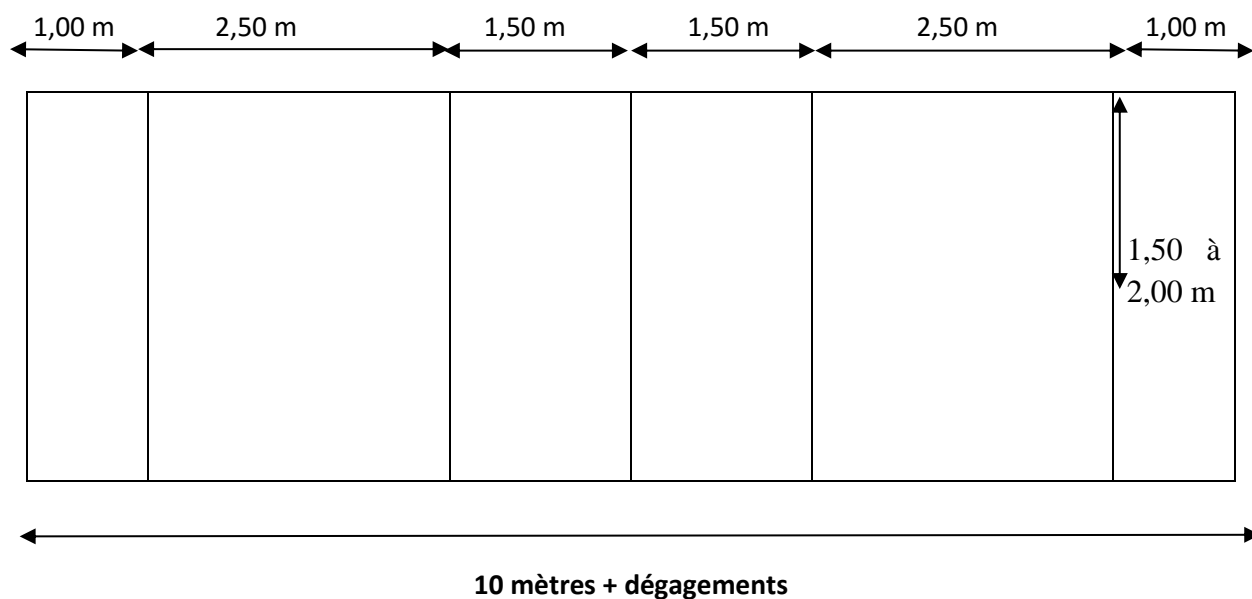
- Pour les M5 : éveil et animations avec ou sans arme. Le terrain, les armes doivent être adaptées (**conseils** : réduction et / ou aménagement du terrain d'opposition - Utilisation des armes plastiques).
- Pour les M7 et M9 : rencontres animations sans élimination.
- Pour les M11 : des éliminations peuvent être mises en place tout en privilégiant les formules par poules ou par équipes et les formules ayant un volume d'assauts pratiquement identiques pour tous (*cf. chapitre "organisation des épreuves"*).

Il est à noter que, dans l'attente de la réforme des blasons, l'obtention des blasons reste un prérequis à la participation aux animations. Son port est obligatoire pour tous les niveaux.

4.3 Terrain

Le terrain doit présenter une surface plane. En annonçant un tournoi, les organisateurs devront toujours indiquer si les épreuves se tirent en salle ou en plein air.

Catégories	Largeur de la piste	Longueur de la piste	Distance de mise en garde
M7, M9, M11 Aux trois armes	1,50 à 2 mètres	10 mètres + dégagements	3 mètres



4.4 Matériel

Le règlement de référence est le règlement du matériel du Règlement International, dans son article :

- **m.25** - alinéas : "1, 2, 3 a-b-d, 4a, 5a-b, 6, 7 a-f."
- L'alinéa "4a" est complété par la phrase : "l'équipement des jeunes filles doit comporter, sous la veste, un protège-poitrine (bustier) en matière rigide".

ARMES	M7 - M9 (Lame 0)			M11 (Lame 0 ou 2)*		
	FLEURET	EPEE	SABRE	FLEURET	EPEE	SABRE
Longueur de la lame	77 cm	77 cm	77 cm	82 cm	82 cm	82 cm
Longueur totale de l'arme	97 cm	97 cm	95 cm	105 cm	105 cm	100 cm
Diamètre maximum de la coquille	90mm	115 mm	125X140 mm	120 mm	135 mm	140X150 mm
Type de poignée	DROITE (française)					

(*) L'utilisation de la lame 0 ou 2 pour la catégorie "M11" est soumise à l'approbation de l'enseignant en fonction des compétences techniques de l'utilisateur.

4.5 Manière de combattre

Le règlement de référence est le règlement technique du Règlement International, dans ses articles "t.15 à t.45", puis à chaque arme des articles "t.46 à t.60 (fleuret)", "t.61 à t.69 (épée)", et "t.70 à t.80 (sabre)", plus les dispositions particulières au présent règlement, à savoir :

- Aux trois armes, il est interdit de porter, au cours du combat, l'épaule du bras non armé en avant de l'épaule du bras armé.
- Le tireur sur la piste doit conserver son masque jusqu'à la décision de l'arbitre.
- Le tireur doit tenir la poignée de son arme de telle sorte que le pouce et l'index soient constamment en contact avec le coussinet.

- Aux trois armes, la garde ne peut être prise dans la position "pointe en ligne".
 - Aux trois armes, le passage du pied arrière devant le pied avant est interdit.
- Les fautes de combat seront sanctionnées d'un carton jaune, et la touche éventuellement portée par le tireur fautif sera annulée.**

- Durée du combat et nombre de touches :

	EPREUVES INDIVIDUELLES		EPREUVES PAR EQUIPES
	Matches courts	Matches longs	RELAIS PAR EQUIPES DE 3 TIREURS
M5	1'30" temps non effectif d'opposition Total des touches valables.	Aucune élimination	Aucune élimination
M7-M9	3 touches 2 minutes	6 touches 2x2 minutes avec 1 minute de pause.	Relais à l'italienne Equipes de 2 ou 3 tireurs • 2 x 4 touches (4/8) • 3 x 4 touches (4/8/12)
M11 FLEURET EPEE SABRE	4 touches 2 minutes	8 touches 2 x 2 minutes avec 1 minute de pause 1 minute de pause à 4 au sabre	36 touches en 9 relais de 4 touches 2 minutes par relais

4.6 Sanctions

- Le règlement de référence est le règlement technique du Règlement International, depuis l'article "**t.81 et compilé dans son article t.120**", avec les dispositions particulières au présent règlement listées au chapitre "manière de combattre".
- L'arbitre exigera en outre que les tireurs se saluent, le saluent et saluent le public au début et à la fin de l'assaut (en replaçant préalablement les tireurs derrière la ligne de mise en garde), et qu'ils se serrent la main.
- Les fonctions de l'arbitre chez les jeunes sont complétées par un rôle de pédagogue pour :
 - o expliquer les règles (de courtoisie et de combat),
 - o mettre en confiance l'enfant,
 - o dédramatiser les situations et aider ces enfants dans les branchements et débranchements.

Pour répondre à cette fonction, il est souhaitable que les arbitres, officiant sur ces jeunes catégories, soient diplômés. Alors, ils pourront intervenir conformément aux règles définies par le règlement des épreuves et le règlement des jeunes.

En revanche, s'il s'agit d'un jeune arbitre en formation départementale, il peut être difficile de lui demander ce rôle de pédagogue.

Il n'y est pas préparé, car trop centré sur son propre apprentissage. Dans ce cas-là, il peut éventuellement donner un carton jaune, mais dès qu'il s'agit d'un carton rouge ou noir (pour les fautes des 2^{èmes}, 3^{èmes} et 4^{èmes} groupes), il fera appel au DT.

- Il pourra autoriser un tiers à apporter une aide aux enfants pour autant que la règle de non intervention pendant l'assaut soit strictement respectée. Toutes les fautes doivent être sanctionnées et expliquées.
- Il appréciera les réactions colériques dans leurs manifestations qu'il jugera plus ou moins dangereuses, modulant la sanction en conséquence (tireur troublant l'ordre : du carton rouge au carton noir en cas de jet d'arme ou de masque).
- Les excès de langage insultants seront classés dans la catégorie des fautes contre l'esprit sportif, et sanctionnées d'un carton noir.

4.7 Organisation des épreuves

4.7.1 Horaire

Les organisateurs feront en sorte qu'une épreuve de jeunes n'impose pas plus de 4 heures de présence aux tireurs sur les lieux de compétition. Lorsqu'un tournoi comporte plusieurs épreuves individuelles, il ne devra pas y avoir un arrêt supérieur à 30 minutes entre deux tours.

4.7.2 Droit d'engagement

Le droit d'engagement doit être le plus faible possible et ne jamais dépasser celui de l'H2024 M14 (*cf. informations financières-annexe règlement financier*).

4.7.3 Epreuves

Les épreuves de jeunes peuvent être, soit individuelles, soit par équipes. Il est souhaitable de privilégier les "**animations**" par équipes". Pour ces 4 catégories la mixité (garçons-filles) doit être favorisée.

Il faut encourager la pratique des 3 armes pour les M11, et uniquement les armes conventionnelles pour les catégories inférieures.

Catégories M7 : aucune épreuve faisant référence en final à un classement ne doit être organisée. Seules les animations favorisant la rencontre avec d'autres jeunes escrimeurs d'autres clubs doivent être organisées. Ces animations ne font pas l'objet de classement individuels ou par équipes. Il est préconisé de récompenser l'ensemble des participants (diplômes, médailles...).

Catégorie M9 : il est souhaitable de privilégier les épreuves par équipes. Afin que la majorité des escrimeurs puisse faire un nombre d'assauts équivalent et conséquents. Dans le cas de l'organisation « **d'animations individuelles** » il faudra privilégier les épreuves en poule de 4 sans tableau qui comporte les avantages suivants : plus grand nombre de matchs tirés, durée d'épreuve plus courte, pas d'éliminé, tout le monde arrive et repart en même temps.

Catégorie M11 : transitoire, cette catégorie permet d'accéder à la compétition. Les formules doivent être variées mais non discriminatoires (éviter l'élimination directe).

Individuelles

Dans le cas de l'organisation "**d'animations**" individuelles, il faudra privilégier les épreuves en poule de 4 sans tableau qui comporte les avantages suivants : plus grand nombre de matchs tirés, durée d'épreuve plus courte, pas d'éliminé, tout le monde arrive et repart en même temps.

4.7.4 Récompenses

Rappel : *"des épreuves et une pratique éducative, formatrice doivent progressivement favoriser l'accès à la compétition pour ceux qui le désirent à travers des rencontres appelées "**animations**".*

Dans cet esprit, il est préconisé de récompenser l'ensemble des participants (diplômes, médailles...).