

# PROPOSITIONS DE MODIFICATIONS DU RÈGLEMENT CONGRÈS 2017

## Propositions du Comité exécutif

### Proposition 14

**Motivation :** En 2016, le groupe de travail spécial a étudié la manière d'amender les règles afin d'éviter la non-combativité à l'épée. Le groupe de travail propose une nouvelle règle de non-combativité, qui a) incitera les tireurs à s'engager dans l'action sans conséquences négatives, et b) éliminera les risques de non-combativité.

Le concept consiste à lancer les séquences de 45 secondes en donnant la priorité à un tireur. La priorité passe d'un tireur à l'autre en fonction des séquences, et si aucune touche n'est marquée au cours d'une séquence de 45 secondes, une touche est accordée au tireur qui a la priorité.

### Non-combativité

t.87

#### Fleuret et sabre (poules, élimination directe)

#### Épée (poules)

4. Lorsque les deux tireurs font preuve de **non-combativité**, l'arbitre donnera immédiatement le commandement de « Halte ! ».

#### Non-combativité

Si un des deux des critères ci-dessous est présent, il y a non-combativité :

1. critère de temps : environ une minute de combat sans touche
2. distance excessive (supérieure à la distance d'un marché-fente) pendant au moins 15 secondes

#### 5. Epreuve individuelle

- a) Si lors des deux premières manches, les deux tireurs font preuve de non-combativité au cours d'un match en élimination directe, l'arbitre passera à la manche suivante, sans la minute de repos.
- b) Lorsque les deux tireurs font preuve de non-combativité au cours de la **troisième manche** d'un match en élimination directe, l'arbitre procédera d'office à une dernière minute de combat. Cette dernière minute\*, qui sera tirée entièrement, sera décisive et sera précédée d'un tirage au sort pour déterminer le vainqueur en cas d'égalité de score à la fin de la minute.

#### 6. Epreuve par équipes

- a) Lorsque les deux équipes font preuve de **non-combativité** au cours d'une rencontre par équipes, l'arbitre passera au relais suivant.
- b) Lorsque les deux équipes font preuve de non-combativité lors du **dernier relais**, l'arbitre procédera d'office à une dernière minute de combat. Cette dernière minute\*, qui sera tirée entièrement, sera décisive et sera précédée d'un tirage au sort pour déterminer le vainqueur en cas d'égalité de score à la fin de la minute.

## Épée

### Uniquement pour l'épée, en élimination directe :

- 7. Il y a **non-combativité** avérée lorsqu'aucune touche n'est marquée pendant une période d'au moins 45 secondes.

### 8. Matches individuels

- a) La durée maximale autorisée pour chaque match est de 10 minutes.
- b) Deux pauses d'une minute sont accordées lorsque l'un des tireurs atteint le score de 5 et de 10 touches.
- c) Si aucune touche n'est marquée pendant au moins 45 secondes pour la première fois dans le match, l'arbitre donnera le commandement de « Halte ! » et accordera une touche au tireur le mieux classé dans le tableau d'élimination directe.
- d) La priorité passe ensuite à l'adversaire et le chronomètre affecté à la priorité est remis à zéro.
- e) Si une touche est marquée, qu'elle soit simple ou double, la priorité change.
- f) La priorité change également lorsque le score est de 14-14 et qu'une touche double est accordée.
- g) Si, à la fin du temps réglementaire du match, le score est à égalité, la règle o.24.3 s'applique.

### 9. Matches par équipes

- a) La durée maximale de chaque relais est de 3 minutes.
- b) La priorité pour le premier relais est accordée à l'équipe la mieux classée dans le tableau d'élimination directe. La priorité initiale est ensuite alternée à chaque relais subséquent.
- c) Si aucune touche n'est marquée pendant au moins 45 secondes, l'arbitre donnera le commandement de « Halte ! » et accordera une touche au tireur ayant eu la priorité initiale dans le relais.
- d) Si une touche est marquée, qu'elle soit simple ou double, la priorité change et le chronomètre affecté à la priorité est remis à zéro.
- e) Il n'y a pas de changement de priorité si le temps restant dans chaque relais après une touche est inférieur à 45 secondes.
- f) Si, à la fin du temps réglementaire du match, le score est à égalité, la règle o.44.9 s'applique.

Les présentes règles doivent être appliquées pour essai lors de la saison 2017/2018.

# NON FAVORABLE

Commentaire spécial : une démonstration de la nouvelle règle avec l'ensemble des logiciels et matériels en place doit être organisée. Les tireurs, les entraîneurs et les arbitres doivent voir et comprendre la nouvelle règle.

Le Conseil des entraîneurs a eu une longue discussion sur le sujet.

La « non-combativité », la « passivité », le « refus de combattre » sont contraires à la nature du sport, à l'esprit sportif en général et à l'escrime en particulier. Les entraîneurs pensent que ces situations en escrime sont inacceptables et dangereuses pour le sport. La « passivité », la « non-combativité » ou le « refus de combattre » en escrime ne peuvent pas être utilisés comme une technique et doivent être considérés comme un « **Comportement antisportif t 87.2** », une « **Faute contre l'esprit sportif t 87.2 t 105.1** », un « **Combat non loyal t 87.1** », un « **Refus d'un tireur de rencontrer n'importe quel tireur (individuel ou équipes) régulièrement engagé t 85.1** ».

L'arbitre doit avertir les tireurs qu'ils doivent tous deux « **défendre leurs chances** », et si les tireurs continuent à ne pas tirer correctement, il peut utiliser le « **t 122.2/4 - Refus d'obéissance** ».

(**t.105. 1.** 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.

**Combat non loyal t 87.1**

**Refus d'obéissance 122.2/4**

**Comportement antisportif t 87.2**

**Refus d'un tireur de rencontrer n'importe quel tireur (individuel ou équipes) régulièrement engagé t 85.1**

**Faute contre l'esprit sportif t 87.2 t 105.1)**

Comme stipulé par l'un des meilleurs tireurs au monde, « La passivité est un accord tacite entre deux tireurs ». Dans cette situation particulière, les deux tireurs doivent être sanctionnés par rapport à cet « accord ». Si le « tireur perdant » ne veut faire aucun effort pour changer la situation sur la piste, le tireur doit être averti puis pénalisé conformément aux règles de l'escrime.

Toute la communauté de l'escrime, avec l'aide du Conseil des entraîneurs, du Conseil du Fair-Play, de la Commission de l'Arbitrage et de la Commission de Promotion et Publicité, doit promouvoir l'esprit du combat et de la compétition. La « passivité » doit devenir « Pas cool », une « Mauvaise manière », un « Comportement inapproprié sur la piste ».

## Propositions des Membres d'honneur

### Proposition 8 (Sam Cheris)

**Motivation** : Clarifier et créer une cohérence au niveau de l'arbitrage lors de la gestion des problèmes liés à une protection par la tête ou le bras arrière.

**Argument** : La tentative visant à éliminer la protection par le bras arrière en adoptant l'Article t.18.5 a échoué. Les arbitres trouvent qu'il est extrêmement difficile d'interpréter et d'appliquer la règle de manière cohérente. Certains arbitres ont eu de l'aversion à annoncer une protection par le masque ou le bras arrière, en particulier à la fin, ou vers la fin, d'un match serré. De plus, le contre-attaquant a trouvé comment utiliser sa tête pour empêcher l'accès à la surface valable, tout en gardant sa tête face à l'adversaire. En incluant le masque et le bras arrière comme cibles, l'attaquant aura une surface valable à toucher et l'attaqué/le contre-attaquant ne pourra pas utiliser le masque et le bras arrière pour empêcher l'accès à la surface valable. Cela devrait avoir un effet positif sur le jeu, puisque l'attaque et la riposte auront une surface valable accessible pouvant être touchée. L'extension de la surface valable devrait accélérer le jeu, rendre le fleuret plus excitant, sans rien perdre des traditions majeures de l'arme.

#### Surface valable

#### Limitation de la surface valable

#### t.47

1. Ne sont comptées que les touches portées en **surface dite valable**.
2. La **surface valable** exclut ~~les membres et la tête~~ le bras armé. Elle 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 du bras armé, 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, le bras non armé et la tête (Cf. schéma 4). ~~Elle comprend aussi la partie de la bavette en dessous d'une ligne horizontale entre 1,5 et 2 cm au-dessous du menton qui, en tout cas, ne peut pas être plus bas que la ligne des épaules.~~

#### Attention :

*Au cas où la proposition est approuvée, le schéma 4 doit être redessiné en montrant une surface valable qui inclut le masque entier et le bras non-armé.*

# NON FAVORABLE

---

## Proposition 9

t.18

5.

~~Au fleuret, il est interdit, au cours du combat, d'avancer l'épaule du bras non armé devant l'épaule du bras armé (Cf. t.19). Dans un tel cas le compétiteur est passible des sanctions énumérées aux articles t.114, t.116, t.120.~~

# FAVORABLE

## Propositions de la Commission d'arbitrage

---

### Proposition 1

**Motivation :** a) Cet article empêche le combat rapproché et permet au tireur qui provoque le corps à corps de tirer profit de cet article.

b) Après sa parade, le tireur A essaie de toucher le tireur B, qui ferme la distance et cherche le corps à corps pour éviter la riposte ; la seule solution pour le tireur A est d'inverser la ligne des épaules en reculant l'épaule du bras armé pour pouvoir toucher.

c) on a vu de très belles touches très spectaculaires annulées par l'arbitre à cause de cet article.

t.18

5. Le commandement de "Halte" est aussi donné si le jeu des tireurs est **dangereux, confus** ou **contraire au Règlement**, si l'un des tireurs est **désarmé**, si l'un des tireurs **sort de la piste**, ou si, en rompant, il se rapproche du public ou de l'arbitre (Cf. t.26, t.54.5 ; t.73.4.j).

~~Au fleuret, il est interdit, au cours du combat, d'avancer l'épaule du bras non armé devant l'épaule du bras armé (Cf. t.19). Dans un tel cas le compétiteur est passible des sanctions énumérées aux articles t.114, t.116, t.120. Dans le cas d'une telle faute, la touche éventuellement portée par le tireur fautif sera annulée.~~

# FAVORABLE

---

## Proposition 6

**Motivation :** En cas de non combativité à la dernière période en match ED ou le dernier match pendant une rencontre par équipes et après tirage au sort nous proposons d'ajouter seulement 15 secondes au lieu d'une minute, ce qui évitera la recherche de la

non-combativité pour gagner du temps.

#### t.87.5

b) Lorsque les deux tireurs font preuve de non-combativité au cours de la troisième manche d'un match en élimination directe, l'arbitre procédera d'office à ~~une dernière minute de combat. Cette dernière minute\*~~, quinze secondes de combat qui sera seront tirées entièrement, sera seront décisives et sera seront précédées d'un tirage au sort pour déterminer le vainqueur en cas d'égalité de score à la fin de ~~la minute~~ ces quinze secondes.

## NON FAVORABLE

---

### Proposition 7

#### t.87.6

b) Lorsque les deux équipes font preuve de non-combativité lors du dernier relais, l'arbitre procédera d'office à ~~une dernière minute de combat. Cette dernière minute\*~~, quinze secondes de combat qui sera seront tirées entièrement, sera seront décisives et sera seront précédées d'un tirage au sort pour déterminer le vainqueur en cas d'égalité de score à la fin de ~~la minute~~ ces quinze secondes.

## NON FAVORABLE

### Propositions du Conseil des entraîneurs

---

### Proposition 1

**Motivation :** L'inversion des épaules est une chose à laquelle la communauté internationale de fleuret s'est fortement opposée depuis son introduction après les Jeux Olympiques de Rio. Il est très difficile de comprendre dans quelle mesure « l'épaule du bras non armé » doit être avancée « devant l'épaule du bras armé », et pour tous les arbitres et tireurs, de comprendre cette règle toujours de la même manière.

Il existe suffisamment de sanctions dans le règlement couvrant la cible, la rotation, les mouvements irréguliers sur la piste, l'utilisation du bras non armé, etc. Cette proposition a fait l'objet d'une discussion. Tous les membres du Conseil sont favorables à cette proposition. Cette règle doit être annulée.

Commentaires spéciaux : la Commission d'arbitrage devrait être avisée d'utiliser de manière plus systématique les règles du « combat rapproché ».

#### t.18.

~~5. Au fleuret, il est interdit, au cours du combat, d'avancer l'épaule du bras non armé devant l'épaule du bras armé (Cf. t.19). Dans un tel cas le compétiteur est passible des sanctions énumérées aux articles t.114, t.116, t.120. Dans le cas d'une telle faute, la touche éventuellement portée par le tireur fautif sera annulée.~~

---

## Proposition 2

**Motivation** : Étudier la possibilité de réduire l'écart (tolérance) concernant le temps de blocage en sabre de 20 millisecondes à 3-6 millisecondes. Tous les entraîneurs présents ont soutenu la proposition.

### ANNEXE « B » AU REGLEMENT DU MATERIEL C SABRE

#### a.8

Après la signalisation d'une touche, la signalisation d'une touche postérieure donnée en sens inverse ne sera enregistrée que dans un délai maximum de 170 ms (avec + ou - ~~10~~ 3 ms de tolérance).

## Proposition de la Fédération Belge d'escrime

### Proposition 1

**Motivation** : cet article donne lieu à des décisions par les arbitres qui ne sont pas en ligne avec l'esprit du règlement, si l'article est appliqué strictement. Cet article n'est pas nécessaire, puisque l'arbitre dispose d'autres moyens pour motiver une sanction (tourner le dos, couverture, substitution, ...)

#### t.18

5. Le commandement de "Halte" est aussi donné si le jeu des tireurs est **dangereux, confus ou contraire au Règlement**, si l'un des tireurs est **désarmé**, si l'un des tireurs **sort de la piste**, ou si, en rompant, il se rapproche du public ou de l'arbitre (Cf. t.26, t.54.5 ; t.73.4.j).

~~Au fleuret, il est interdit, au cours du combat, d'avancer l'épaule du bras non armé devant l'épaule du bras armé (Cf. t.19). Dans un tel cas le compétiteur est passible des sanctions énumérées aux articles t.114, t.116, t.120. Dans le cas d'une telle faute, la touche la touche éventuellement portée par le tireur fautif sera annulée.~~

#### t.120

##### 1.19

<del>Inversion de la ligne des épaules au fleuret (*) Application dès la saison 2016-2017.</del>	<del>t.18.5.</del>	<b>JAUNE</b>	<b>ROUGE</b>	<b>ROUGE</b>
--	--------------------	--------------	--------------	--------------

### Proposition 2

**Motivation** : si la proposition est refusée, il serait tout de même utile de corriger l'index

**Index alphabétique** : « inverser la ligne des épaules (fleuret) ~~t.46~~ t.18.5

## FAVORABLE

## Propositions de la Fédération Britannique d'escrime

### Proposition 8

**Motivation** : Un des critères pour décider si ou non il y a non-combativité est que pendant une minute il n'y ait pas de touche : au fleuret, il est bien possible d'avoir une activité vigoureuse qui n'amène pas à une touche valable mais qui occasionne une ou



plusieurs touches non-valables. Nous proposons donc d'ajouter à l'article t.87.4 le texte suivant :

#### **t.87**

4. Lorsque les deux tireurs font preuve de **non-combativité**, l'arbitre donnera immédiatement le commandement de « Halte ! ».

#### **Non-combativité**

Si un des deux des critères ci-dessous est présent, il y a non-combativité :

1. critère de temps : environ une minute de combat sans touche
2. distance excessive (supérieure à la distance d'un marché-fente) pendant au moins 15 secondes

(Au fleuret, une touche qui arrive en surface non-valable est considérée comme une touche.)

## **FAVORABLE**

### **PROPOSITION DE MODIFICATION -**

1. critère de temps : environ une minute de combat sans touche **NI TOUCHE PORTÉE EN SURFACE VALABLE**

### **Propositions de la Fédération suédoise d'escrime**

---

#### **Proposition 2**

**Motivation** : Afin de minimiser la période d'inactivité, il est suggéré de réduire le critère de temps de 1 minute à 30 secondes pour le second cas de non-combativité et pour les cas suivants lors d'un match en élimination directe ou par équipes. L'Article t.87.4.1 devrait être modifié comme suit :

#### **t.87**

4

1. critère de temps : environ une minute de combat sans touche. **Après le premier cas de non-combativité, cette durée sera toutefois réduite à 30 secondes pour tous les cas de non-combativité suivants survenant lors d'un même match en élimination directe ou par équipes.**

**NON FAVORABLE**