



Passion – Force – Excellence

NOTE D'ORGANISATION

CHAMPIONNAT REGIONAL

SABRE LASER EN COMBAT CHOREGRAPHIE

Catégories M11 à M17

Et M20 à VETERANS

Le Samedi 9 Décembre 2023

Organisé par Escrime Sur Vie



Contact : escrimesurvie@wanadoo.fr

Site du club : www.escrimesurvie.com

Facebook : www.facebook.com/EscrimeSurVie

Horaire

Début du tournoi et du passage de la première équipe : 10 h 00

Fin du tournoi et du passage de la dernière équipe : 16 h 00

1 passage toutes les 10 min

Pause entre 12 h et 13 H

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 1 h 00 avant l'heure de passage

Scratch des équipes 30 min avant l'heure de passage

Remise des récompenses à partir de de 15 h 30

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 escrimesurvie.com à partir du 1^{er} novembre 2023 limite d'inscription le samedi 2 décembre 2023

Dans le cas d'une double participation, le tirage au sort sera invalidé si au moins 1 heure ne sépare pas les 2 prestations.

Les droits d'engagement sont :

- 20 € par personne et par catégorie, inscription définitive après paiement en ligne
- Un même participant peut s'engager sur plusieurs catégories dans ce cas la première inscription sera de 20 € et les suivantes seront de 10 €

ARBITRAGE et RÉGLEMENT TECHNIQUE

LE LIVRET 4 : SYSTEME POUR LE COMBAT CHOREGRAPHIE, RÉGLEMENT NATIONAL POUR LES COMBATS AU SABRE LASER SAISON 2023-2024 est consultable sur le site www.escriemesurvie.com

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

Le championnat sera scindé en 2 compétitions :

Le matin de 10h à 12h

M11 - M13

Duel et bataille uniquement

M15 - M17

Duel et bataille uniquement

L'après-midi de 13h à 16h

Catégorie M20 - Vétérans

Duel, bataille et mouvement d'ensemble

Les règles de surclassement sont applicables pour les catégories M13, M17.

Pour la catégorie de M20 à Vétérans, ce championnat Régional est qualificatif pour les Championnats de France 2024

Pour les catégories regroupées M11 - M13 et M15 - M17, ce championnat donnera le titre aux vainqueurs de « Champion Régional des Pays De Loire »

Les Combats Chorégraphiés seront notés sur l'artistique et la partie technique.

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**.

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'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. 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 www.escriemesurvie.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 escriemesurvie85@gmail.com **avant le 2 décembre 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).

Mouvements imposés (uniquement pour les catégories M20 à vétérans)

Le projet chorégraphique devra comporter :

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

Chaque compétiteurs doit réaliser au moins un des mouvements imposés.

Ils doivent être intégrés de manière explicite dans l'écriture des phrases **et surlignés pour plus de lisibilité**

Ces 6 mouvements imposés sont classés en 3 catégories : 2 simples, 2 complexes, 2 avancés.

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 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.

Lancement et fin de la 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.

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

Système de notation

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

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.

2 Notation générale : A la fin de la performance				
Points	Éléments à évaluer pour la performance	Faible	Correct	Bon
2	Compréhension de l'histoire et de son développement (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	Scénographie (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	Gestion de l'Espace scénique (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	Harmonie entre les combattants (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	Interprétation (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

3 Figure imposée (si absence 0 comptabilisé) : A la fin ou pendant la performance				
Points	Éléments à évaluer par Figure	Faible	Correct	Bon
3	<p>Actions (offensives, défensives, contre-offensive, composées) <i>Les actions sont-elles crédibles et précises ?</i> Crédible : Avec intention et logique dans l'arme</p>	Peu crédibles Peu précises	Assez crédibles Assez précises	Très crédibles Très précises
3	<p>Mouvements (Déplacements) <i>Les mouvements sont-ils effectués en équilibre et à bonne distance ?</i></p>	Effectués avec déséquilibre Distance non logique	Effectués en équilibre majoritairement, quelques déséquilibres Distance parfois non logique	Effectués en équilibre Distance logique
4	<p>Gestuelle <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</p>	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 :

PENALITES		
Nature de faute	Carton	Points de pénalité
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(**)
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'ajoute aux pénalités existantes.

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.

Chronométrage

Deux temps seront comptabilisés par des chronométreurs :

- 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 :

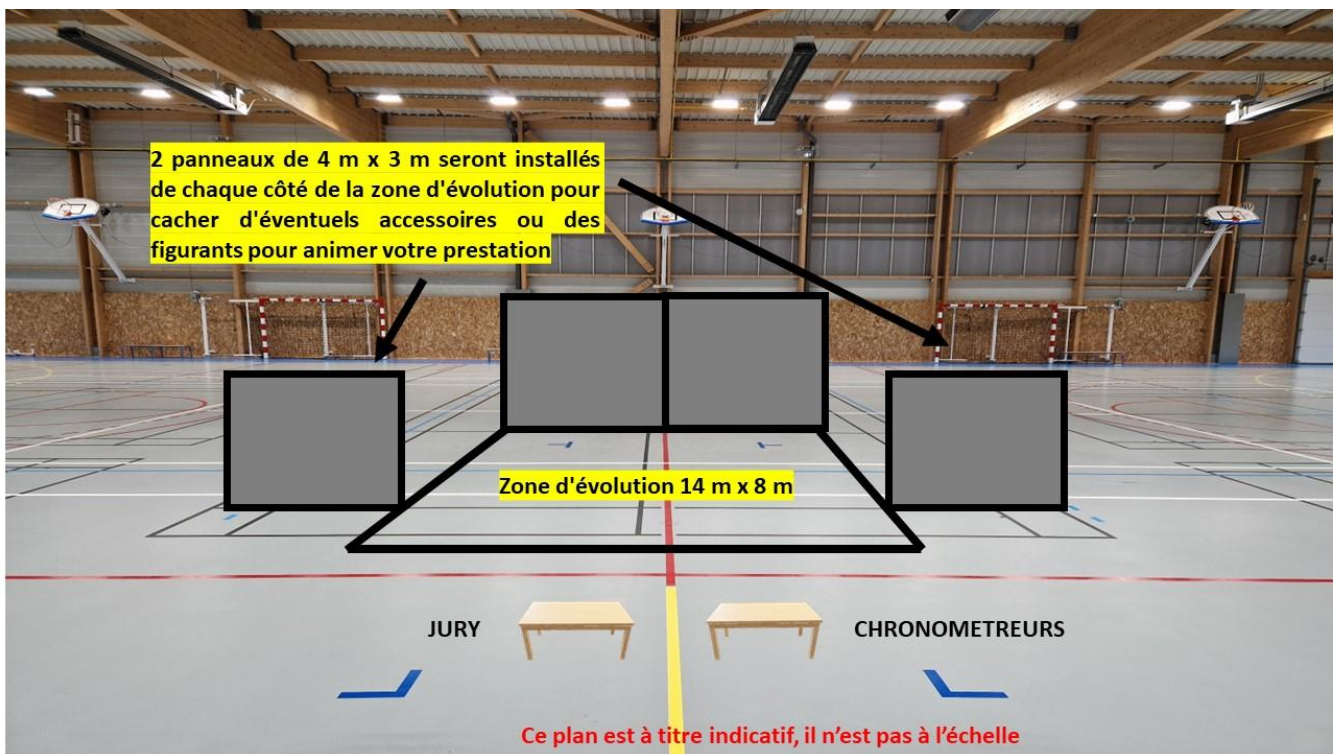
Une performance de 80 secondes doit avoir un minimum de 48 secondes de temps de combat.

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

ESPACE SCENIQUE

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.



Salles des compétiteurs

Une deuxième salle appelée « salle des compétiteurs » sera mis à votre disposition afin de pouvoir vous échauffer et répéter. Une attention toute particulière devra être respecté 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.

Arbitrage et règlement à consulter sur le site

www.escriemesurvie.com

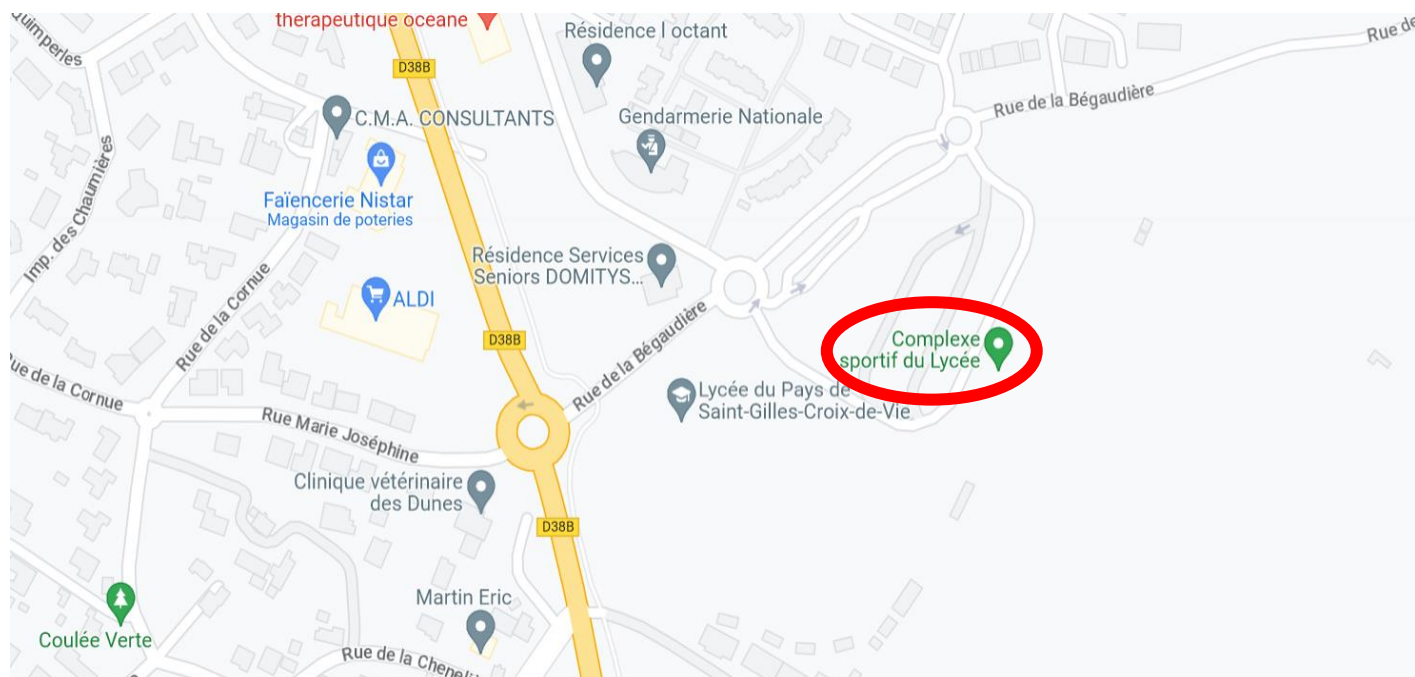
Espace dédié pour la compétition

<https://www.escriemesurvie.com/page/821764-open-sabre-laser-novembre-2021>

LIEU DE LA COMPÉTITION

Complexe sportif du Lycée du pays de St Gilles

Rue de la begaudière, 85800 Saint-Gilles-Croix-de-Vie



HOTELS à ST GILLES CROIX DE VIE

<p>***EDENA 39, Bd de Lattre de Tassigny Tél.: 02.51.55.30.44 Site: www.hoteledena.com</p>	<p>** LE SAINT GILLES 27, Quai du Port Fidèle Tél.: 02.51.55.32.74</p>
<p>*** IBIS STYLE Saint Gilles Croix de Vie 84 Rue du Calvaire, 02 51 55 50 39 www.accorhotels.com</p>	<p>** LA STERNE 2, Place Guy Kergoustin Tél.: 02.51.55.09.50 Site: www.hotellasterne.com</p>
<p>** LE MARINA 60, Avenue de la Plage Tél.: 02.51.55.30.97 Site: www.lemarina.com</p>	<p>*** LE KER LOUIS 46, Avenue Jean Cristaux Tél.: 02.51.55.01.91 Site: www.hotelkerlouis.com</p>
<p>*** LE VENT DU LARGE 16-18 Avenue Notre Dame Tél.: 02 28 10 00 28</p>	<p>** LE CEITYA 47 Rue Du Général De Gaulle Tél.: 02 51 55 01 13</p>
<p>** L'HORIZON BLEU 84 Rue du Calvaire Tél.: 02 51 55 62 66</p>	
<p>A proximité de ST GILLES CROIX DE VIE</p>	
<p>*** HOTEL FREDERIC 25, Rue des Estivants - Sion sur l'Océan 85270 ST HILAIRE DE RIEZ Tél.: 02.51.54.30.20 Site: www.hotel-frederic.com</p>	<p>** LA CHAUMIERE 103, Av. d'Orouet - D38 - Orouet - Rte de St Gilles 10 mn St Gilles - 85160 ST JEAN DE MONTS Tél. : 02 51 58 67 44 E-mail : chaumiere-sarl@wanadoo.fr</p>
<p>** AUBERGE DU PARC 3, Pl. de la République - B.P. 18 85220 COEX Tél. : 02.51.60.14.64</p>	<p>** LA CORNICHE 117, Av. de la Corniche - Sion sur l'Océan 85270 ST HILAIRE DE RIEZ Tél.: 02.51.55.31.37</p>
<p>* LES TOURISTES 2 Rue Estivants, Sion sur l'Océan, 85270 ST HILAIRE DE RIEZ Tél. : 02 51 54 33 86</p>	



SITE INTERNET OFFICIEL :
www.academiedesabrelaser.fr

CONTACT :
contact@academiedesabrelaser.fr

RETROUVEZ NOUS SUR :



FÉDÉRATION FRANÇAISE D'ESCRIME

