

ESCRIME

OLYMPICHE
SPORT
2022-23

Dispositions spécifiques

Les membres de la Commission mixte nationale :

Directeur national adjoint de l'UNSS en charge du sport :

Victor POULAIN

Membres FFE :

Virginie THOBOR

Emmanuelle RODRIGUEZ

Marie-Alexia BLOMME

Patrick GROC

Hermann CHAUME

Membres UNSS :

Maxence HEBERT

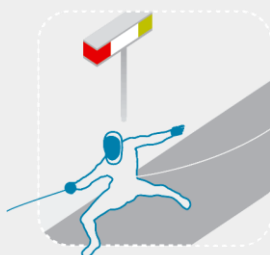
Serge PRUD'HOMME

Dominique COLLET

Délégués Techniques UNSS :

Loïc LAURENT

Pierre LE NOC



Dispositions générales

Se référer à la Fiche Sport « Dispositions Générales » :

[LIEN](#)

Dispositions particulières Escrime

Les Championnats par Équipe d'Excellence sont ouverts à toutes les équipes d'Association Sportive.

Autorisées en championnat Excellence :

- les équipes issues des centres de préformation et des centres de formation habilités dans le PPF 2021 2024.
 - o Centre de formation section sportive (accession territoriale centre de Pré formation territoriale Publics Collégiens / Accession Nationale Centre de formation fédéral Pôle Antilles Pôle espoir fleuret Publics Lycéens)

Non autorisées en championnat Excellence :

- les équipes comportant un élève inscrit sur les listes de Haut Niveau du Ministère des Sports en 2020 (Reconversion, Élite, Senior, Relève, Collectifs nationaux / Partenaires). La date d'envoi de cette liste fait foi pour toute l'année scolaire.

Championnats de France UNSS Excellence Collèges et Lycées

	COLLÈGES	LYCÉES
COMPOSITION DES EQUIPES	3 compétiteurs maximum dans 3 championnats (Épée, Fleuret, Sabre) B3, M1, M2 Mixité obligatoire B3 autorisés avec certificat médical de surclassement	3 compétiteurs maximum dans 3 championnats (Epée, Fleuret, Sabre) M2, C1, C2, J1, J2 Mixité obligatoire
ELEVES EN SITUATION DE HANDICAP	Les élèves en situation de handicap sont autorisés à participer dans les équipes ou en équipes purement « sport partagé ». Toutes les catégories d'âge sont acceptées à partir de B3 en collèges et de C1 en lycées. La solution la plus équitable sera recherchée par les membres CMN afin que les élèves valides tirent dans les conditions de pratique et de sécurité de l'élève en situation de handicap. « Champ d'inscription handicap à renseigner pour valider la faisabilité de la pratique »	
JEUNE ARBITRE	1 Jeune Arbitre par équipe qualifiée Certifié académique minimum Il peut être d'une autre association sportive de l'académie Il ne peut pas être compétiteur En cas d'absence, l'association sportive concernée ne pourra participer au Championnat de France	
JEUNE COACH - JEUNE CAPITAINE	1 Jeune Coach - Jeune capitaine obligatoire, certifié académique, par équipe qualifiée, intégré à la composition d'équipe. Un jeune Coach - jeune Capitaine adjoint peut être identifié il fait obligatoirement partie de l'équipe (brassard). En cas d'absence, l'équipe concernée ne pourra participer au championnat de France.	
RÈGLEMENT	UNSS + Règlement FFE Tenue et matériel : - Masque (Double attache toutes armes obligatoire)	

	<ul style="list-style-type: none"> - Masque (Bavette électrique Fleuret obligatoire) - Gant Sabre 800 NW - Bustier et surépaisseur obligatoire 800 NW 	
FORMULE DE COMPETITION	Relais à l'Italienne¹ Match de Poule : 3 relais de 4 touches (12 touches) Match de Classement : 3 relais de 5 touches (15 touches) Modifiable le jour de la compétition	Relais à l'Italienne Match de Poule : 3 relais de 4 touches (12 touches) Match de Classement : 3 relais de 5 touches (15 touches) Modifiable le jour de la compétition
MODALITES DE QUALIFICATION	Championnat Interacadémique	Championnat Interacadémique
NOMBRE D'ÉQUIPES	14 Épée + 2 SP 10 Fleuret + 2 SP 10 Sabre + 2 SP 14 Educ + 2 SP	14 Épée + 2 SP 10 Fleuret + 2 SP 10 Sabre + 2 SP
TITRES DÉCERNÉS	Champion de France UNSS collèges Épée Champion de France UNSS collèges Fleuret Champion de France UNSS collèges Sabre Champion de France UNSS Sport Partagé	Champion de France UNSS lycées Épée Champion de France UNSS lycées Fleuret Champion de France UNSS lycées Sabre Champion de France UNSS Sport Partagé Champion de France UNSS LP Épée Champion de France UNSS LP Fleuret Champion de France UNSS LP Sabre

¹ La répartition dans les Poules sera effectuée en fonction des résultats obtenus par le Jeune Officiel de l'équipe au QCM de l'accueil du Championnat de France.

CRITERIUM ÉDUC ESCRIME

	COLLÈGES
LICENCIÉS AUTORISÉS	Benjamins
COMPOSITION DES EQUIPES	2 compétiteurs B1, B2, B3 Mixité obligatoire
ELEVES EN SITUATION DE HANDICAP	Les élèves en situation de handicap sont autorisés à participer dans les équipes ou en équipes purement « sport partagé » La solution la plus équitable sera recherchée par les membres de la CMN afin que les élèves valides tirent dans les conditions de pratique et de sécurité de l'élève en situation de handicap.
JEUNE ARBITRE	1 Jeune Arbitre par équipe qualifiée Niveau départemental minimum Il peut être d'une autre association sportive de l'académie Il ne peut pas être compétiteur En cas d'absence, l'association sportive concernée ne pourra participer au Critérium
RÈGLEMENT	UNSS
MODALITES DE QUALIFICATION	Championnat Multi Académique obligatoire
NOMBRE D'ÉQUIPES	14 équipes maximum + 2 équipes Sport Partagé

L'ÉDUC ESCRIME est une pratique innovante dont l'objectif est de rendre accessible l'activité escrime dans le monde scolaire.

BUT DU JEU : TOUCHER SON ADVERSAIRE à l'aide d'une arme en plastique SANS SE FAIRE TOUCHER, AVEC LA POSSIBILITÉ DE SE DÉFENDRE DANS UNE ZONE D'INVULNERABILITÉ SANS TOUCHE POSSIBLE APPELÉE « MAISON » au MAXIMUM 2 fois par touche.

Le but du jeu : Implique pour les tireurs de comprendre qu'il est impossible d'attaquer ensemble. L'Éduc-Escrime favorise l'échange entre les tireurs par le principe d'attaquer chacun son tour (première étape pour comprendre la convention des armes conventionnelles Fleuret Sabre : l'attaque est prioritaire). Ce jeu d'échange en escrime de manière épurée, car sans contacts de lames, donne l'initiative à l'attaque, et une réelle possibilité de se défendre sans l'utilisation de son arme, en se réfugiant dans sa maison, facilitant ainsi son arbitrage.

Lors des Championnats de France d'Escrime, une compétition réservée aux Benjamins sera organisée : Le critérium national **Éduc-escrime**.

Les rencontres se disputent exclusivement avec les « kits premières touches ». Les armes de ce matériel sont en plastique et non électriques. Il est possible d'utiliser l'arme comme un sabre ou comme un fleuret.


Il s'agit d'une épreuve par équipe constituée d'UN Garçon, d'UNE Fille et d'un Jeune Officiel.

Une formule adaptée sera proposée en tenant compte des effectifs présents. Une épreuve en relais sera privilégiée.

RÈGLEMENT

1. L'arme

Elle est utilisée pour toucher, mais pas pour se défendre. Les assauts sont dits « sans fer » c'est-à-dire sans aucun contact de lames, ni battements ni parades.

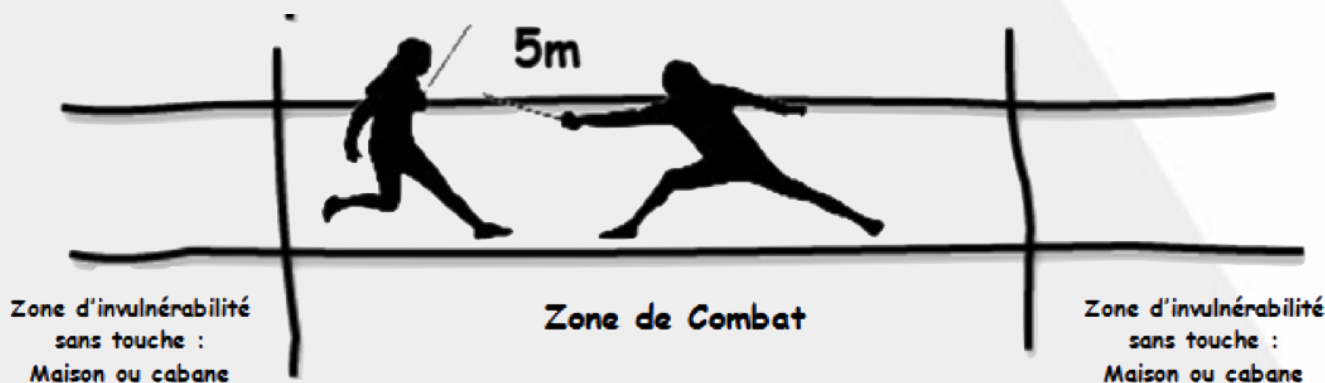
 L'utilisation de l'arme pour bloquer ou détourner l'arme de l'adversaire est interdite.

2. La piste

La piste fait 9 m de long et environ 1,5 m de large.

Une zone de combat de 5 m est tracée et deux zones d'invulnérabilité de 2 mètres sont tracées de chaque côté de la zone de combat.

- Le tireur qui franchit des 2 pieds cette ligne est dans une zone d'invulnérabilité où il ne peut ni toucher ni être touché.
- Le tireur qui franchit d'1 pied cette ligne est considéré rentré dans sa zone d'invulnérabilité, une vie lui est décomptée, et il peut être touché par son adversaire.
- Chaque tireur possède 2 vies par touche. Ce qui signifie qu'un tireur ne peut pas se réfugier plus de 2 fois dans sa cabane à chaque touche. Un tireur est considéré dans sa maison quand un des deux pieds est placé derrière la ligne. Si le tireur a les deux pieds derrière la ligne il ne peut pas être touché ; s'il a un pied il peut être touché.
- Enfin, un tireur ne peut pas rester dans sa cabane (au maximum 2 secondes). Cela signifie que dès que le tireur est passé derrière sa ligne, il est dans l'obligation de rentrer dans la zone de combat sans temps d'arrêt pour pouvoir toucher son adversaire.




3. La touche

La touche est portée avec l'arme sur la tête comme au sabre ou sur la veste comme au fleuret.

- TRANCHE-TÊTE : avec le tranchant de l'arme sur la tête ou la figure
- PIQUE-VESTE : avec la pointe sur la veste (tronc, bras jusqu'au coude, bavette)

Les coups de tranchant sur la veste et le coup de pointe au masque ne sont pas comptabilisés.

 Un armé de bras trop important (la pointe du sabre recule et le coup est porté avec violence) est considéré comme une faute et est sanctionné.


4. L'attaque

L'attaque est portée en fente. Elle est exécutée en un seul temps (c'est-à-dire en une seule action pour toucher).

La fente peut être précédée d'un déplacement vers l'avant. Si ce déplacement vers l'avant est exécuté avec un changement de rythme et sans temps d'arrêt avec la fente, c'est une attaque ! Le défenseur n'a que le choix de « faire tomber l'attaque dans le vide » ou d'aller dans sa maison, pour reprendre une priorité.

La position « pointe en ligne » n'est pas prioritaire sur une attaque.


 L'attaque exécutée en croisant les pieds comme une course en avant ou en flèche est interdite.


 Si contact de lames, battements à répétitions ou parades


5. La défense

La défense consiste à éviter l'attaque.

- Faire tomber dans le vide
- Esquiver
- Aller dans sa « cabane » (zone d'invulnérabilité) au maximum 2 fois par touche

 La défense exécutée avec son arme en bloquant ou en détournant le coup adverse est interdite.

 Au cours de la même touche, un tireur qui retourne une troisième fois dans sa cabane (au moins un pied derrière la ligne) sera sanctionné par une touche de pénalité.

 Le tireur qui reste derrière sa ligne pour conserver l'avantage du score ou pour toutes autres raisons est également sanctionné par une touche de pénalité. Temps supérieur à 2 secondes maximum

6. L'offensive après la défense


(Souvent appelée « riposte » à petite distance ou « l'attaque repart » lorsqu'on observe une nouvelle offensive.)

Les offensives ou actions destinées à toucher, après une défensive, peuvent être réalisées :

- Comme une attaque (voir définition)
- Avec un allongement du bras ou un déplacement vers l'avant en fonction de la distance nécessaire pour toucher.

7. Les déplacements

Ils se font sans croiser les pieds.

 Croiser les pieds (courir) pour se défendre ou pour attaquer est interdit.

8. La mise en garde

Les tireurs se mettent en garde avec le pied arrière sur la ligne des 5m.

9. Nombre de touches et durée du match


La formule varie en fonction de la nature du match (match de poule match de classement)


Match de Poule		Match de Classement
Poule Unique	2 Poules	4 relais de 3 points (soit la victoire en 12 points)
2 relais de 3 points (soit la victoire à 6 points)	2 relais de 4 points (soit la victoire à 8 points)	2 minutes par relais (temps décompté)
2 minutes par relais (temps décompté)	2 minutes par relais (temps décompté)	Ordre choisi avant le début du match par tirage au sort
Ordre choisi par l'équipe	Ordre choisi par l'équipe	
En Cas d'égalité Mort Subite de 20 sec (tirage au sort)	En Cas d'égalité Mort Subite de 20 sec (tirage au sort)	En Cas d'égalité Mort Subite de 20 sec (tirage au sort)


10. Sanctions

Au cours d'un match, l'arbitre donne un carton jaune (avertissement) dans le cas d'une faute prévue par le règlement et annule la touche éventuellement portée par le tireur fautif.

Toutes les nouvelles fautes commises au cours du même match sont sanctionnées par un carton rouge.

 Le carton rouge donne un point à l'adversaire et annule de la touche éventuellement portée par le tireur fautif.

 Le carton Jaune Sans action de jeu (pendant environ 15 secondes, à l'appréciation de l'arbitre) sera affecté aux tireurs fautifs.

 Le carton Rouge est attribué au tireur qui est non combatif à la deuxième fois.

1. L'arbitrage

Les commandements : « *En garde - êtes-vous prêts ? - Allez - Halte* »

Le principe pour l'arbitre est d'analyser la phrase d'armes afin de déterminer la priorité et de donner son avis sur la validité de la touche.

L'arbitre annonce la phrase d'armes, indique le tireur prioritaire (celui qui attaque) et la validité de la touche (Tranche tête ou Pique veste), il compte également les points

² assesseurs comptabilisent pour chaque maison et à chaque touche le nombre de fois que les tireurs entrent dans leur maison. Si un tireur pénètre entièrement dans sa maison plus de deux fois par touche, l'assesseur annonce le Halte lève le carton rouge, donnant un point à son adversaire.

2. Terminologie.

- **Attaque** : action initiale exécutée en allongeant son bras puis en se fendant ou en marche et fente. Il s'agit d'un mouvement offensif vers l'avant. Comme énoncé plus haut, la fente précédée d'un déplacement vers l'avant avec un changement de rythme et sans temps d'arrêt est une attaque !

L'attaque est prioritaire

- **Contre-attaque** : touche portée après, pendant, et dans l'attaque adverse.

La contre-attaque n'est pas prioritaire

- **La défense** : c'est l'action de faire tomber dans le vide l'attaque, en reculant. Un tireur peut se défendre en pénétrant dans sa maison au maximum 2 fois par touches.

Après une défensive le tireur reprend la priorité

- **La riposte** : Action exécutée après avoir paré l'attaque adverse avec son arme. L'utilisation du terme « Riposte » pour nommer l'action offensive qui suit la défensive en faisant tomber l'attaque dans le vide ou en se réfugiant dans sa maison est un abus de langage qui simplifie cependant l'analyse en éducation physique.

- **L'attaque repart** : L'action immédiate qui suit la défensive est une « attaque qui repart ». Elle peut s'exécuter en fonction de la distance de l'adversaire en :

- Allongement du bras
- Marche ou bond
- Fente, marche et fente.

L'attaque qui repart est prioritaire

3. Analyse de la phrase d'armes

L'arbitre analyse l'échange et détermine l'ordre des priorités.

L'arbitre dira par exemple :

- Il y a une attaque de droite une défensive de gauche et une attaque qui repart de gauche.
 - o Il questionne alors les assesseurs de droite :
 - L'attaque de droite est ce qu'elle touche ? Il montre le tireur qui attaque.
 - o Les assesseurs se prononcent :
- *non.*
 - o Il se tourne vers les assesseurs de gauche :
- *L'attaque repart de gauche, est ce qu'elle touche ?*
 - o Les assesseurs se prononcent :
 - Oui.
 - o L'arbitre conclue :
 - Point à gauche.
 - Le score est de x à y en faveur de droite ou de gauche.

4. Difficultés d'arbitrage

Une des difficultés pour l'arbitre sera de veiller à bien voir la priorité de l'attaque et la fin de cette priorité. En effet toute tentative de touche vers l'avant constitue une attaque. Par conséquent, s'il n'y a pas de touche la priorité est perdue et passe à l'adversaire.

- Il ne faudra pas confondre un déplacement vers l'avant suivi d'une fente, qui est bien une attaque, avec une tentative de touche suivie d'une autre et d'une autre qui sont des successions d'attaques rapprochées avec des mouvements de l'arme vers l'avant et dans le vide.
- Si l'adversaire prend sa priorité et touche, après une de ces actions qui ne touchent pas, il marque le point.
- Si l'arbitre est dans l'incapacité de définir qui est l'attaquant, dans le cas de touches simultanées, il pourra indiquer Attaques Simultanées aux tireurs, les remettre en garde et reprendre l'assaut, sans comptabiliser les touches portées.
- L'attaque sur la préparation, bien connue des techniciens, ne doit pas être valorisé en Educ-escrime. L'esprit du jeu consiste à respecter l'échange. Le doute doit profiter à l'attaquant. La difficulté d'exécution d'une offensive correcte par un tireur ne doit pas favoriser l'appellation « d'attaque sur la préparation » d'une action exécutée sur l'attaque adverse qu'on appelle communément contre-attaque et qui n'est pas prioritaire.

Remontée des résultats des Championnats qualificatifs :

Date limite de transmission des résultats inter-académiques par les services régionaux :

- Voir calendrier des Championnats de France UNSS.

Après les dates limites de transmission des qualifications Inter-académiques, aucun résultat qualificatif aux Championnats par Équipe d'Établissement ne sera pris en compte. Une demande de repêchage indiquée ne sera prise en compte que par l'envoi à la DN de la demande officielle (annexe 1 du Règlement Fédéral), avant la date butoir des phases qualificatives.

Adresse de saisie : directement sur Opuss

Responsabilité « Jeunes Officiels – Vers une génération responsable »

1. Passerelles

La convention entre l'UNSS et la FFE précise que le jeune officiel de certification de niveau académique ou national permet une équivalence, dès lors qu'il est licencié à la FFE. La certification nationale est assurée par des cadres techniques de la FFE membres de la CMN ;

La certification de niveau académique UNSS permet d'obtenir le titre d'arbitre départemental d'Esgrime sous réserve d'avoir effectué ou d'effectuer le stage de formation fédéral d'arbitre de 20h.

Cette équivalence peut être obtenue en prenant contact auprès du comité départemental (service formation).

Les arbitres nationaux UNSS valide tout ou partie de l'examen d'arbitrage régional FFE.

Cette équivalence peut être obtenue en prenant contact auprès du comité régional (service formation).

Annexe 1

Associations sportives n'ayant pas assisté au protocole en 2022 et n'étant pas autorisées à participer au Championnat de France 2023

NÉANT

Annexe 2

Associations sportives ayant fait forfait dans les dix jours précédant le Championnat de France 2022 et n'étant pas autorisées à participer au Championnat de France 2023

NÉANT