

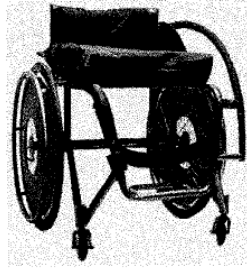
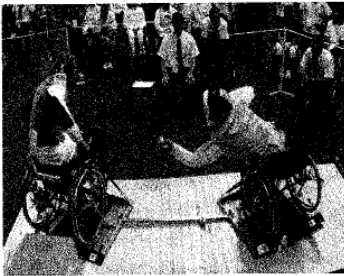
Règlement pour les épreuves Epreuves pour les tireurs en fauteuil roulant

Règlements de référence :

- Fédération Internationale d'Escrime (FIE)
- Comité International de l'Escrime en Fauteuil Roulant (International Wheelchair Fencing Committee - IWFC).

A / Le fauteuil roulant et ses accessoires

1. Généralités : le fauteuil roulant et ses accessoires font partie de l'équipement des tireurs et doivent être réglementaires. Ils font l'objet d'un contrôle au même titre que les armes, l'habillement et les autres équipements. Ils reçoivent une marque de contrôle vérifiée par le président de jury lors de la présentation sur la piste. Même en l'absence de contrôle préalable, le tireur est dans l'obligation de se présenter sur la piste en conformité avec ce règlement. Dans le cas contraire, le tireur est sanctionné par un carton jaune et doit faire le nécessaire pour avoir son matériel conforme pour la suite de la compétition.



C/ Règles de combat

12. Assaut : il est interdit de bloquer l'arme de l'adversaire au cours du combat. A la première infraction, le tireur fautif reçoit un carton jaune pour la durée du match. En cas de récidive, le tireur est sanctionné d'un carton rouge, d'une touche de pénalité et de l'annulation de la touche portée.

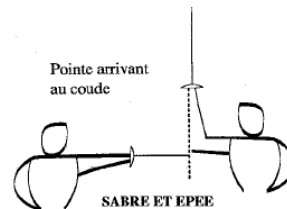
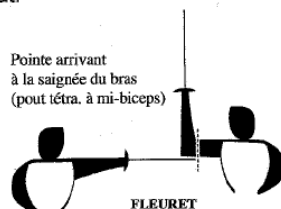
13. Perte d'équilibre :

- Une perte d'équilibre vers l'avant, de sorte que le buste du tireur touche ses genoux, n'est pas considérée comme involontaire. A la première infraction, le tireur est sanctionné d'un carton jaune. En cas de récidive, le tireur fautif est sanctionné d'un carton rouge, d'une touche de pénalité et de l'annulation de la touche portée.
- Si le tireur, par déséquilibre ou chute, quitte son fauteuil ou se lève involontairement, le président de jury arrête immédiatement le combat. Toute touche portée par le tireur fautif est annulée.
- Une touche portée en équilibre - avant la chute - est valable.
- Le tireur doit toujours avoir une fesse en contact avec l'assise du fauteuil, aussi bien en fente qu'en retraite. A la 1^{ère} infraction, le tireur fautif reçoit un carton jaune pour la durée du match. En cas de récidive, il est sanctionné d'un carton rouge, d'une touche de pénalité et de l'annulation de la touche portée.

D/ Règles spécifiques : distances – surfaces valables – mise en garde

14. Prise des distances (voir figures ci-après) : une fois les tireurs installés dans l'appareil de fixation des fauteuils, la mesure de la distance est prise, avant chaque assaut, en fonction de l'arme et de la taille des tireurs en présence.

- Le tireur doit être assis au milieu du siège du fauteuil, le corps droit.
- Dans le cas d'une différence de longueur de bras, c'est la prise de la distance du tireur au bras le plus court qui fait référence.
- En cas de contestation, le président de jury intervient. Sa décision est sans appel.
- Sauf situation particulière liée au dysfonctionnement de l'appareil, le tireur ne peut modifier la distance après le début du combat.

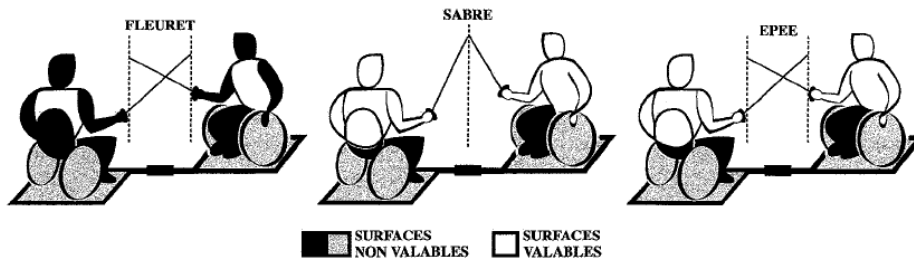


15. Surfaces non valables (voir figures ci-après) :

- A l'épée, les jambes – cibles trop faciles – ne sont pas considérées comme une surface valable. Elles doivent être recouvertes d'un tissu du type « cuirasse électrique » raccordé à la piste d'escrime. Ce matériel est fourni par l'organisateur ou, suivant le cas, par la CFE.

16. Positions de mise en garde (voir figures ci-après) :

- Généralités : pour chaque arme, la mise en garde s'effectue sans contact des fers. Les armes doivent être strictement immobiles à partir du commandement « prêt », jusqu'au commandement « allez ». Le commandement « allez » ne peut être donné que si les armes des tireurs sont immobiles. Dans le cas d'un départ ou d'un mouvement avant le commandement « allez » de l'un ou des deux tireurs, chaque tireur fautif est sanctionné d'un carton jaune valable pour le match. En cas de récidive, il est sanctionné d'un carton rouge, d'une touche de pénalité et de l'annulation de la touche portée.
- Au fleuret et à l'épée, les pointes ne doivent pas dépasser la coquille de l'arme de l'adversaire.
- Au sabre, les lames ne doivent pas se croiser.



17. Règles de combat (interdictions) :

- **Important** : voir les le tableau des « Fautes et Sanctions » en fin de règlement.

18. Règles de combat (Indications) :

- Le président de jury peut demander l'assistance de deux assesseurs – de nationalité neutre – désignés par le directoire technique, afin de contrôler l'assise des tireurs durant l'assaut (une fesse doit toujours rester en contact avec l'assise du fauteuil).
- Si le tireur, par déséquilibre ou chute, quitte son fauteuil ou se lève involontairement, le président de jury arrête immédiatement le combat : toute touche portée par le tireur fautif est annulée - toute touche portée avant une chute est valable.

Epreuves pour les tireurs handicapés visuels

1. Catégorie :

- Les épreuves se déroulent dans une seule catégorie « handicapés visuels ». Par souci d'égalité entre mal voyants et non voyants, tous les tireurs portent un masque occultant totalement la vue.

2. Matériel et tenue :

- Tenue réglementaire aux normes FFE (un rembourrage sous la veste est conseillé).
- Les tireurs sont branchés par le président de jury ou par un aide sous le contrôle du président de jury.

3. Terrain :

- Dimensions habituelles.
- Le tireur est accompagné jusqu'à sa ligne de mise en garde, mais il repère seul les limites latérales au moyen de son pied ou de son arme.
- Perte d'un mètre pour la sortie latérale.
- Avertissement à deux mètres de la limite arrière avec touche de pénalité si le terrain n'est pas reconquis.
- Si le match se déroule sur un podium, une personne assure la sécurité afin d'éviter une chute en cas de sortie latérale.

4. Règles de combat :

- Le président de jury doit particulièrement veiller à la sécurité des tireurs et des spectateurs
- Le combat débute aux lignes de mises en garde.
- Le président de jury vérifie à chaque remise en garde que les tireurs sont bien orientés sur la piste.
- Le contact du fer n'est pas autorisé avant le commandement « allez ». Pour qu'une touche soit comptée valable, le tireur doit rechercher le fer de l'adversaire (contact) après le commandement « allez ».
- Chaque touche peut être validée qu'après « reprise effective du combat » Ex. : engagement suivi d'une attaque « battez – tirez » ; un contact de fer fortuit n'est pas considéré comme une reprise effective du combat.
- Si une touche n'est pas portée dans les conditions ci-dessus, les deux tireurs sont remis en garde au centre de
- Perte d'un mètre pour la sortie latérale.
- Avertissement à deux mètres de la limite arrière avec touche de pénalité si le terrain n'est pas reconquis.
- Si le match se déroule sur un podium, une personne assure la sécurité afin d'éviter une chute en cas de sortie latérale.

4. Règles de combat :

- Le président de jury doit particulièrement veiller à la sécurité des tireurs et des spectateurs
- Le combat débute aux lignes de mises en garde.
- Le président de jury vérifie à chaque remise en garde que les tireurs sont bien orientés sur la piste.
- Le contact du fer n'est pas autorisé avant le commandement « allez ». Pour qu'une touche soit comptée valable, le tireur doit rechercher le fer de l'adversaire (contact) après le commandement « allez ».
- Chaque touche peut être validée qu'après « reprise effective du combat » Ex. : engagement suivi d'une attaque « battez – tirez » ; un contact de fer fortuit n'est pas considéré comme une reprise effective du combat.
- Si une touche n'est pas portée dans les conditions ci-dessus, les deux tireurs sont remis en garde au centre de la piste à l'endroit où l'action a été déclenchée.

5. Durée des matches :

- Match en poule : 5 touches de 4 minutes.
- Match en tableau d'élimination directe : 3 reprises, les pauses – d'une minute - intervenant lorsque le tireur qui mène atteint 5 puis 10 touches.
- Une pause est accordée toutes les 3 minutes si les 5 et 10 touches ne sont pas atteintes.
NB : En dehors de ces règles particulières, le règlement de la FIE qui est appliqué.