

FEDERATION FRANCAISE d'ESCRIME

CONDENSE DU REGLEMENT INTERNATIONAL

Ce document n'a aucun caractère officiel et ne remplace pas le RI de la FIE, il a simplement pour but, d'essayer de tirer les articles les plus importants (reproduits à la virgule près) pour nos Maîtres d'Armes, Entraîneurs, Officiels et Bénévoles qui veulent se mettre au courant des nouvelles règles sans pour autant avaler les 180 pages du RI de la FIE. Ce document word est couplé avec un document excel qui regroupe les fautes et sanctions en vigueur au 1^{er} janvier.

Tous les paragraphes qui sont écrits **en bleu** sont les nouveaux textes en vigueur depuis novembre 2002 pour le Règlement Technique, mai 2002 pour le Code de la Publicité et février 2003 en ce qui concerne les Règles d'Organisation. Tous les paragraphes **encadrés** sont les nouveaux textes votés au congrès de **Leipzig** et en vigueur dès **le 1^{er} janvier 2004**.

dimanche 4 janvier 2004

REGLEMENT TECHNIQUE, édition novembre 2002

B) EXPLICATION DE QUELQUES TERMES TECHNIQUES EMPLOYES LE PLUS SOUVENT DANS LES JUGEMENTS D'ESCRIME (1)

§ 1. Temps

t.6 Le temps d'escrime est la durée d'exécution d'une action simple.

§ 2. Actions offensives et défensives

t.7 Définition:

Les différentes actions offensives sont l'attaque, la riposte et la contre-riposte.

- L'attaque est l'action offensive initiale exécutée en allongeant le bras et menaçant continuellement la surface valable de l'adversaire, précédant le déclenchement de la fente ou de la flèche (Cf. t.56 ss, t.75 ss).

Chapitre 3

TERRAIN

t.13 La largeur de la piste est de 1,50 à 2 mètres.

La longueur de la piste est de 14 mètres, de telle sorte que chaque tireur, étant placé à 2 mètres de la ligne médiane, ait à sa disposition, pour rompre sans franchir la limite arrière des deux pieds, une longueur totale de 5 mètres.

Chapitre 4

MATERIEL DES TIREURS

(Armement - Equipement - Habillement)

t.15 Les tireurs s'arment, s'équipent, s'habillent et combattent sous leur propre responsabilité et à leurs risques et périls.

Chapitre 5

COMBAT

§ 1. Manière de tenir l'arme

t.16 En absence d'un dispositif spécial ou d'une attache ou d'une forme spéciale (orthopédique), le tireur est libre de tenir la poignée comme il veut et il peut aussi, au cours d'un match, modifier la position de sa main. Toutefois, l'arme ne peut - d'une façon permanente ou temporaire, apparente ou déguisée - être transformée en arme de jet; elle doit être maniée sans que la main quitte la poignée et, au cours d'une action offensive, sans glisser sur la poignée, d'avant en arrière.

Lorsqu'un dispositif spécial, ou une attache, ou une forme spéciale (orthopédique) existe, la poignée doit être tenue de telle sorte que la face supérieure du pouce soit orientée dans la même direction que la gorge de la lame (du fleuret ou de l'épée), ou perpendiculairement au plan de la flexibilité de la lame du sabre .

L'arme est maniée par une seule main; le tireur ne peut changer de main jusqu'à la fin du match, à moins d'y être autorisé par l'arbitre, en cas de blessure à la main ou au bras.

§ 2. Mise en garde

t.17 Le tireur appelé le premier doit se placer à la droite de l'arbitre, sauf dans le cas du match entre un droitier et un gaucher, si le premier appelé est le gaucher.

La mise en garde au début et les remises en garde se font toujours au milieu de la largeur de la piste.

Lors de la mise en garde, au cours du combat, la distance entre les tireurs doit être telle que, dans la position pointe en ligne, les pointes ne puissent pas être en contact.

La mise en garde au commencement de chaque période et de la minute supplémentaire éventuelle doit se faire au milieu du terrain.

La remise en garde, à la distance, ne peut avoir pour effet de placer au-delà de la ligne arrière, le combattant qui se trouvait en deçà de cette ligne au moment de la suspension du match.

Si l'a déjà un pied au-delà de la ligne arrière, il reste à sa place.

La remise en garde, à la distance, pour sortie latérale, peut placer le combattant fautif au-delà de la ligne arrière et entraîner une touche.

La garde est prise par les tireurs au commandement de "En garde" donné par l'arbitre. Après quoi l'arbitre demande: "Etes-vous prêts?". Sur une réponse affirmative, ou en l'absence d'une réponse négative, il donne le signal du combat : "Allez".

Au fleuret et au sabre, la garde ne peut être prise dans la position en ligne.

§ 3. Début, arrêt et reprise du combat

3. Sauf cas exceptionnel, l'arbitre ne peut autoriser un tireur à quitter la piste. Si celui-ci le faisait sans autorisation, il serait passible des sanctions prévues aux articles t.114, t.116, t.120.

§ 5. Corps à corps

t.20 Le corps à corps existe lorsque les deux adversaires sont en contact; dans ce cas, le combat est arrêté par l'arbitre (Cf. t.25, t.63).

Au fleuret et au sabre, il est interdit d'occasionner le corps à corps (même sans brutalité ni violence). Dans le cas d'une telle faute, l'arbitre infligera au tireur fautif les sanctions prévues par les articles t.114, t.116, t.120. et la touche éventuellement portée par le tireur fautif sera annulée.

Aux trois armes, il est interdit d'occasionner le corps à corps volontaire pour éviter une touche, ou de bousculer son adversaire. Dans le cas d'une telle faute, l'arbitre infligera au tireur fautif les sanctions prévues par les articles t.114, t.116, t.120, et la touche éventuelle portée par le tireur fautif sera annulée.

§ 6. Esquives - Déplacements et dépassements

t.21 Les déplacements et esquives sont permis, même ceux où la main non armée peut venir en contact avec le sol.

Il est interdit pendant le combat de tourner le dos à l'adversaire.

Dans le cas d'une telle faute, l'arbitre infligera au tireur fautif les sanctions prévues par les articles t.114, t.116, t.120, et la touche éventuelle portée par le tireur fautif sera annulée.

Au cours du combat, quand un tireur dépasse son adversaire, l'arbitre doit donner immédiatement le commandement "Halte" et remettre les tireurs à la place qu'ils occupaient avant le dépassement.

En cas d'échange de touches au cours du dépassement, la touche portée immédiatement est valable; la touche portée après le dépassement est annulée, mais celle immédiatement portée, même en se retournant, par le tireur qui a subi l'action offensive est valable.

Quand, au cours d'un match, un tireur ayant fait une flèche est signalé comme touché et qu'il dépasse l'extrémité de la piste d'une distance suffisamment longue pour provoquer l'arrachement de l'enrouleur ou du fil de piste de celui-ci, la touche qu'il a reçue ne sera pas annulée (Cf. t.103).

§ 7. Substitution et utilisation du bras et de la main non armés

t.22 L'utilisation de la main et du bras non armés est interdite pour exercer soit une action offensive, soit une action défensive (cf. t.114, t.116, t.120). Dans le cas d'une telle faute, la touche portée par le tireur fautif sera annulée.

Au fleuret et au sabre, il est interdit de protéger ou de substituer une surface valable par une autre partie du corps, soit par couverture, soit par un mouvement anormal (Cf. t.114, t.116, t.120), et la touche éventuellement portée par le tireur fautif sera annulée.

Pendant la durée du combat, la main non armée du tireur ne doit en aucun cas saisir une partie quelconque de l'équipement électrique (Cf. t.114, t.116, t.120), et la touche éventuellement portée par le tireur fautif sera annulée.

t.23 Dans le cas où l'arbitre s'aperçoit qu'au cours d'un match, un des tireurs fait usage du bras ou (et) de la main non-armés, ou protège ou couvre la surface valable par une partie non valable, il peut demander l'assistance de deux assesseurs neutres, qui seront désignés par le Directoire technique. Ces assesseurs, placés de part et d'autre de la piste, suivent l'ensemble du combat et signalent, en levant la main ou sur l'interrogation de l'arbitre, l'utilisation du bras ou de la main non armés, ou la protection ou la couverture de la surface valable par une partie non valable (Cf. t.49, t.114, t.116, t.120).

L'arbitre peut également faire changer de place les deux tireurs de façon que celui qui commet cette irrégularité ne lui tourne pas le dos.

§ 8. Terrain gagné ou perdu

t.25 Cependant lorsque le match aura été suspendu en raison de corps à corps, les tireurs seront replacés en garde, de telle façon que celui qui a supporté le corps à corps se retrouve à l'endroit où il était; il en est de même si son adversaire lui a porté une flèche, même sans corps à corps.

§ 9. Franchissement des limites

a) Arrêt du combat

t.26 Lorsqu'un tireur franchit d'un ou des deux pieds une des limites latérales de la piste, l'arbitre doit immédiatement crier "Halte".

Si le tireur sort de la piste avec les deux pieds, l'arbitre doit annuler tout ce qui s'est passé après le franchissement de la limite, sauf la touche reçue par le tireur qui a franchi la limite, même après le franchissement, à condition qu'il s'agisse d'une touche simple et immédiate. Par contre, la touche portée par le tireur qui sort de la piste avec un pied seulement reste valable si l'action est lancée avant le commandement de « Halte ! ».

Quand un des deux tireurs sort de la piste avec deux pieds, seul peut être compté dans ces conditions le coup porté par le tireur qui est resté sur la piste avec au moins un pied, même s'il y a un coup double.

b) Limites arrières

t.27 Lorsqu'un tireur franchit complètement, avec les deux pieds, la limite arrière de la piste, il est déclaré touché.

c) Limites latérales

t.28 Le tireur qui franchit d'un ou des deux pieds une des limites latérales est pénalisé. A la remise en garde, son adversaire sera avancé d'un mètre par rapport à la place qu'il occupait au moment du franchissement, le tireur pénalisé devant reculer pour reprendre la distance.

Si, suite à l'application de cette sanction, un des tireurs a les deux pieds en dehors de la limite arrière, il est déclaré touché.

Le tireur qui, pour éviter d'être touché, franchit l'une des limites latérales des deux pieds - notamment en faisant une flèche - recevra les sanctions prévues par les articles t.114, t.116, t.120.

d) Sortie accidentelle

t.29 Le tireur qui franchit involontairement l'une des limites par suite de tout cas fortuit (telle qu'une bousculade), n'est passible d'aucune pénalisation.

§ 10. Durée du combat

t.30 Par durée du combat, il faut entendre la durée effective, c'est-à-dire la somme des temps écoulés entre "Allez" et "Halte".

La durée du combat est contrôlée par l'arbitre ou par un chronométrateur. Pour les finales des épreuves officielles de la F.I.E. comme pour tous les matches qui comportent un chronomètre visible pour les spectateurs, le chronomètre doit être placé de telle façon qu'il soit visible pour les deux tireurs en piste et pour l'arbitre.

La durée du combat effectif est :

- en poules : 5 touches, maximum 3 minutes
- en élimination directe : 15 touches, maximum 9 minutes divisées en 3 périodes de 3 minutes, avec une minute de pause entre deux périodes.
- par équipes : 3 minutes pour chaque relais.

t.31 Le temps peut être demandé par l'escrimeur chaque fois que le match est interrompu.

Si un tireur cherche abusivement à provoquer ou à prolonger des interruptions de combat, l'arbitre lui infligera les sanctions prévues par les articles t.114, t.116, t.120.

En cas de défaillance du chronomètre ou de faute du chronométrateur, l'arbitre devra évaluer lui-même le temps restant à tirer.

§ 11. Accident - Retrait d'un tireur

t.33 Pour traumatisme survenu au cours du combat et dûment constaté par le délégué de la Commission Médicale ou le médecin de service, un arrêt de 10 minutes maximum, décomptées à partir de l'avis du médecin et strictement réservées aux soins pour lesquels le match a été interrompu pourra être accordé. Avant ou à l'expiration de cet arrêt de 10 minutes, si le médecin constate l'incapacité du tireur à reprendre le match, il décide le retrait de ce tireur dans les épreuves individuelles et/ou son remplacement, si possible, dans les épreuves par équipes (Cf. o.44).

Dans la suite de la même journée un nouvel arrêt ne pourra être accordé que s'il est consécutif à un traumatisme autre que le précédent.

En cas de demande d'arrêt injustifiée, dûment constatée par le Délégué de la Commission Médicale ou le médecin de service, l'arbitre infligera au tireur fautif les sanctions prévues par les articles t.114, t.117, t.120.

Dans les épreuves par équipes, le tireur, jugé par le médecin de service incapable de reprendre un match, pourra néanmoins, après décision de ce même médecin, disputer dans la même journée les rencontres suivantes.

Le Directoire technique peut modifier l'ordre des matches des poules pour assurer le bon déroulement de la compétition (Cf. o.16).

t.34 Les arbitres ne peuvent cumuler leurs fonctions avec aucune autre activité dans le tournoi, telle que membre du DT, capitaine d'équipe, délégué officiel de leur fédération nationale.

Chapitre 6

ARBITRAGE ET JUGEMENT DES TOUCHES

2. Assesseurs

t.36 L'arbitre accomplit sa mission à l'aide d'un appareil de contrôle automatique des touches avec, éventuellement, l'assistance de deux assesseurs surveillant l'utilisation du bras ou de la main non armés, la substitution de surfaces valables, les touches portées au sol à l'épée, l'inversion de la ligne des épaules au fleuret, les sorties latérales et arrières de la piste, **ou toute autre faute définie dans le Règlement (Cf. t.120).**

Cette mesure est obligatoire pour toutes les finales (4 ou 8) individuelles et pour la finale (2) par équipes .

Les assesseurs sont placés de chaque côté de l'arbitre, de part et d'autre de la piste; ils suivent l'ensemble du combat.

Les assesseurs doivent changer de côté au milieu du match ou après chaque période et après chaque relais d'une rencontre par équipe, de façon à ne pas toujours observer le même tireur.

§ 3. Désignation des arbitres

1 - Jeux Olympiques et Championnats du Monde

a) Epreuves individuelles

t.37 Pour le tour de poules et le tableau préliminaire, les délégués à l'arbitrage désigneront les arbitres par tirage au sort.

Pour le tableau principal d'élimination directe, les délégués à l'arbitrage établiront une liste des meilleurs arbitres présents en nombre suffisant, en tenant compte de leur nationalité. Ces arbitres seront désignés par tirage au sort pour chaque quart du tableau pour arbitrer les matches dans l'ordre du tableau. S'il n'y a pas la possibilité de procéder ainsi, les délégués à l'arbitrage pourront faire alterner les arbitres dans les différents quarts de tableau.

A l'issue de chaque tour, les délégués à l'arbitrage peuvent retirer un arbitre dont la prestation n'aurait pas été satisfaisante. Par contre, un arbitre ne sera pas changé en cours de match, sauf cas exceptionnel (tel qu'empêchement physique de l'arbitre). Dans ce cas, la décision motivée sera prise par les délégués à l'arbitrage (règle applicable également pour les épreuves par équipes).

Pour la finale, les délégués à l'arbitrage établiront une liste de 4 à 8 arbitres, dont:

- 2 à 4 doivent être intégralement neutres,
- 2 à 4 peuvent être choisis sans tenir compte de leur nationalité.

Le tirage au sort, pour les 4 premiers matches, s'effectuera entre les arbitres intégralement neutres.

Après les 4 premiers matches de la finale, le tirage au sort sera effectué à nouveau en tenant compte de la nationalité des tireurs encore qualifiés.

Les tirages au sort seront effectués à l'aide de l'ordinateur.

b) Epreuves par équipes

t.38 Les délégués à l'arbitrage et le Directoire technique choisissent parmi les arbitres A et B neutres présents ceux qui leur paraissent compétents et l'on tire au sort entre ces arbitres.

t.43 Ajout : aux trois armes, que le tireur ne soit pas muni d'équipement de communication électronique permettant à une personne en dehors de la piste de communiquer avec le tireur au cours du combat.

t.44 Outre les mesures de contrôle ci-dessus mentionnées, l'arbitre d'un match pourra à tout moment, de son propre chef ou à la demande d'un tireur ou d'un capitaine d'équipe, soit procéder lui-même à ce contrôle, soit vérifier les mesures de contrôle déjà effectuées, soit même procéder ou faire procéder à de nouvelles mesures de contrôle (Cf. t.35).

§ 6. Matériel non réglementaire

t.45 Quelles que soient les circonstances dans lesquelles un tireur se trouve sur la piste muni de matériel non conforme au Règlement (Cf m.8, m.9, m.12, m.13, m.16, m.17, m.23) ou défectueux, ledit matériel sera immédiatement saisi et confié pour examen aux experts en service. Le matériel en question ne sera remis à son propriétaire qu'après la prise des mesures auxquelles donne lieu cet examen et, le cas échéant, moyennant paiement des frais occasionnés par les réparations. Avant la

réutilisation, le matériel sera contrôlé à nouveau.

1) Lorsqu'un tireur se présente sur la piste (Cf. t.86):

- soit avec une seule arme réglementaire,
- soit avec un seul fil de corps réglementaire,
- soit avec une arme ou un fil de corps ne fonctionnant pas, ou non conformes aux articles du Règlement,
- soit sans plastron protecteur (Cf. t.43 ci-dessus),
- soit avec une veste conductrice ne recouvrant pas complètement la surface valable,
- soit avec une tenue non conforme aux règlements.

l'arbitre lui infligera les sanctions prévues par les articles t.114, t.116, t.120 (1er groupe).

2) Lorsque, au cours d'un match, on constate une irrégularité dans le matériel pouvant provenir des conditions de combat :

Exemples :

- veste conductrice présentant des trous où les touches ne sont pas signalées valables,
 - fil de corps ou arme ne fonctionnant plus,
 - pression du ressort devenue insuffisante,
 - courses de la pointe d'arrêt n'étant plus conformes,
- l'arbitre n'infligera ni avertissement, ni sanction et la touche valablement portée avec l'arme devenue défectueuse sera accordée.

Par contre, même en cours de match, un tireur dont l'arme, au moment où il se déclare prêt à tirer, ne respecte pas les normes de la flèche de la lame (Cf. m.8, m.16, m.23) sera sanctionné selon les articles t.114, t.116 et t.120.

3) Si, au moment de la présentation sur la piste ou au cours d'un match, on constate que le matériel utilisé par le tireur :

a) ne porte pas les marques du contrôle préalable,

l'arbitre

- annulera la dernière touche éventuellement portée par le tireur fautif,

- lui infligera les sanctions prévues par les articles t.114, t.117, t.120;

b) n'est pas réglementaire sur un point non passible du contrôle préalable,

l'arbitre infligera au tireur fautif les sanctions prévues par les articles t.114, t.116, t.120

c) a été approuvé par le contrôle préalable, mais présente des irrégularités susceptibles de provenir de modifications volontaires.

d) porte des marques d'acceptation du contrôle préalable qui ont été imitées ou déplacées.

e) a été aménagé de façon à permettre à volonté l'enregistrement des touches ou le non fonctionnement de l'appareil.

Dans l'un ou l'autre de ces cas c) d) et e), l'arbitre doit immédiatement saisir le matériel (arme, fil de corps, éventuellement la veste conductrice) et le faire examiner par l'expert en service.

Après avoir pris l'avis de l'expert (un membre de la Commission S.E.M.I. pour les épreuves d'escrime des Jeux Olympiques et pour les Championnats du Monde) ayant fait les constatations (Cf. m.33 ss), l'arbitre appliquera les sanctions suivantes sans préjudice de l'application de l'article t.96/d:

- pour les cas c) et d),

l'arbitre infligera au tireur fautif les sanctions prévues par les articles t.114, t.118, t.120, et

annulera la dernière touche éventuellement portée par le tireur fautif;

- pour le cas e),

l'arbitre infligera au tireur fautif les sanctions prévues par les articles t.114, t.119, t.120.

En attendant la décision de l'arbitre, le match est arrêté, mais les autres matches de la poule peuvent continuer.

f) est muni d'équipement de communication électronique permettant à une personne en dehors de la piste de communiquer avec le tireur au cours du combat.

Si un tireur se présente sur la piste pour un match (poule, ED ou par équipes) en tenue non réglementaire de la manière suivante :

° sans porter correctement le nom et la nationalité sur le dos (application : toutes les compétitions officielles de la FIE, à tous les stades de ces compétitions) et/ou

° sans tenue nationale : application comme suit :

° Championnats du Monde et Championnats Juniors/Cadets, tous les matches en poule, élimination directe et rencontre par équipes.

° compétitions de la Coupe du Monde Senior individuelles, tous les matches de l'élimination directe dès le tableau de 64.

° compétition de la Coupe du Monde par équipes, tous les matches dans toutes les rencontres.

L'arbitre le sanctionnera d'un carton rouge (2^{ème} groupe), par contre le tireur fautif a le droit de rester en piste et de tirer le match concerné.

FLEURET

Temps de blocage des lampes à 300 millisecondes.

Augmentation du temps de contact à 15 millisecondes.

Adoption de la pointe Mangiarotti.

Flèche maximale de la courbe de la lame diminuée à 1 cm.

Augmentation de la pression sur la pointe d'arrêt à 750 grammes.

Suppression de l'inversion des épaules en tant que faute.

Application : à titre d'essai pour les compétitions de Coupe du Monde Juniors dès le 1^{er} octobre 2004.

t.46 Il est formellement interdit, durant le combat (entre « Allez » et « Halte »), d'appuyer ou de traîner la pointe de l'arme sur la piste conductrice. Il est également interdit, en tout temps, de poser l'arme sur la piste pour la redresser.

B) SURFACE VALABLE

§ 1. Limitation de la surface valable

t.47 La surface valable est limitée au tronc, en s'arrêtant, vers le haut, au sommet du col, jusqu'à six centimètres au-dessus du sommet des clavicules; sur le côté, aux coutures des manches, qui devront passer par la pointe de l'humérus; vers le bas, suivant une ligne qui passe horizontalement dans le dos, par les sommets des hanches et qui rejoint de là, par une ligne droite, le point de jonction des plis des aines.

§ 3. Extension de la surface valable

t.49 Cependant les coups arrivés sur une partie du corps dite non valable sont comptés valables lorsque, par une position anormale, le tireur a substitué cette surface non valable à la surface valable. L'arbitre peut questionner les assesseurs, mais il doit seul décider si la touche est valable ou non.

II. ANNULATION DE LA TOUCHE

Le tireur qui, volontairement, provoquera un signal en plaçant sa pointe sur le sol ou sur une surface quelconque en dehors de son adversaire, recevra les sanctions prévues par les articles t.114, t.116, t.120.

a) Il doit annuler la touche qu'il vient d'accorder, à la suite de l'apparition d'un signal de touche en surface valable (lampe colorée), s'il constate, par des essais effectués sous sa surveillance attentive, avant toute reprise effective du combat (commandement "Allez") et sans que rien n'ait été changé au matériel en présence (Cf. t.35/d)

- soit qu'un signal "valable" sur le tireur déclaré touché se produise sans qu'il y ait effectivement touche valable ;

- soit qu'une touche "non valable" donnée par le tireur déclaré touché n'ait pas été enregistrée par l'appareil;

- soit qu'une touche "valable" donnée par le tireur déclaré touché ne provoque aucun signal, ni "valable", ni "non valable" ;

- soit que les signaux provoqués par le tireur déclaré touché ne restent pas fixés sur l'appareil.

b) Par contre, lorsque l'arbitre aura accordé la priorité à la touche d'un tireur, il n'y aura pas lieu à annulation si on constate aux essais qu'une touche valable portée par le tireur déclaré touché est enregistrée comme non valable ou que l'arme du tireur déclaré touché donne le signal non valable en permanence.

c) Si le matériel d'un tireur n'est pas conforme aux articles m.27 et m.28, l'annulation ne sera pas applicable dans le cas où un signal est provoqué par une touche en surface non valable.

3. L'arbitre doit encore appliquer les règles suivantes :

a) seule la dernière touche précédant la constatation du défaut peut être annulée.

b) le tireur qui, sans y avoir été invité par l'arbitre, a procédé à des modifications ou échanges de son matériel, avant que l'arbitre ait donné sa décision, perd tout droit à annulation (Cf. t.35/d);

c) s'il y a eu reprise effective du combat un tireur ne peut plus réclamer l'annulation d'une touche accordée contre lui avant ladite reprise;

e) il n'est pas nécessaire que la défaillance constatée se répète à chaque essai; mais il faut qu'elle ait été constatée sans aucun doute au moins une fois par l'arbitre lui-même, au cours des essais faits par lui ou sous sa direction;

f) le fait que le tireur signalé comme touché se trouve avoir cassé sa lame motive l'annulation de la touche portée sur lui par son adversaire, à moins que le bris de la lame survienne nettement après l'enregistrement de la touche.

§ 2. Respect de la phrase d'armes

t.56 a) Toute attaque, c'est-à-dire toute action offensive initiale, correctement exécutée, doit être parée ou complètement esquivée et la phrase doit être suivie c'est-à-dire coordonnée (Cf. t.7).

- Pour juger de la correction d'une attaque, il faut considérer que :

1. L'attaque simple, directe ou indirecte (Cf. t.8) est correctement exécutée quand l'allongement du bras, la pointe menaçant la surface valable, précède le déclenchement de la fente ou de la flèche.

2. L'attaque composée (Cf. t.8) est correctement exécutée quand le bras s'allongeant dans la présentation de la première feinte, la pointe menace la surface valable sans raccourcir le bras pendant l'exécution des mouvements successifs de l'attaque et le déclenchement de la fente ou de la flèche.

3. L'attaque par marcher-fente ou marcher-flèche est correctement exécutée quand l'allongement du bras précède la fin de la marche et le déclenchement de la fente ou de la flèche.

4. L'action, simple ou composée, la marche ou les feintes exécutées avec le bras raccourci, ne sont pas comptées comme une attaque mais comme une préparation, exposant au déclenchement de l'action offensive ou défensive-offensive (Cf. t.8) adverse.

8. La passe-avant est une préparation et sur cette préparation toute attaque simple a la priorité.

EPEE

A) MANIERE DE PORTER LES TOUCHES

t.61 L'épée est une arme d'estoc seulement. L'action offensive de cette arme s'exerce donc par la pointe et par la pointe seule.

Il est formellement interdit, durant le combat (entre "Allez" et "Halte"), d'appuyer ou de traîner la pointe de l'arme sur la piste conductrice. Il est également interdit, en tout temps, de poser l'arme sur la piste pour la redresser.

Toute infraction sera sanctionnée selon les articles t.114, t.116, t.120.

B) SURFACE VALABLE

t.62 La surface valable comprend tout le corps du tireur, y compris ses vêtements et son équipement.

Ainsi, toute touche arrivée compte, quelle que soit la partie du corps (tronc, membres ou tête), du vêtement ou de l'équipement, atteinte (Cf. schéma).

C) CORPS A CORPS ET FLECHES

t.63 Le combattant qui, soit par flèche, soit en se portant résolument en avant, occasionne, même plusieurs fois de suite, le corps à corps (sans brutalité ni violence) ne transgresse pas les conventions fondamentales de l'escrime et ne commet aucune irrégularité (Cf. t.20, t.25).

Le tireur qui occasionne le corps à corps volontaire pour éviter une touche, ou qui bouscule son adversaire, reçoit les sanctions prévues par les articles t.114, t.116, t.120.

Il ne faut pas confondre la "flèche se terminant par choc bousculant l'adversaire" qui, aux trois armes, est considérée comme acte de brutalité volontaire et sanctionné comme tel (Cf. t.87, t.120).

Par contre, la "flèche portée en courant même au-delà de l'adversaire" et sans corps à corps n'est pas interdite : l'arbitre ne doit pas crier "Halte" trop tôt, pour ne pas annuler la riposte éventuelle ; si en exécutant cette flèche sans avoir touché son adversaire, le flécheur franchit les limites latérales de la piste, il doit être sanctionné comme il est précisé à l'article t.28.

D) JUGEMENT DE LA TOUCHE

§ 2. Annulation de touches

t.66 1. Dans son jugement, l'arbitre ne tient pas compte des signaux résultant de coups:

- lancés avant le "Allez" ou après le "Halte" (Cf. t.18);
- provoqués par une rencontre des pointes d'épées ou par un coup touchant le sol non isolé
- ou touchant des objets quels qu'ils soient en dehors de l'adversaire, y compris son équipement (Cf. t.36, t.67/e).

Le tireur qui, volontairement, provoquera une touche en plaçant sa pointe sur une surface quelconque en dehors de son adversaire recevra les sanctions prévues par les articles t.114, t.116, t.120.

t.67 2. L'arbitre doit tenir compte des défaillances éventuelles du matériel électrique et annuler la dernière touche enregistrée dans les cas suivants:

- a) si un coup porté sur la coquille du tireur signalé comme touché ou sur le tapis conducteur provoque le déclenchement de l'appareil;
- b) si une touche régulière exécutée par le tireur signalé comme touché ne provoque pas le déclenchement de l'appareil;
- c) si l'appareil se déclenche intempestivement du côté du tireur signalé comme touché, par exemple par suite de battement sur le fer, de mouvements quelconques de l'adversaire, ou par suite de toute cause autre qu'une touche régulière ;
- d) si le signal d'une touche exécutée par le tireur signalé comme touché se trouve annulé par une touche adverse ultérieure.

e) Cas particulier :

S'il y a un coup double par une touche valable et une touche non valable (touche en dehors de l'adversaire Cf. t.66, touche après avoir quitté la piste Cf. t.26 ss), la touche valable est seule retenue.

S'il y a un coup double par une touche certaine et une touche douteuse (défaillance dans l'appareillage électrique), le tireur ayant exécuté la touche certaine a le choix d'accepter le coup double ou de le faire annuler.

t.68 3. L'arbitre doit encore appliquer les règles suivantes d'annulation de touches:

- a) Seule, la dernière touche précédant la constatation du défaut peut être annulée et seulement si c'est le tireur signalé comme touché qui est désavantagé par ce défaut.
- b) La défaillance doit être constatée par des essais effectués immédiatement après l'arrêt du combat, sous la surveillance de l'arbitre et sans changer quoi que ce soit au matériel utilisé.
- c) Par ces essais, on cherche seulement à constater s'il y a matériellement possibilité d'une erreur dans le jugement par suite d'un défaut. L'emplacement de ce défaut dans l'ensemble de l'appareillage électrique, y compris l'équipement personnel de l'un ou de l'autre des tireurs, est sans importance pour le jugement.
- d) Le tireur qui, sans y être invité par l'arbitre, procède à des modifications ou échanges de son matériel, avant que le jugement soit rendu, perd son droit à l'annulation (Cf. t.35/d). De même, après remise en garde et après reprise effective du combat un tireur ne peut plus réclamer l'annulation d'une touche signalée sur lui avant ladite reprise.
- e) Il n'est pas nécessaire, pour l'annulation d'une touche, que la défaillance constatée se répète à chaque coup, mais il faut qu'elle soit constatée sans aucun doute, au moins une fois par l'arbitre.

- f) Si les incidents signalés à l'article t.67 se produisent par suite du décrochage des fiches de contact du fil de corps du tireur (soit près de la main, soit au dos du tireur), ils ne peuvent pas motiver l'annulation de la touche signalée.
 Toutefois, si le dispositif de sécurité prescrit par l'article m.55/4 ne fonctionne pas ou n'existe pas, l'annulation doit être accordée dans le cas de débranchement au dos du tireur.
- g) Le fait que l'épée d'un tireur présente, sur la coquille, sur la lame ou ailleurs, des tâches isolantes plus ou moins étendues, formées d'oxyde, de colle, de peinture ou d'une matière quelconque, où des touches adverses peuvent provoquer un signal, de même le bouton électrique mal fixé sur le bout de la lame, de façon à permettre de le visser ou de le dévisser à la main, ne peuvent pas motiver l'annulation de touches signalées sur ce tireur.
- h) Le fait que le tireur signalé comme touché se trouve avoir cassé sa lame motive l'annulation de la touche portée sur lui par son adversaire, à moins que le bris de lame survienne nettement après l'enregistrement de la touche.
- i) Dans le cas où, par un coup à terre, un tireur déchire le tapis conducteur et qu'en même temps le signal s'allume du côté de l'adversaire, la touche doit être annulée.
- j) Dans tous les cas où la vérification sera rendue impossible par suite d'un cas fortuit, la touche sera considérée douteuse et annulée (mais Cf. t.67/e).
- k) L'arbitre doit être extrêmement attentif aux touches non signalées ou signalées anormalement par l'appareil. En cas de répétition de ces défauts, l'arbitre devra faire appel aux membres de la Commission SEMI présents ou à un expert technique en fonction, afin de vérifier si le matériel est conforme au Règlement.
 L'arbitre devra veiller à ce que rien ne soit modifié ni dans l'équipement du tireur, ni dans l'appareillage électrique avant le contrôle de l'expert.
- t.69 4.** L'arbitre aura d'autre part à surveiller l'état du tapis conducteur; il n'admettra pas que le match se tire ou continue si le tapis porte des trous susceptibles de troubler l'enregistrement ou de provoquer des accidents. (Les organisateurs devront prendre les mesures nécessaires pour permettre la réparation ou le remplacement rapide des tapis conducteurs).

SABRE

Temps de blocage des lampes à 120 millisecondes.

Application : à titre d'essai pour les compétitions de Coupe du Monde Juniors dès le 1^{er} octobre 2004.

A) MANIERE DE PORTER LES TOUCHES

- b)** Les coups de pointe glissant sur la surface valable ou les coups effleurant le corps de l'adversaire (coups passés) ne comptent pas.
- c)** Les coups à travers le fer, c'est-à-dire qui touchent en même temps le sabre de l'adversaire et la partie vulnérable, sont valables toutes les fois qu'ils arrivent nettement sur la surface valable.
- d)** Il est interdit, en tout temps, de poser l'arme sur la piste pour la redresser. Toute infraction sera sanctionnée selon les articles t.114, t.116, t.120.

B) SURFACE VALABLE

t.71 Ne sont comptées que les touches portées en surface dite valable.

La surface valable comporte toute la partie du corps située au-dessus de la ligne horizontale passant par les sommets des plis formés par les cuisses et par le tronc du tireur dans la position "en garde" (Cf. schéma).

t.72 Une touche qui arrive en dehors de la surface valable n'est pas comptée comme touche; elle n'arrête pas la phrase d'armes et n'annule pas les touches subséquentes.

Si le tireur remplace une surface valable par une surface non valable, soit par une couverture, soit par un mouvement anormal, l'arbitre lui infligera les sanctions prévues par les articles t.114, t.116, t.120. Et la touche éventuellement portée sera annulée.

C) JUGEMENT DE LA TOUCHE

I - MATERIALITE ET ANNULATION DE LA TOUCHE

t.73 Pour la matérialité de la touche seule l'indication de l'appareil fait foi. L'arbitre ne peut déclarer un tireur touché sans que l'appareil ait régulièrement enregistré la touche (sauf les cas prévus par le Règlement Cf. o.17, o.24 et pour les touches de pénalisation). Il ne tiendra pas compte des coups lancés avant le "Allez" ni après le "Halte" (Cf. t.18).

L'arbitre doit tenir compte de défaillances possibles du matériel électrique, notamment il doit annuler la touche qu'il vient d'accorder, à la suite d'un signal de touche de l'appareil, s'il constate, par des essais effectués sous sa surveillance attentive, avant toute reprise effective du combat et sans que rien n'ait été changé au matériel en présence (Cf. t.35/d),

- soit qu'une touche donnée par le tireur déclaré touché ne provoque pas un signal "touche",
- soit que le signal provoqué par le tireur déclaré touché ne reste pas fixé sur l'appareil,
- soit qu'un signal "touche" sur le tireur déclaré touché se produise sans qu'il y ait effectivement une touche, ou que ce signal se déclenche par une touche sur l'arme ou sur une surface non valable.

Si le sabre du tireur déclaré touché n'est pas conforme à l'article m.24, alinéas 4 à 6 (isolation de l'intérieur et de l'extérieur de la coquille, de la poignée et du pommeau) il n'y aura pas d'annulation, même si une touche sur l'arme provoque le signal.

L'arbitre doit encore appliquer les règles suivantes:

- a) seule la dernière touche précédant la constatation du défaut peut être annulée;
- b) le tireur, qui sans y avoir été invité par l'arbitre, a procédé à des modifications ou échanges de son matériel, avant que l'arbitre ait donné sa décision, perd tout droit à annulation (Cf. t.35/d);
- c) s'il y a eu reprise effective du combat un tireur ne peut plus réclamer l'annulation d'une touche accordée contre lui avant ladite reprise du combat;
- d) l'emplacement du défaut trouvé dans l'appareillage (y compris le matériel des tireurs eux-mêmes), est sans conséquence pour cette annulation éventuelle;
- e) il n'est pas nécessaire que la défaillance constatée se répète à chaque essai; mais il faut qu'elle ait été constatée sans aucun doute au moins une fois par l'arbitre lui-même, au cours des essais faits par lui ou sous sa direction;
- f) le fait que le tireur signalé comme touché se trouve avoir cassé sa lame motive l'annulation de la touche portée sur lui par son adversaire, à moins que le bris de la lame survienne nettement après l'enregistrement de la touche.
- g) l'arbitre doit être extrêmement attentif aux touches non signalées, ou signalées anormalement par l'appareil. En cas de répétition de ces défauts, l'arbitre devra faire appel au Membre de la Commission SEMI présent, ou à l'expert technique en fonction, afin de vérifier si le matériel est conforme au Règlement.
- h) Dans tous les cas où la vérification sera rendue impossible par suite d'un cas fortuit, la touche sera considérée douteuse et, donc, annulée.
- i) S'il y a des signaux aux deux côtés sur l'appareil, l'arbitre appliquera les règles de l'article t.80.
- j) En application de la règle générale (Cf. t.18), même si aucun signal n'est enregistré, l'arbitre doit arrêter le combat dès que ce dernier devient confus et qu'il ne lui est plus possible d'analyser la phrase d'armes.

II. VALIDITE OU PRIORITE DE LA TOUCHE

§ 2. Respect de la phrase d'armes

t.75 a) Toute attaque correctement exécutée (Cf. t.7) doit être parée, ou complètement esquivée, et la phrase d'armes doit être suivie.

b) L'attaque est correctement exécutée quand l'allongement du bras, menaçant continuellement de la pointe ou de la taille la surface valable, précède le déclenchement de la fente.

1. L'attaque par fente est correctement exécutée:

- pour une "attaque simple" (Cf. t.8) quand le bras s'allonge dans le temps de la fente et que le coup arrive au plus tard quand le pied avant touche la piste;
- pour une "attaque composée" (Cf. t.8) quand le bras s'allongeant dans la présentation correcte de la première feinte (Cf. t.77), le coup arrive au plus tard, quand le pied avant touche la piste ou immédiatement après.

2. L'attaque par marcher-fente est correctement exécutée:

- pour une "attaque simple" (Cf. t.8) quand le bras s'allonge avant la fin de la marche et que le coup arrive au plus tard dans la finale de la fente;
- pour une "attaque composée" (Cf. t.8) quand le bras s'allongeant, dans la présentation correcte de la première feinte (Cf. t.77) pendant la marche, le coup arrive au plus tard dans la finale de la fente.

3. La passe avant, la flèche et tout mouvement en avant en croisant les jambes ou les pieds sont interdits. Toute infraction entraînera les sanctions prévues par les articles t.114, t.116 et t.120. La touche éventuellement portée par le tireur fautif sera annulée. Par contre, la touche portée correctement par l'adversaire sera comptée.

t.76 c) Pour juger de la correction d'une attaque il faut considérer:

1. Si l'attaque part lorsque l'adversaire est en position "pointe en ligne" (Cf. t.10), l'attaquant doit au préalable écarter l'arme de l'adversaire. Les arbitres doivent être attentifs à ce qu'un simple frôlement de fer ne soit pas considéré comme suffisant pour écarter le fer adverse.

2. Si, en cherchant le fer adverse pour l'écarter, le fer n'est pas trouvé (dérobement) le droit à l'action passe à l'adversaire.

3. Si l'attaque part lorsque l'adversaire n'est pas en position "pointe en ligne", l'attaque peut être portée par un coup droit ou par un dégagement, ou par un coupé ou bien être précédée de feintes (Cf. t.77) obligeant l'adversaire à la parade.

t.77 d) Dans les attaques composées, les feintes doivent être présentées correctement, c'est-à-dire:

1. la feinte du coup de pointe, le bras allongé, la pointe menaçant continuellement la surface valable;

2. la feinte du coup de taille, le bras allongé, la lame et le bras faisant un angle obtus de 135° environ, le tranchant menaçant une surface valable.

e) Dans une attaque composée, si l'adversaire trouve le fer dans une des feintes, il a droit à la riposte.

f) Dans une attaque composée, l'adversaire a le droit d'arrêter; mais pour être valable, l'arrêt doit précéder la finale de l'attaque d'un temps d'escrime, c'est-à-dire que l'arrêt doit toucher avant que l'attaquant ait commencé le dernier mouvement de la finale de l'attaque.

t.78 g) Attaque au fer par battement:

1. dans une attaque au fer par battement, cette attaque est correctement exécutée et conserve sa priorité quand le battement est fait sur le faible de la lame adverse, c'est-à-dire sur les 2/3 supérieurs de celle-ci;

2. dans une attaque au fer par battement, quand le battement est fait sur le fort de la lame adverse, c'est-à-dire sur le 1/3 inférieur de celle-ci, cette attaque est mal exécutée et le battement déclenche la priorité de la riposte immédiate de l'adversaire.

t.79 h) La parade donne le droit à la riposte; la riposte simple peut être directe ou indirecte, mais pour annuler toute action subséquente de l'attaquant, elle doit être exécutée immédiatement, sans indécision ou temps d'arrêt.

Contre les coups de taille, contre-taille et plat, la parade a pour but d'interdire l'accès de la surface valable vers laquelle les coups adverses sont dirigés, donc:

1. la parade est correctement exécutée quand, avant la finale de l'action offensive, elle s'oppose à l'arrivée du coup adverse en fermant la ligne dans laquelle cette action offensive doit se terminer;

2. lorsqu'une parade est correctement exécutée, l'action offensive de l'adversaire doit être déclarée parée et jugée comme telle par l'arbitre même si, par suite de sa flexibilité, l'extrémité de la lame offensive atteint la cible visée.

§ 3. Jugement

t.80 En application de ces conventions fondamentales du sabre, l'arbitre doit juger comme suit:

1. L'attaqué seul est touché:

a) s'il fait un coup d'arrêt sur une attaque simple;

b) si, au lieu de parer, il tâche d'esquiver mais sans y réussir;

c) si, après une parade réussie, il a un moment d'arrêt (riposte à temps perdu) qui donne à l'adversaire le droit de reprendre son attaque (redoublement, remise ou reprise);

d) si, sur une attaque composée, il fait un arrêt sans avoir l'avantage d'un temps d'escrime;

e) si, étant en position "pointe en ligne" (Cf. t.10), après un battement ou une prise de fer qui écarte son arme, il tire ou remet son fer en position "pointe en ligne" au lieu de parer un coup directement porté par l'attaquant.

2. L'attaquant seul est touché:

a) si l'attaque part lorsque l'adversaire est en position "pointe en ligne" (Cf. t.10) sans écarter le fer adverse. Les arbitres doivent être attentifs à ce qu'un simple frôlement de fer ne soit pas considéré comme suffisant pour écarter le fer adverse.

- b) s'il cherche le fer, ne le trouve pas (parce qu'il est dérobé) et continue l'attaque;
- c) si, dans une attaque composée, au cours de laquelle l'adversaire a trouvé le fer, il continue l'attaque pendant que l'adversaire riposte immédiatement;
- d) si, dans une attaque composée, il y a un raccourcissement du bras, ou un moment d'hésitation pendant lequel l'adversaire porte un coup d'arrêt ou une attaque et qu'il continue lui-même son action;
- e) si, dans une attaque composée, il est arrêté avec un temps d'escrime avant sa finale;
- f) s'il touche par remise, redoublement ou reprise d'attaque sur une parade de l'adversaire, suivie d'une riposte immédiate, simple, exécutée en un seul temps et sans retrait de bras;

3. Les tireurs sont remis en garde, chaque fois que l'arbitre, dans un coup double, ne peut pas nettement juger de quel côté est la faute.

Un des cas les plus difficiles à juger se présente lorsqu'il y a un coup d'arrêt qui permet de douter s'il y a un avantage suffisant sur la finale d'une attaque composée. En général, dans ce cas, le coup double est la conséquence d'une faute simultanée des deux tireurs, qui justifie la remise en garde. (Faute de l'attaquant par suite d'indécision, de lenteur, ou de feintes insuffisamment efficaces, faute de l'attaqué à cause de retard ou lenteur dans le coup d'arrêt).

CODE DISCIPLINAIRE DES EPREUVES

§ 1. Ceux qui y sont soumis

t.81 Les prescriptions du présent Titre sont applicables à toutes les personnes qui participent ou assistent à une épreuve internationale d'escrime, quel que soit le rôle qu'elles ont à y jouer (organiseurs, officiels, arbitres, tireurs, personnel auxiliaire, capitaines d'équipes, entraîneurs, soigneurs, spectateurs, etc.), quelle que soit leur nationalité.

Toutes ces personnes sont dénommées "escrimeurs" dans les articles ci-après.

§ 2. Ordre et discipline

t.82 Toutes les personnes qui participent ou assistent à une épreuve d'escrime, doivent respecter l'ordre et rester sans troubler le bon déroulement de l'épreuve. Au cours des matches, personne n'est autorisé à aller près de la piste, à donner des conseils aux tireurs, à critiquer l'arbitre ou les assesseurs ou à les injurier, ou à les importuner de quelque façon que ce soit. Même le capitaine d'équipe doit rester à la place qui lui est désigné et il ne peut intervenir que dans les cas et la façon prévus dans l'article t.90 du Règlement. L'arbitre a l'obligation d'arrêter immédiatement tout acte troublant le bon déroulement du match (Cf. t.96).

Il est interdit de fumer dans les salles de compétition. Le fait de fumer sera considéré comme troublant l'ordre de l'épreuve (Cf. t.83).

Toute infraction sera sanctionnée selon les articles t.114, t.118, t.120.

t.83 L'arbitre et (ou) le Directeur technique, d'office ou sur demande d'un délégué officiel de la F.I.E. ou du Comité organisateur, décident de l'expulsion du lieu de l'épreuve, avec ou sans avertissement, de toute personne qui, par gestes, attitudes ou paroles troublerait l'ordre ou le bon déroulement de l'épreuve.

b) Refus de rencontrer un adversaire

t.85 Aucun tireur (individuel ou équipes) d'une Fédération Nationale affiliée ne peut participer aux épreuves officielles s'il refuse de rencontrer n'importe quel tireur (individuel ou équipes), régulièrement engagé. En cas de violation de cette règle, le tireur (individuel ou équipes) sera immédiatement disqualifié.

c) Présentation à l'heure

t.86 Les tireurs, complètement équipés d'un matériel conforme au Règlement (Cf. t.43 à t.45) et prêts à tirer, auront à se présenter à l'heure et au lieu fixés pour le début de chaque poule, rencontre ou match, ou à l'heure indiquée pour la vérification du matériel avant leur match (Cf. t.43), ainsi qu'en cours d'épreuve à chaque injonction de l'arbitre.

Au moment de la présentation pour tirer un match, le tireur se présentera sur la piste complètement prêt à tirer : tenue réglementaire, veste fermée, cheveux corrects, gant et arme tenus par la main armée, le fil de corps connecté à la fiche de branchement à l'intérieur de la coquille. Unique exception pour le masque qui doit être tenu par la main non armée. En aucun cas, l'habillage et déshabillage n'auront lieu en public, sauf en cas d'accident déterminé par le médecin de service ou par le délégué de la Commission Médicale. (Cf. t.45, 1), t.114, t.116, t.120).

Ils doivent se présenter sur la piste, pour disputer leurs matches, avec deux armes (une de rechange) et deux fils de corps (un de rechange) réglementaires et en parfait état de fonctionnement (Cf. t.45, t.114, t.116, t.120).

Lorsqu'un tireur ou l'équipe complète ne se présente pas au premier appel de l'arbitre, à l'heure indiquée pour le début de la poule ou de la rencontre ou pour le début des matches en élimination directe, 2 appels supplémentaires sont effectués à une minute d'intervalle, suivis d'une exclusion de l'épreuve par l'arbitre si le tireur ou l'équipe au complet ne se sont pas présentés au 3ème appel (Cf. t.114, t.119, t.120).

Au cours de l'épreuve (individuelle ou par équipes), lorsque le tireur a été prévenu que son tour de tirer va venir et qu'il ne se présente pas dès l'injonction de l'arbitre, l'arbitre doit faire double répétition de l'appel à une minute d'intervalle, suivie de l'exclusion de l'épreuve si le tireur ne s'est pas présenté au troisième appel.

Si un tireur abandonne un match en quittant la piste (Cf. t.18/3), il sera pénalisé selon les sanctions prévues par les articles t.114, , t.116, t.120.

Au cours d'une rencontre par équipes, en cas de modification, volontaire ou involontaire, de l'ordre des matches de la rencontre, l'équipe qui a effectué la modification perd la rencontre (Cf. t.120, o.44).

d) Manière de combattre

t.87 Avant le commencement du match, les deux tireurs doivent effectuer le salut de l'escrimeur à leur adversaire, à l'arbitre et au public. De même lorsque la dernière touche a été portée, le match n'est terminé que lorsque les deux tireurs ont salué leur adversaire, l'arbitre et le public. Ils doivent à cet effet être immobiles pendant la décision de l'arbitre et procéder au salut de l'escrimeur et serrer la main non armée de l'adversaire dès que la décision est donnée. Si l'un ou les deux tireurs refusent de se conformer à cette règle, l'arbitre lui/leur infligera une suspension pour la suite de la compétition en cours et pour les deux épreuves FIE suivantes, dans l'arme concernée (Cf. t.114, t.119, t.120). Si les deux tireurs commettent ensemble la faute, ils seront suspendus pour la suite de la compétition en cours et pour les deux épreuves FIE suivantes, dans l'arme concernée. (Cf. t.114, t.119, t.120). Les points ou titres obtenus au moment de la faute restent acquis.

Lors des première et deuxième périodes d'un match par élimination directe et des huit premiers relais d'une rencontre par équipe, lorsque les deux tireurs manifestent clairement leur volonté de mettre fin au combat ou font preuve de passivité manifeste, l'arbitre donnera immédiatement le commandement de « Halte ! » et on passera à la minute de repos réglementaire en individuelle, au relais suivant par équipe. Lors des matches en poules, la troisième période en élimination directe ou le neuvième relais par équipe, en cas de passivité des deux tireurs pendant les deux premières minutes seulement, l'arbitre donnera un avertissement (sans carton) aux deux tireurs. En cas de répétition manifeste, l'arbitre donnera le commandement de « Halte ! » et on procédera d'office à la dernière minute du combat. Cette minute, qui sera tirée entière, sera décisive et sera précédée par un tirage au sort pour déterminer le vainqueur en cas d'égalité de score à la fin de la minute.

En cas de passivité ou non combativité manifeste au cours de la troisième minute, l'arbitre ne donnera pas d'avertissement et il n'arrêtera pas le combat.

Lorsque la dernière touche a été portée, le match n'est terminé que lorsque les deux tireurs ont salué leur adversaire, l'arbitre et le public. Ils doivent à cet effet être immobiles pendant la décision de l'arbitre et procéder au salut de l'escrimeur, en portant la coquille de l'arme au menton, et serrer la main non armée de l'adversaire dès que la décision est donnée. Si le vainqueur ne se conforme pas à ce règlement, la touche donnée sera annulée. Si le vaincu en fait de même, il sera suspendu pendant deux compétitions. Si les deux tireurs ne se conforment pas au règlement, ils seront exclus de la compétition et suspendus pendant deux compétitions (Cf. t.114, t.120).

Le tireur sur ou hors piste doit conserver son masque jusqu'au commandement de "Halte" donné par l'arbitre. Il ne peut en aucun cas intervenir auprès de l'arbitre avant sa décision (Cf. t.114, t.116, t.120).

Les tireurs ne pourront en aucun cas se déshabiller sur la piste, même pour changer leur fil de corps (Cf. t.114, t.116, t.120).

Immédiatement après la fin de la poule ou du match d'élimination directe, et sous la responsabilité de l'arbitre, qui doit vérifier l'exactitude des résultats figurant sur la feuille, les tireurs signeront la feuille de poule ou de match d'élimination directe. Avant le retour des documents au Directoire technique, l'arbitre doit indiquer par écrit si un tireur se refuse à signer le document. Aucune réclamation concernant ces résultats ne sera admise ultérieurement.

§ 5. Le capitaine d'équipe

t.90 Dans les épreuves par équipes, seul le capitaine d'équipe a le droit de se placer avec son équipe à l'intérieur de l'enceinte et d'intervenir auprès du Président du Directoire technique, etc, pour régler avec eux toutes les questions d'ordre technique, formuler des réclamations.

Les équipiers qui se seront strictement conformés à ses décisions, pourront ne pas être tenus pour responsables vis-à-vis des pouvoirs compétents. Toutefois, ils resteront personnellement responsables de tous les actes commis par eux en dehors de l'intervention de leur capitaine et de toutes les infractions commises par eux en violation des dispositions du présent Règlement.

§ 6. Les arbitres et les assesseurs

t.91 Ils doivent remplir leurs fonctions, non seulement avec une impartialité absolue, mais aussi avec la plus scrupuleuse attention (Cf. t.34).

§ 7. Les entraîneurs, soigneurs et techniciens

t.92 Les entraîneurs, soigneurs et techniciens, ne sont pas autorisés à se placer au cours des épreuves auprès des tireurs dans l'enceinte de la compétition.

L'arbitre peut autoriser, chaque fois qu'il l'estime nécessaire, une personne à porter momentanément assistance à un tireur .

Chaque nation dont un tireur participe effectivement au tour en cours peut désigner au total deux personnes qui ont le droit de se placer à proximité et à l'extérieur de l'enceinte des pistes, près d'un accès. Les organisateurs doivent prévoir l'emplacement nécessaire pour ces personnes.

Pendant les épreuves par équipe, il doit y avoir un lieu réservé aux équipiers. Seuls le capitaine d'équipe et un entraîneur ont le droit de se placer avec les tireurs de l'équipe à l'intérieur de la zone des équipiers, qui doit être bien délimitée, avec une ligne jaune par terre ou par un autre système. Elle doit avoir 9 m² minimum et être située à une distance entre 2 et 6 m à chaque extrémité et en dehors de la zone de piste, laquelle mesure 18x8 m.

Pendant les rencontres, les membres de l'équipe qui ne tirent pas doivent rester à l'intérieur de la zone des équipiers réservée à leur équipe.

Lors des épreuves par équipe, personne n'a le droit d'entrer dans la zone de piste sans l'autorisation de l'arbitre. Dans le cas d'une telle faute, l'arbitre infligera à l'équipe fautive les sanctions prévues dans les articles t.114, t.116 et t.120. L'avertissement infligé à l'équipe est valable pour tous les relais de la rencontre : si un tireur commet, pendant la même rencontre, une autre faute du 1er groupe, l'arbitre le sanctionne chaque fois d'un carton rouge.

Chapitre 2

LES AUTORITES DISCIPLINAIRES ET LEUR COMPETENCE

§ 2. Principe de juridiction

t.95 a) Quel que soit l'organisme de juridiction qui ait pris une décision, celle-ci sera susceptible d'un « **pourvoi** » éventuel devant une juridiction supérieure, mais d'un pourvoi seulement.

b) Aucune décision ne peut être réformée lorsqu'elle a été prise "**en fait**" (Cf. t.122).

c) Un appel contre une décision n'est **suspensif** qu'à condition de pouvoir être jugé sans délai.

d) Tout recours en appel devra être accompagné du dépôt d'une garantie de 80 \$ U.S.A. ou de sa contre-valeur; ce montant pourra être confisqué au profit de la F.I.E. en tout ou en partie en cas de rejet du recours pour "fol appel"; cette décision sera prise par la juridiction qui doit se prononcer sur le recours. Toutefois, les appels contre les décisions de l'arbitre ne donnent pas lieu aux dépôts mentionnés ci-dessus (Cf. t.122).

§ 3. Arbitre

t.96 a) L'arbitre a non seulement dans sa compétence la direction du match, le jugement des touches et le contrôle du matériel, il est également chargé de **faire respecter l'ordre** au cours des matches qu'il arbitre (Cf. t.35/i).

b) En tant que directeur du combat et juge des touches, il peut, en conformité avec le Règlement, pénaliser les tireurs, soit en refusant de leur accorder une touche réellement portée sur leur adversaire, soit en leur infligeant une touche non effectivement reçue par eux, soit en les excluant de l'épreuve qu'il arbitre, le tout, suivant les cas, après ou sans avertissement. En cette matière, et s'il a jugé **en fait**, ses décisions sont irrévocables (Cf. t.122) .

c) En vertu du droit de juridiction qu'il possède sur tous les escrimeurs participant ou assistant à l'épreuve qu'il arbitre, il peut également proposer au Directoire technique l'expulsion du lieu où la compétition se déroule, des spectateurs, soigneurs, entraîneurs et autres accompagnateurs des

tireurs (Cf. t.114, t.118, t.120).

d) Il peut enfin **proposer** au Directoire technique, toute autre sanction qu'il croit méritée (exclusion de toute la compétition, suspension ou disqualification) (Cf. t.97).

e) Le Directoire technique est l'organisme d'appel des décisions de l'arbitre (Cf. t.97 ss, t.122)

§ 4. Le Directoire technique (Cf. o.56 à o.62)

t.97 a) Le Directoire technique a juridiction sur tous les escrimeurs qui prennent part ou assistent à la compétition qu'il dirige.

En cas de nécessité, il peut intervenir spontanément dans tous les conflits.

Il peut prononcer, soit d'office, soit sur proposition d'un arbitre, toutes les sanctions prévues en cours d'épreuve.

b) Il constitue la juridiction d'appel des décisions des arbitres.

c) Il transmet en outre directement au siège de la F.I.E. l'indication des sanctions disciplinaires prononcées pendant les épreuves ainsi que les demandes éventuelles de blâme, de suspension, d'extension de pénalité, de radiation et les recours en cassation.

d) Le Directoire technique rend exécutoires toutes sanctions prononcées en dernier ressort, ou non suspensives (Cf. t.95).

e) Les décisions du Directoire technique prises spontanément ou d'office (première instance) sont susceptibles d'appel auprès de la Commission Disciplinaire.

Toutes les décisions du Directoire technique sont exécutoires immédiatement; aucun appel ne rend suspensive la décision pendant la compétition.

Chapitre 3

LES SANCTIONS

§ 2. Sanctions de combat

a) Perte de terrain (Cf. t.28)

t.102 Le tireur qui est sorti latéralement de la piste d'un ou des deux pieds est pénalisé d'une perte de terrain d'un mètre.

d) Exclusion de l'épreuve

t.105 Le tireur qui commet en combattant certaines violences ou des actes vindicatifs à l'égard de son adversaire, de même que celui qui ne défend pas loyalement sa chance ou qui profite d'un accord frauduleux avec son adversaire, peut se voir exclure de l'épreuve.

Le tireur exclu d'une épreuve ne peut plus continuer à prendre part à cette épreuve, même s'il est qualifié pour la phase suivante; il perd droit à son classement individuel et la place qu'il occupait restera libre; par contre les points obtenus par ce tireur au moment de l'exclusion restent acquis pour le classement de son équipe pour le championnat par équipes à condition qu'il participe effectivement à ce championnat.

§ 3. Sanctions disciplinaires

e) Exclusion de l'épreuve

t.106 L'exclusion d'une épreuve peut également être prononcée pour une faute disciplinaire (non présentation sur la piste, armes non conformes, attitude répréhensible envers un juge, etc.).

Les conséquences de cette exclusion pour le tireur sont les mêmes que celles qui ont été fixées par l'article t.105 ci-dessus.

f) Exclusion du tournoi

t.107 «Tournoi» est le nom donné à l'ensemble des épreuves se tirant au même endroit, à la même époque et à la même occasion.

Un tireur exclu du tournoi ne sera plus admis à prendre part à aucune épreuve de ce tournoi, ni dans la même arme, ni dans une autre arme.

Quand une sanction est appliquée à une équipe, le cas de chacun de ses membres doit être examiné individuellement et un membre de cette équipe pourrait être l'objet, selon le cas, de mesures disciplinaires différentes de celles appliquées aux autres (Cf. t.90).

g) Expulsion du lieu de l'épreuve ou du tournoi

t.108 Tous les participants ou assistants non tireurs (entraîneurs, soigneurs, techniciens, accompagnateurs, officiels, spectateurs), peuvent faire l'objet d'une expulsion, qui a pour conséquence de leur interdire l'accès du lieu où se déroule l'épreuve ou le tournoi, pendant sa durée (Cf. t.120). Cette mesure ne peut donner lieu à réparation à qui que ce soit.

Une équipe ayant utilisé un tireur disqualifié, suit forcément le sort de ce tireur et est disqualifiée

également. Les conséquences de cette disqualification sont les mêmes que pour l'exclusion de l'épreuve (Cf. article t.105 antérieur).

Chapitre 4

LES SANCTIONS ET LES JURIDICTIONS COMPETENTES

§ 1. Nature des sanctions

t.114 Il existe trois sortes de sanctions applicables dans les cas figurant au tableau de l'article t.120. Elles sont cumulables et valables pour le match à l'exception de celles manifestées par un CARTON NOIR, qui signifie une exclusion. Certaines fautes peuvent entraîner l'annulation de la touche portée par le tireur fautif. En cours de combat, ne sont annulées que les touches données en liaison avec la faute (Cf. t.120).

Les sanctions sont les suivantes:

- l'avertissement, manifesté par un CARTON JAUNE avec lequel l'arbitre désigne le tireur fautif. Le tireur sait alors que toute nouvelle faute de sa part entraînera une touche de pénalisation,
- la touche de pénalisation, manifestée par un CARTON ROUGE avec lequel l'arbitre désigne le tireur fautif. Une touche est ajoutée au score de son adversaire et entraîne, s'il s'agit de la dernière touche, la perte du match. De plus, tout CARTON ROUGE ne peut être suivi que d'un autre CARTON ROUGE ou d'un CARTON NOIR selon la nature de la nouvelle faute (Cf. t.120).
- l'exclusion de l'épreuve ou du tournoi selon le cas (tireur), ou l'expulsion du lieu de la compétition (toute personne troublant l'ordre), manifestée par un CARTON NOIR avec lequel l'arbitre désigne le fautif.

Tous avertissements (cartons jaunes), touches de pénalisation (cartons rouges) et exclusions (cartons noirs), ainsi que le groupe auquel ils appartiennent, doivent être mentionnés sur la feuille de match, de poule ou de rencontre.

§ 2. Compétence

t.115 Les fautes et leurs sanctions, figurant dans les différents articles du Règlement, sont résumées dans le tableau de l'article t.120; elles sont divisées en quatre groupes (Cf. t.116 à t.119). Toutes les sanctions sont de la compétence de l'arbitre, l'intervention d'office du Directoire technique étant toujours possible (Cf. t.97).

§ 3. Fautes du 1er groupe

t.116 Dans le 1er groupe, la première infraction, quelle que soit la faute, est sanctionnée par le CARTON JAUNE (avertissement). Si le tireur commet, dans le même match, la même ou une autre faute de ce groupe, l'arbitre le sanctionne, chaque fois, d'un CARTON ROUGE (touche de pénalisation). Si le tireur fautif a déjà été pénalisé d'un CARTON ROUGE au titre d'une faute du 2ème ou 3ème groupe, il reçoit un nouveau CARTON ROUGE dès la première infraction relevant du 1er groupe.

§ 4. Fautes du 2ème groupe

t.117 Dans le 2ème groupe, chaque faute est sanctionnée, dès la première infraction, par le CARTON ROUGE (touche de pénalisation).

§ 5. Fautes du 3ème groupe

t.118 Dans le 3ème groupe, une première infraction est sanctionnée par le CARTON ROUGE, c'est-à-dire une touche de pénalisation (cela, même si le tireur fautif a déjà reçu un CARTON ROUGE au titre des fautes du 1er ou 2ème groupe).

Si le tireur commet, dans le même match, la même ou une autre faute de ce groupe, l'arbitre le sanctionne d'un CARTON NOIR (exclusion de l'épreuve).

Pour toute personne troublant l'ordre hors de la piste il y a :

- à la première infraction, un avertissement manifesté par un carton jaune valable pour toute la compétition, qui doit être mentionné sur la feuille de match et enregistré par le Directoire technique;
--

- à la deuxième infraction au cours de la même compétition, le CARTON NOIR (expulsion du lieu de la compétition).

Dans les cas les plus graves concernant les troubles causés sur la piste et hors de la piste, l'arbitre peut exclure ou expulser immédiatement le fautif.

§ 6. Fautes du 4ème groupe

t.119 Dans le 4ème groupe, la première infraction est sanctionnée par le CARTON NOIR (exclusion de l'épreuve ou du tournoi, selon le cas).

§ 7. Les fautes et leurs sanctions

t.120. Voir le tableau excel ci-joint.

Chapitre 5 PROCEDURE

§ 1. Principe

t.121 Les diverses sanctions sont prononcées par les organes compétents qui jugent en équité, en tenant compte de la gravité de la faute et des circonstances dans lesquelles elle a été commise (voir t.94 ss, t.114 ss, t.124 ss).

§ 2. Réclamations et appels

a) Contre une décision de l'arbitre

t.122 Contre toute décision "en fait" de l'arbitre, il ne peut être déposé de réclamation (Cf. t.95/c, t.96/b). Cette réclamation doit être faite :

- par le tireur pour les épreuves individuelles,
 - par le tireur ou le capitaine d'équipe pour les épreuves par équipes,
- sans aucune formalité, mais courtoisement, et doit être adressée verbalement à l'arbitre immédiatement et avant toute décision de touche ultérieure.

Chapitre 6

CODE ANTIDOPAGE

§1. REGLES GENERALES

t.129 (a) Le dopage est l'usage par l'athlète d'une substance interdite ou l'usage d'une méthode interdite ou d'une technique interdite tel que défini par le Code Antidopage du Mouvement Olympique.

(b) Le dopage est interdit par la F.I.E. Tout manquement à cette règle entraîne des sanctions disciplinaires.

(c) La F.I.E. se réserve le droit d'effectuer des contrôles de dopage au cours des compétitions - c'est à dire, à l'occasion de toute compétition organisée sous son contrôle - aussi bien que hors compétition.

(d) La F.I.E. s'engage à adhérer au Code Antidopage du Mouvement Olympique, et adopte en totalité le document "Classes de substances interdites et méthodes interdites" en annexe au Code. En outre, la F.I.E. a décidé que l'alcool et les cannabinoïdes sont interdits en compétition.

(e) Chaque escrimeurs participant aux épreuves de la FIE et aux Jeux Olympiques doit se soumettre aux contrôles antidopage effectués conformément au code antidopage de la FIE ou au code antidopage CIO/WADA aux Jeux Olympiques.

Les licences internationales délivrées par la F.I.E. doivent stipuler que les titulaires de ces licences s'engagent à n'utiliser ni substances interdites, ni méthodes interdites, et à accepter de se soumettre à tout contrôle, aussi bien pendant les compétitions qu'en dehors des compétitions.

(f) Tout organisateur de compétition officielle de la F.I.E. doit prévoir des contrôles de dopage dans ses règlements et s'assurer que les procédures soient correctement appliquées pendant la compétition - y compris le fait qu'une escorte doit constamment accompagner l'escrimeur et ce dès lors qu'il reçoit la notification du contrôle de dopage jusqu'à son arrivée au poste de contrôle. Les frais de contrôle antidopage sont pris en charge par la Fédération organisatrice.

(g) Aux Championnats du Monde et aux Championnats du Monde Juniors et Cadets, la méthode de sélection des escrimeurs qui seront soumis au contrôle est déterminée, à chaque événement, par les délégués de la Commission Médicale, en accord avec le Président de la F.I.E. ou son représentant.

Aux épreuves de la Coupe du Monde, elle est déterminée par les organisateurs, en accord avec l'observateur de la F.I.E.

En principe, ce contrôle portera, pour les épreuves individuelles, sur les deux premiers de la finale et sur un autre escrimeur désigné par tirage au sort parmi les six autres finalistes si la finale est de 8 escrimeurs, et pour les deux premiers et sur un autre tireur désigné par tirage au sort parmi les deux autres finalistes si la finale est de 4 escrimeurs. Pour les épreuves par équipes, un escrimeur est désigné par tirage au sort dans chacune des quatre premières équipes.

(h) Les contrôles antidopage doivent être effectués dans un laboratoire accrédité par le CIO/WADA. L'observateur s'en assurera et l'indiquera dans son rapport. Tout organisateur ne respectant cette obligation sera sanctionné par l'annulation de sa compétition la saison suivante.

Tout escrimeur susceptible d'être soumis au contrôle (Cf. t.129/g) doit s'assurer auprès du Président du Directoire technique qu'il n'est pas désigné par le tirage au sort avant de quitter le lieu de la compétition ; le cas échéant, il sera considéré comme ayant refusé le contrôle.

(i) En outre, les personnes responsables du contrôle de dopage ont le droit de soumettre tout escrimeur à un contrôle de dopage pour des raisons légitimes, mais cette décision ne pourra être prise que par les membres de la Commission Médicale, au nombre minimum de deux, après en avoir prévenu le Président de la F.I.E. (ou son représentant) ou l'observateur de la F.I.E., ainsi que le Président du Directoire technique.

(j) Enfin, les organisateurs de la compétition ont la possibilité de faire des contrôles 'inopinés' sur un ou plusieurs escrimeurs à n'importe quel moment de l'épreuve. Ils devront respecter les conditions suivantes :

1) Effectuer un tirage au sort en présence du Président de la F.I.E. (ou de son représentant), ou de l'observateur de la F.I.E., ou du Président du Directoire technique.

2) Remettre la convocation à l'escrimeur, en personne, dès le moment de son élimination.

3) **Entamer le contrôle de dopage dans l'heure qui suit la remise de la convocation.**

4) Les organisateurs ne pourront effectuer ce contrôle inopiné que s'ils se sont assurés de la présence du ou des spécialistes du contrôle de dopage.

(k) Les escrimeurs qui ont transgressé ce code antidopage seront soumis au Code Disciplinaire de la F.I.E. (Statuts chapitre 7). La publication des résultats des contrôles et des décisions quant aux sanctions sera faite par le Bureau de la F.I.E. qui aura seul le droit de les porter à la connaissance de l'ensemble des fédérations.

(l) Les infractions de dopage commises et sanctionnées dans l'une des fédérations membres de la F.I.E., sont prises en compte et appliquées dans l'ensemble de tous les pays membres de la F.I.E.

(m) **Les sanctions qui figurent dans Annexe 1 ci-après sont obligatoires: elles sont basées sur celles prévues par le Code Antidopage du Mouvement Olympique, et sont clairement définies dans la liste de sanctions pour dopage.**

Annexe 1

Sanctions pour les infractions de dopage.

Tout escrimeurs qui refuse de se soumettre à ce contrôle ou à cet examen ou qui a été reconnu coupable de dopage sera exclu de l'épreuve et ne sera pas classé, sans préjuger des sanctions particulières. L'ensemble des tireurs classés après lui remonte d'une place dans les résultats de la compétition. S'il y a lieu, les deux troisièmes sont départagés suivant leur classement pour la composition du tableau.

1. **En cas de dopage, les sanctions pour une première infraction sont les suivantes :**

a) si les substances utilisées sont: stimulants (autre qu'amphétamines), narcotiques, alcool, cannabinoïdes ou Glucocorticostéroïdes (Programme 1) :

i) suspension de toute compétition sportive pendant une période de trois mois ;

ii) possibilité d'une autre interdiction de participation à un événement sportif spécifique ou à des événements après la fin de la période de suspension (par exemple, une interdiction de participation aux Championnats du Monde suivants) ;

iii) une éventuelle amende supplémentaire pouvant aller jusqu'à 10.000 US\$.

b) si les substances interdites utilisées sont autres que celles visées au paragraphe a) cidessus, c.-à.-d. : Agents anabolisants, amphétamines, cocaïne, diurétiques, hormones peptidiques, substances mimétiques et analogues ou si des Méthodes Interdites ont été utilisées (Programme 2) :

i) suspension de toute compétition pendant une période de deux ans ;

ii) possibilité d'une autre interdiction de participation à un événement sportif spécifique ou à des événements après la période de suspension (par exemple, une interdiction de participation aux Championnats du Monde suivants ou aux Jeux Olympiques) ;

iii) une éventuelle amende supplémentaire pouvant aller jusqu'à 10.000 US\$.

2. Dans le cas d'une récidive (survenant dans un délai de moins de dix ans après la première infraction de dopage) les sanctions sont les suivantes :

a) pour une infraction du Programme 1 :

i) suspension de toute compétition pendant une période de deux ans ;

ii) possibilité d'une autre interdiction de participation à un événement sportif spécifique ou à des événements après la fin de la période de suspension (par exemple, une interdiction de participation aux Championnats du Monde suivants ou aux Jeux Olympiques) ;

iii) une éventuelle amende supplémentaire pouvant aller jusqu'à 10.000 US\$.

b) pour une infraction du Programme 2 :

- i) suspension de toute compétition sportive à vie ;
- ii) une éventuelle amende supplémentaire pouvant aller jusqu'à 10.000 US\$.

3. Dans le cas de :

- refus de subir un test prévu par le code antidopage ;
- dopage dont un officiel ou un membre de l'entourage est responsable ; ou
- participation à un acte de dopage par des membres de la profession médicale, pharmaceutique ou assimilée ;

les sanctions suivantes sont appliquées pour les cas i) au tireur fautif et pour les cas ii) et iii) à l'officiel ou personne fautif:

a) pour une première infraction :

- i) suspension de toute compétition sportive pendant une période de 2 ans;
- ii) possibilité d'une autre interdiction de participation à un autre événement sportif spécifique ou à des événements après la fin de la période de suspension ;
- iii) une éventuelle amende supplémentaire pouvant aller jusqu'à 100.000 US\$.

b) Dans le cas d'une récidive:

- i) suspension de toute compétition sportive à vie ;
- iii) une éventuelle amende supplémentaire pouvant aller jusqu'à 100.000 US\$.

4. N'importe quel cas de dopage pendant une compétition entraîne automatiquement l'invalidation du résultat obtenu par le tireur concerné dans l'épreuve individuelle et l'invalidation des résultats de l'épreuve par équipe à laquelle il a participé (avec toutes ses conséquences, y compris le retrait de tous les prix et médailles), indépendamment de toute autre sanction qui pourrait être appliquée, selon les dispositions du point 5 de cet article.

5. Tout tireur suspendu pour dopage lors d'une compétition perd tous les points qu'il a acquis à cette compétition (avec toutes ses conséquences, y compris le retrait de tous les prix et médailles) et l'ensemble des tireurs classés après lui remonte d'une place dans les résultats des compétitions.

6. Dans le cas où un compétiteur membre d'une équipe serait convaincu de dopage (soit à l'occasion d'une compétition individuelle, soit à l'occasion d'une compétition par équipe), l'équipe qui a utilisé le tireur convaincu de dopage perd les points qu'elle a obtenus (avec toutes ses conséquences, y compris le retrait de tous les prix et médailles) et l'ensemble des équipes classées après elle remonte d'une place dans les résultats des compétitions.

7. L'équipe qui a utilisé un tireur convaincu de dopage pendant sa période de suspension perd les points qu'elle a obtenus (avec toutes ses conséquences, y compris le retrait de tous les prix et médailles),) et l'ensemble des équipes classées après elle remonte d'une place dans les résultats des compétitions.

8. Les règles mentionnées ci-dessus ne préjugent pas aux J.O et aux épreuves officielles de la FIE des sanctions ultérieures supplémentaires que pourrait infliger la FIE.

9. Seuls les produits suivants sont testés pendant la période hors compétition :

- a) Agents anabolisants ; b) diurétiques ; c) hormones peptidiques, substances mimétiques et analogues, ainsi que les Méthodes Interdites. La sanction pour une infraction de dopage décelée lors d'un contrôle hors compétition sera la même que celle prévue pour les tests pendant les compétitions, *mutatis mutandis*.

REGLES D'ORGANISATION, édition février 2003

TITRE DEUXIEME : REGLES D'ORGANISATION

Chapitre 4

HORAIRE

b) L'affichage du premier tour de toutes les épreuves individuelles et par équipes pour les Championnats du Monde et les Jeux Olympiques doit être fait, au plus tard, à 16h00 la veille de l'épreuve (cf. t.123).

Chapitre 5

EPREUVES INDIVIDUELLES

§ 1 - REGLES GENERALES CONCERNANT LE TOUR DE POULES

o.12 Dans toutes les compétitions dont la formule comporte un tour de poules, celles-ci seront de 7

tireurs si le nombre des participants est divisible par 7. Sinon, elles seront de 6 tireurs si le nombre des participants est divisible par 6. Dans les autres cas les poules seront de 7 et de 6. Aux compétitions de la Coupe du Monde, le pays organisateur peut ajouter le nombre nécessaire de tireurs de sa nationalité, afin que toutes les poules aient 7 tireurs.

o.13 La composition des poules est faite sous la responsabilité du Directoire technique qui devra, sauf disposition contraire du présent Règlement, tenir compte du classement des tireurs établi selon le classement officiel F.I.E. actualisé et, éventuellement, des informations prises auprès des capitaines d'équipes.

La répartition des tireurs dans les poules devra s'effectuer de façon à placer les tireurs de la même nationalité dans des poules différentes, si possible.

L'ordre des tireurs sur la feuille de poule est déterminé par tirage au sort .

Les poules doivent être tirées jusqu'au dernier match.

o.14 L'ordre des matches à suivre dans les poules est le suivant:

Poule de 7 tireurs : 1-4 2-5 3-6 7-1 5-4 2-3

6-7 5-1 4-3 6-2 5-7 3-1

4-6 7-2 3-5 1-6 2-4 7-3

6-5 1-2 4-7

Poule de 6 tireurs : 1-2 4-5 2-3 5-6 3-1 6-4

2-5 1-4 5-3 1-6 4-2 3-6

5-1 3-4 6-2

o.16 Au cas où un match, dans une poule, serait interrompu par un cas fortuit, et que cette interruption risquerait de se prolonger, l'arbitre pourrait (avec le consentement du Directoire technique, éventuellement du Comité organisateur), modifier l'ordre des matches, de façon à pouvoir continuer le déroulement de l'épreuve.

Le temps de repos à laisser à un tireur entre deux matches consécutifs au cours d'une poule est de 3 minutes.

o.17 Le match en poules est fini lorsque :

a) un des tireurs atteint le score de 5 touches,

- dans ce cas, le score à noter sur la feuille de poule sera le score final du match (V 5 - D n, n = nombre de touches données par le tireur perdant).

- A l'épée, si les deux tireurs arrivent au score de 4:4, ils doivent disputer une touche décisive, jusqu'à la limite du temps prévu. A partir de ce moment, les coups doubles ne seront plus comptabilisés (et les tireurs seront laissés à leur place)

b) 3 minutes de temps effectif de combat sont écoulées (il n'y aura pas d'avertissement de la dernière minute).

- Si la fin du temps arrive et que le score des tireurs enregistre une différence d'au moins une touche, le tireur ayant porté le plus grand nombre de touches est déclaré vainqueur.

Le résultat à noter sur la feuille de poule sera le score réel acquis dans le match (V N - D n, N = nombre de touches données par le tireur gagnant, n = nombre de touches données par le tireur perdant).

- En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire et avant qu'il ne soit accordé une minute supplémentaire pour départager les deux tireurs à la première touche décisive, l'arbitre procédera au tirage au sort qui désignera le vainqueur du match si l'égalité devait persister après cette minute.

Dans ce cas, le score à noter sur la feuille de poule sera toujours le score réel acquis (V N - D n, si une touche est portée dans la minute supplémentaire ; V 4 - D 4 ou V 3 - D 3 ou V 2 - D 2 ou V 1 - D 1 ou V 0 - D 0, si le tirage au sort désigne le vainqueur).

o.19 En cas d'égalité absolue de deux ou plusieurs tireurs pour la dernière place de qualification, il n'y aura pas de barrage et les ex-aequo seront tous qualifiés, même s'ils dépassent le nombre prévu.

o.20 Abandon

Le tireur qui abandonne ou qui est exclu est rayé de la poule et ses résultats sont annulés comme s'il n'avait pas participé.

§ 2 - REGLES GENERALES CONCERNANT L'ELIMINATION DIRECTE

o.23 Les matches en élimination directe ont lieu en 15 touches [ou se terminent quand les trois périodes de trois minutes, avec une minute de repos entre les périodes, sont écoulées. Par](#)

exception, au sabre, la première période se terminera, soit à l'écoulement des trois minutes, soit lorsque le score d'un des tireurs aura atteint 8 touches. Pendant les minutes de pause, la personne désignée avant le match pourra intervenir auprès de son tireur.

Un chronomètre incorporé à l'appareil de signalisation électrique de touches bloquera celui-ci à la fin de chaque période.

o.25 Abandon

Lorsque, pour quelque raison que ce soit, un tireur ne peut pas tirer, ou ne peut pas terminer un match, son adversaire est déclaré vainqueur de ce match. Le tireur qui abandonne ne perd pas sa place dans le classement général de la compétition.

o.26 Ordre des matches

Pour chaque tour du tableau (256, 128, 64, 32, 16, 8 ou 4), les matches sont toujours appelés dans l'ordre du tableau, en commençant par le haut et en finissant par le bas.

Cette règle doit également être appliquée pour chaque quart de tableau, lorsque l'élimination directe a lieu simultanément sur 4 ou 8 pistes.

Un repos de dix minutes doit toujours être accordé entre deux matches d'un même tireur.

A) FORMULE MIXTE - TOUR DE POULES ELIMINATOIRE, TABLEAU PRELIMINAIRE D'ELIMINATION DIRECTE, TABLEAU PRINCIPAL DE 64 TIREURS POUR UNE FINALE EN ELIMINATION DIRECTE (CHAMPIONNATS DU MONDE ET COUPE DU MONDE).

o.29 Cette formule est applicable aux compétitions individuelles des Championnats du Monde, ainsi qu'aux compétitions de la Coupe du Monde.

o.30 Outre les précisions suivantes, les règles générales pour les poules et l'élimination directe énoncées ci-dessus sont applicables.

o.31 La compétition comporte deux phases, l'une préliminaire et l'autre principale, qui se déroulent chacune en une journée de compétition.

Parmi les tireurs effectivement présents, les 16 meilleurs du classement officiel de la F.I.E. actualisé sont exemptés de la phase préliminaire. La confirmation de présence des tireurs exemptés doit être effectuée directement soit par chaque tireur, soit par leur chef de délégation, au Directoire technique, à l'appel initial des tireurs du premier jour de compétition.

En cas d'égalité de rang dans le classement officiel F.I.E. entre deux ou plusieurs tireurs pour la 16ème place exemptée, un tirage au sort sera effectué pour déterminer lequel parmi ces tireurs bénéficiera de l'exemption de la phase préliminaire.

o.32 La phase préliminaire comporte un tour de poules, qui élimine à l'indice général 20 à 30% des participants à ce tour, et un tableau préliminaire d'élimination directe.

Après le tour de poules, les 16 premiers tireurs classés à l'indice général (cf. o.19) sont exemptés du tableau préliminaire. En cas d'égalité entre deux ou plusieurs tireurs à la 16e place, les tireurs seront départagés par le classement officiel F.I.E.

Avec les autres tireurs qualifiés par les poules, on compose un tableau préliminaire d'élimination directe intégrale, où ils sont placés par indice général des poules (tirage au sort si égalité d'indice). Ce tableau, complet ou incomplet, se poursuit jusqu'à ce qu'il ne restent que 32 tireurs.

o.33 La phase principale s'effectue dans un tableau d'élimination directe intégrale, qui se déroule sur 4 pistes, 1 quart de tableau par piste. Toutefois pour des raisons tenant à l'organisation de l'épreuve, le premier tour de ce tableau pourra se dérouler sur 8 pistes.

Prendent les numéros de 1 à 16 de ce tableau les tireurs exemptés de la phase préliminaire, par tirage au sort par tranches de 2, dans l'ordre de leur classement officiel F.I.E.

En cas de non présentation d'un tireur tête de série, dont la participation a été confirmée la veille (Cf. o.31), sa place dans le tableau restera vide, et sa fédération se verra obligée de payer à la F.I.E. une amende de 1.000 FF. Cette pénalité ne s'appliquera pas en cas de force majeure survenu depuis l'appel initial.

Prendent les numéros de 17 à 32 de ce tableau les 16 premiers à l'indice après le tour de poules, exemptés du tableau préliminaire, dans l'ordre de leur indice (tirage au sort si égalité d'indice).

Prendent les numéros de 33 à 64 de ce tableau les 32 tireurs classés dans le tableau préliminaire, dans l'ordre de leur indice après le tour de poules.

Chapitre 6

EPREUVES PAR EQUIPES

A) CHAMPIONNATS DU MONDE, CHAMPIONNATS DU MONDE JUNIORS (ET JEUX OLYMPIQUES) PAR EQUIPES

o.42 A chaque arme, les équipes sont composées de trois tireurs, avec ou sans remplaçant.

Une équipe ne peut commencer une rencontre que si elle est complète.

o.43 a) La compétition se déroule en élimination directe intégrale avec un tableau éventuellement incomplet (Cf. tableau annexe B, page 24).

Toutes les places jusqu'à la 16e place seront disputées. A partir de la 17e place, les équipes seront classées par leur indice d'entrée dans le tableau.

b) Aux Championnats du Monde (seniors) les équipes prennent les places du tableau selon le classement officiel FIE par équipes actualisé. Les équipes non classées occuperont les dernières places du tableau et seront départagées par un tirage au sort.

Application : 1^{er} octobre 2004.

Toutes les places jusqu'à la 16e place seront disputées. A partir de la 17e place, les équipes seront classées, par tour du tableau, par leur place d'entrée dans le tableau.

c) Aux Championnats du Monde Juniors, les équipes prennent les places sur le tableau selon leur classement. Ce classement est établi en additionnant les places obtenues par les trois meilleurs équipiers aux épreuves individuelles. Par contre, si un tireur n'a pas participé à l'épreuve individuelle, le nombre de points qui lui est attribué est égal au nombre total des tireurs qui figurent dans le classement individuel junior plus 1.

Les 4 premières places seront disputées. A partir de la 5e place, les équipes seront classées, par tour de tableau, par leur place d'entrée dans le tableau.

o.44 La formule à appliquer est la suivante:

1. La formule-relais s'applique pour chaque discipline
2. Les trois tireurs d'une équipe rencontreront les trois tireurs adverses (9 relais).
3. Les matches de chaque rencontre se disputeront impérativement dans l'ordre suivant: 3-6, 5-1, 2-4, 6-1, 3-4, 5-2, 1-4, 6-2, 3-5

En cas de modification de cet ordre, volontaire ou involontaire, l'équipe qui a effectué la modification perd la rencontre (Cf. t.86).

4. Le placement de chaque équipe dans la feuille de rencontre est préalablement tiré au sort, puis l'ordre des tireurs est fixé par les capitaines.
5. Les relais s'effectuent à chaque étape de cinq touches (5-10-15-20-etc.); le temps maximum pour chaque relais est de 3 minutes.
6. Les deux premiers adversaires tirent jusqu'à ce qu'un des deux ait atteint le score de cinq touches, dans le temps maximum de 3 minutes.
Les deux adversaires suivants tirent jusqu'à dix touches, dans le temps maximum de 3 minutes, et ainsi de suite avec des relais successifs de 5 en 5 touches.
7. Si, à l'expiration du temps de 3 minutes, le score prévu pour le relais n'a pas été atteint, les deux relayeurs suivants reprennent le score où il s'est arrêté et tirent jusqu'au relais suivant normalement prévu, avec le temps maximum de 3 minutes.
8. L'équipe vainqueur est celle qui a atteint, la première, le score maximum de 45 touches, ou celle qui a porté le plus de touches à la fin du temps réglementaire.
9. En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire pour le dernier relais, une minute supplémentaire jusqu'à la première touche décisive sera ajoutée, cette touche décisive étant tirée par les deux derniers relayeurs. Avant la reprise du combat l'arbitre tirera au sort pour déterminer qui sera le vainqueur, en cas d'égalité après la minute supplémentaire .

10. Au cours d'une rencontre, le capitaine d'une équipe peut demander le remplacement d'un tireur par le tireur remplaçant nommément désigné avant le début de la rencontre. Cette substitution ne pourra se faire qu'après la fin d'un relais. Le tireur remplacé ne pourra plus revenir pendant cette rencontre, même en cas d'accident ou en cas de force majeure, pour remplacer un tireur en piste. L'annonce du changement d'un équipier, qui doit être notifié par l'arbitre au Directoire technique et au capitaine de l'équipe adverse, devra se faire avant le début du relais précédant le prochain relais du tireur remplacé. Si un accident survient pendant le relais suivant la demande de changement, le capitaine

d'équipe pourra annuler ce changement.

Si le capitaine de l'équipe adverse a également demandé le changement, celui-ci pourra être effectué ou annulé.

11. Lorsqu'un tireur est obligé de se retirer au cours d'un relais par la suite d'une blessure dûment constatée par un délégué médical de la F.I.E., son capitaine d'équipe peut demander l'entrée du remplaçant pour continuer la rencontre au point où l'équipier blessé l'a abandonnée, même au cours d'un relais commencé.

Cependant, un tireur ainsi remplacé ne pourra plus reprendre sa place dans l'équipe au cours de la même rencontre.

12. Si un tireur et le remplaçant éventuel sont contraints à l'abandon ou si un tireur est exclu, l'équipe a perdu la rencontre.

13. Lorsque, pour une raison quelconque, une équipe ne termine pas une épreuve commencée, le Directoire technique appliquera les règles des épreuves individuelles, chaque équipe étant considérée globalement comme un seul concurrent.

14. Lorsqu'une équipe déclare forfait, elle est considérée:

1°: comme ne terminant pas l'épreuve commencée, si elle a déjà tiré contre une autre (Cf. o.25);

2°: comme ne se présentant pas du tout dans l'épreuve, si c'est pour sa première rencontre.

B) COUPE DU MONDE PAR EQUIPES

o.45 Outre les particularités suivantes, la compétition se déroulera selon les règles prévues pour les épreuves par équipes des Championnats du Monde.

o.46 Toutes les places jusqu'à la seizième place seront disputées. Application : 1^{er} octobre 2004.

Si une équipe ne commence pas une rencontre, elle sera disqualifiée de la compétition et ne recevra donc pas de points Coupe du Monde par équipe, sauf en cas de blessure ou maladie dûment constatée par le médecin.

o.47 Les 4 premières équipes seront placées sur le tableau d'élimination directe selon le classement officiel FIE actualisé par équipe (Cf. o.89). On tirera au sort par groupe de deux les places des autres équipes. Les équipes non classées occuperont les dernières places du tableau et seront départagées par un tirage au sort. Le tableau sera établi, en fonction du classement des équipes présentes, la veille de la compétition à 18 heures.
Application : 1^{er} octobre 2004.

§ 3. Fonctionnement

o.59 Les membres du Directoire technique ne peuvent cumuler leurs fonctions avec aucune autre activité dans le tournoi, telle que capitaine d'équipe, délégué officiel de leur fédération nationale, arbitre, tireur, etc. (**sauf pour les épreuves de la Coupe du Monde**).

o.60 Le Directoire technique doit toujours être présent du commencement à la fin d'une épreuve pour pouvoir solutionner un cas fortuit qui pourrait se présenter et dont peut dépendre la bonne continuation de la compétition.

o.62 Quand le Directoire technique doit juger en appel sur une décision d'un arbitre, les décisions du Directoire technique pourront être prises à la majorité des membres présents (au moins trois) au moment de la réclamation.

E) EPREUVES DE LA COUPE DU MONDE

§ 2. Critères

a) Admission

o.83 Une épreuve individuelle ne peut être admise ou maintenue en Coupe du Monde que si elle répond aux critères suivants:

- Participation de tireurs de

- au moins 8 pays, pour les épreuves seniors en Europe;
- au moins 5 pays, pour les épreuves seniors en dehors de l'Europe;
- au moins 5 pays, pour les épreuves juniors.

- Participation minimum de

- 10 tireurs figurant dans les 32 premiers du classement officiel senior de la F.I.E., représentant au moins 5 pays différents, pour les épreuves individuelles seniors en Europe (pas d'obligation pour les compétitions en dehors de l'Europe);

- Présence d'au moins 4 arbitres de catégorie A, B ou C de la F.I.E., de nationalités différentes.
- Déroulement des finales (4 ou 8) dans une salle comprenant un espace réservé au public.
- Nombre de pistes suffisant pour permettre le déroulement du tour de poules en 2 séries maximum.
- Pendant les finales, les organisateurs sont obligés de mettre sur les pistes des panneaux indiquant le nom et la nationalité des tireurs.
- Présence obligatoire d'un médecin sur le lieu de la compétition pendant toute la durée des épreuves.
- Contrôle antidopage obligatoire conformément au Règlement (Cf. t.129 ss)

c) Directoire technique

o.85 Les organisateurs s'assureront de la présence d'un Directoire technique de 3 ou 5 personnes comprenant :

- deux étrangers si le Directoire technique est de trois membres,
- trois étrangers si le Directoire technique est de cinq membres.

§ 4. Arbitres

o.88 Le nombre d'arbitres A, B ou C devant accompagner les délégations dans les tournois de catégorie A et Grands Prix est:

1 à 4 tireurs : pas d'obligation

5 à 9 tireurs : 1 arbitre

10 tireurs et plus : 2 arbitres

Lorsqu'une fédération amène un nombre insuffisant d'arbitres, il lui est appliqué la sanction suivante :

Pour les compétitions individuelles de catégorie A ou candidates à la catégorie A, dans le cas où une fédération nationale n'amène pas le nombre d'arbitres requis, une amende de 500 euros lui est infligée si elle a prévenu 15 jours à l'avance et 1000 euros si elle n'a pas prévenu 15 jours à l'avance. Cette amende devra être payée par la délégation à l'organisateur qui conservera cette somme à condition qu'il assure les services du ou des arbitres nécessaires, en remplacement du ou des arbitres manquants. L'amende revient à la FIE si l'organisateur ne prévoit pas les arbitres internationaux manquants, qui peuvent provenir du pays organisateur.

En tout état de cause, la fédération nationale qui ne paye pas l'amende doit restreindre la participation de ses tireurs de manière à ne pas dépasser le quota.

Les fédérations doivent envoyer aux organisateurs d'épreuves de Coupe du Monde la liste des arbitres qui se mettront à la disposition du Directoire technique.

§ 5. Coupe du Monde par équipes

2. La feuille d'engagement des équipes doit être reçue par les organisateurs 2 semaines avant le début de la compétition, et le nom de l'arbitre international de catégorie A, B ou C (qui accompagne son équipe) doit être obligatoirement mentionné sur cette feuille d'engagement (les pays qui n'ont pas d'arbitres internationaux peuvent envoyer un arbitre de catégorie nationale).

CODE DE LA PUBLICITE, édition mai 2002

A) MARQUES

a) Définition

La marque est le nom ou le sigle qui permet d'identifier l'origine, le fabricant ou le vendeur d'un objet d'équipement du tireur.

Dès l'instant où une marque dépasse la dimension usuelle ou autorisée, elle devient une publicité et tombe sous le coup des dispositions ci-dessous. (Cf.infra IV C)

b) Localisations et dimensions

1. Les pièces d'équipement d'un tireur peuvent porter les marques visibles suivantes :

Masque : une marque sur la partie terminale du ressort. Dimension maximum : 6 x 5,5 cm.

Veste : une marque au bas de la veste sur la hanche du côté du bras non armé. Dimension maximum : 4,5 x 2 cm.

Culotte : une marque au bas de la culotte, d'un seul côté. Dimension maximum : 4,5 x 2 cm.

Bas : une marque sur chaque bas de dimension 4,5 x 2 cm.

Chaussures : le nom de la marque sur chaque chaussure. Dimension

maximum : 4,5 x 2 cm ou les sigles usuels (Par ex :bandes).

Gant : aucune marque.

Arme : aucune marque visible à distance.

L'objet d'équipement ne peut porter aucun signe distinctif (bande, dessin, liseré, etc.) autre que les marques ci-dessus autorisées.

2. Le matériel annexe peut porter les marques de fabrique suivantes :

Training : la marque usuelle du training telle qu'elle figure sur l'ensemble de la production d'origine (ex : bandes pour Adidas) ; un signe de dimension maximum de 10 x 10 cm, à gauche, sur la poitrine, ou le nom, de dimensions maximum de 10 x 4 cm, à gauche, sur la poitrine.

Sac d'armes : sans limitation. **Sac de sport** : sans limitation.

b) Tenue d'escrime et matériel

A condition que cela ne constitue pas une publicité et sauf en cas de force majeure les tireurs doivent porter leur nom et leur nationalité écrits en lettres capitales et de couleur bleu marine sur le dos de la veste. La hauteur des lettres sera de 10 cm maximum et 8 cm minimum. L'épaisseur des lettres variera en fonction de la longueur du nom.

Si la Fédération ou/et le tireur a/ont signé un contrat de partenariat avec une société commerciale ou autre, un logo de 125 cm² au maximum pourra être apposé sur le haut de la manche de la veste d'escrime (bras non armé), sur le côté (gauche ou droit) du pantalon, ou sur les chaussettes. Pour le sabre, il n'y aura pas de logo sur la manche.

Le nombre de logos ne sera pas supérieur à quatre. La surface totale de l'ensemble des logos ne doit pas dépasser un total de 500 centimètres carrés.

Les dessins des couleurs nationales sur le bras et/ou la jambe des athlètes sont obligatoires et doivent être identiques pour les tireurs d'une même Fédération pour les épreuves suivantes :

°Championnats du Monde et Championnats Juniors/Cadets, tous les matches en poule, élimination directe et rencontre par équipes.

°compétitions de la Coupe du Monde Senior individuelles, tous les matches de l'élimination directe dès le tableau de 64.

°compétition de la Coupe du Monde par équipes, tous les matches dans toutes les rencontres.

Les dessins des couleurs nationales doivent être envoyés à la FIE pour homologation par le Comité Exécutif.

En cas de tenue non conforme aux dessins envoyés à la FIE (couleurs nationales), de manque de nom ou de nationalité dans le dos, un carton rouge sera infligé au tireur concerné lors de chaque entrée sur la piste au cours de la compétition.

Application au 1^{er} janvier 2004

c) Survêtements et vêtements

1. Une publicité est admise sur le survêtement officiel d'une Fédération Nationale, dans le dos, entre les deux épaules :

- soit sous forme d'une ligne ne dépassant pas 10cm de hauteur.

- soit sous forme d'un signe ne dépassant pas 15 x 15 cm.

Le logo du partenaire de la Fédération ou du partenaire choisi pour l'arme considérée pourra en outre être apposé horizontalement sur le côté avant droit du survêtement ; ce logo ne devra pas dépasser la dimension de 50 cm².

Par ailleurs, si le tireur a signé un contrat de partenariat avec une société commerciale ou autre, le survêtement officiel pourra porter les mêmes logos que la tenue d'escrime.

2. Aux Championnats du Monde, seul le port du survêtement officiel de la Fédération Nationale est admis (cf. point 1).

Dans les autres compétitions (sauf sur le podium pour les tournois de catégorie A), la publicité est libre sur le survêtement, le peignoir ou tout autre vêtement sous réserve de l'accord de la Fédération Nationale à laquelle appartient le tireur.

d) Matériel accessoire

La publicité est libre sur les sacs d'escrime et les sacs de sport.

D) CUISSARD OU AUTOCOLLANT

a) Principes

1. Les organisateurs d'une compétition peuvent identifier les tireurs en leur attribuant un numéro porté sur **un cuissard ou un autocollant.**

2. Le port de ce cuissard ou de cet autocollant est alors obligatoire pour les tireurs.
3. L'autocollant doit être en matière rugueuse, empêchant le glissement de la pointe.
4. Le cuissard ou l'autocollant peut porter une publicité dans les limites de la réglementation qui suit.
5. La circulaire fixant les conditions d'engagement à la compétition doit préciser que les tireurs porteront un cuissard ou un autocollant et quelle sera la publicité.

L'engagement dans la compétition implique l'acceptation par le tireur de l'obligation de porter le cuissard ou l'autocollant.

b) Localisations et dimensions

1. Le cuissard doit être fixé sur la cuisse du côté du bras non armé.
La dimension maximum du cuissard est de 20 x 20 cm. Le numéro du tireur doit avoir une hauteur de 10 cm et une largeur de 15 cm au minimum.
2. Les autocollants doivent être fixés de chaque côté du masque, sur les parties latérales.
La dimension maximum de l'autocollant est de 10 cm de largeur et de 15 cm de hauteur. Le numéro du tireur doit avoir une hauteur de 8 cm et une largeur de 8 cm au maximum. Au fleuret et à l'épée, seul l'autocollant de l'épreuve en cours devra être porté par les tireurs.
3. Dans les deux cas, la publicité, texte ou signe, doit être placée en dessous du numéro et ne pas dépasser 35 mm de hauteur.

c) Autocollant

V

Si l'autocollant apposé sur le masque ne comporte pas de numéro, il ne peut être utilisé à des fins publicitaires qu'après accord de la F.I.E.

V. SANCTIONS

A) CONTRAT INDIVIDUEL (III.A et B)

[En cas d'inobservation des règles relatives au contrat individuel, la sanction est la suspension du tireur. Si, à la fin de la période de suspension, le tireur se place à nouveau en infraction, il perd alors sa qualité d'amateur et sa licence lui est retirée. Voir le Règlement Disciplinaire de la FIE \(Chapitre VII des Statuts de la FIE\).](#)

B) MARQUE NON CONFORME (IV.A-b) 1.)

- Obligation de changer immédiatement la pièce d'équipement et avertissement, puis sanction selon les articles t.114, t.118, t.120-3e groupe)

C) PUBLICITE SUR LA TENUE (IV.C-b)

- Obligation de changer immédiatement la pièce d'équipement et application des articles t.114, t.118, t.120-3ème groupe ou de l'article t.108.

D) PUBLICITE NON CONFORME OU NON AUTORISEE (IV.C-c)

- Obligation de faire disparaître l'objet litigieux et avertissement.
- En cas de récidive pendant toute la compétition, application des articles t.114, t.118, t.120-3ème groupe.

E) CUISSARDS ET AUTOCOLLANTS (IV-D)

1. Si le tireur refuse de porter le cuissard ou l'autocollant alors que cela a été régulièrement annoncé dans les conditions d'engagement, celui-ci est exclu de la compétition et ne figure pas au classement de l'épreuve.

Si les cuissards ou les autocollants ne sont pas réglementaires, l'organisateur doit les retirer. S'ils ne sont pas retirés pour une compétition de Coupe du Monde, les résultats ne seront pas enregistrés et l'organisateur perdra automatiquement sa qualification A. Pour ce même manquement au Championnat du Monde, les droits télévisuels ne lui seront pas versés et resteront acquis à la F.I.E.

Vous pourrez, à votre convenance, enlever tous les chapitres liés au dopage, car il est vrai, et c'est tant mieux, que cela ne concerne que très peu de personne, voire aucune chez nous.

Si vous avez des remarques à faire liées à l'absence ou à la présence d'article dans ce document, envoyez-moi un mail : serge.plasterie@free.fr