



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.

2. Coussin : il n'est pas obligatoire. S'il est présent, il doit avoir les mêmes dimensions que le siège du fauteuil. Il doit avoir une hauteur identique sur son pourtour de 10 cm maximum. Sa structure doit permettre le pliage de manière à ce que deux de ses angles opposés puissent se rejoindre.

3. Dossier : le fauteuil doit avoir un dossier vertical d'une hauteur de 15 cm minimum. Cette mesure est prise du siège - ou du coussin si le tireur en utilise un - en position assise. Le dossier doit former un angle de 90° avec le siège (ou le coussin). La toile doit être suffisamment tendue, afin que le tireur ne puisse effectuer un retrait du buste en utilisant la souplesse de la toile.

4. Assise : sa largeur doit correspondre à la morphologie du tireur : elle ne doit pas comprendre une largeur supérieure à 3 cm de chaque côté des hanches du tireur. La toile du siège - horizontale par rapport au sol - ne doit pas se trouver à une hauteur supérieure à 53 cm du sol. Aucun élément rigide ne doit être glissé entre l'assise et le coussin ou sous l'assise. Le repose-pied du fauteuil doit être réglé de manière à ce que les genoux soient au-dessous du niveau des hanches pour éviter de cacher une surface valable. Les pieds ne doivent pas toucher le sol.

5. Roues : l'inclinaison des roues ne doit pas gêner la très bonne tenue du fauteuil dans l'appareil de fixation.

6. Accoudoir - ou protège vêtement - du côté de la « main armée » : il n'est pas obligatoire. S'il est présent il ne doit pas couvrir une surface valable.

7. Accoudoir - ou protège vêtement - du côté de la « main non armée » : il est obligatoire. Il doit avoir une hauteur minimum de 10 cm au-dessus du siège (ou du coussin) lorsque le tireur est en position assise. L'accoudoir doit être vertical, rigide et fermement fixé au châssis du fauteuil pendant toute la durée des assauts. Il ne doit pas se déformer pendant le combat. Quelque que soit les circonstances, il est interdit d'utiliser une matière adhésive ou tout autre maintien provisoire pour le fixer.

8. Poignée du côté de la « main non armée » : une poignée – ou tout autre dispositif de maintien – doit être horizontal. Une poignée à plus de 3 cm de la hanche du tireur ne peut être considérée comme un accoudoir. L'accoudoir est toujours obligatoire.

9. Isolation : au fleuret et au sabre, toute partie métallique du fauteuil qui risque d'être en contact avec la cuirasse métallique doit être isolée par une housse permanente ou amovible, en tissu suffisamment épais, résistant au frottement. Toute matière adhésive est exclue. Cette housse doit être solide et correctement fixée pendant toute la durée des assauts. En cas de problème avec l'élément isolant pendant un assaut, le président de jury doit accorder le temps nécessaire pour y remédier.

10. Maintiens : en l'absence d'un certificat médical indiquant que le tireur ne peut maintenir son arme fermement, seul le tireur de catégorie C (tétraplégique) peut utiliser un bandage de maintien de l'arme. Dans ce cas, l'utilisation d'un gant n'est pas obligatoire, mais le bandage doit offrir les mêmes garanties de sécurité qu'un gant au niveau de la main et du poignet.

- Catégorie C (tétraplégique) : un maintien au fauteuil de la main non armée ou du poignet est autorisé.
- Le maintien par une sangle, des pieds et des jambes (ou des cuisses) est autorisé, à condition que celle-ci ne vienne pas se substituer à une surface valable au fleuret et au sabre)
- Si la main d'un tireur est spastique, celle-ci doit être maintenue de façon à ne pas couvrir une surface valable et être protégée pour éviter toute blessure.
- Le tireur appareillé de prothèse(s) doit s'en séparer avant de se présenter sur la piste.

B/ Habillement et Equipement

11. Normes internationales

- coupe du Monde, championnat d'Europe, championnat du Monde et Jeux paralympiques
- ainsi que toute compétition internationale :

- Veste et pantalon 800 Newton (estampille du fabricant obligatoire)
- Masque 1600 Newton (estampille du fabricant obligatoire)
- Marquage au nom du tireur obligatoire sur la veste et/ou sur la cuirasse électrique.
- Les lames en acier « Maraging » ne sont pas obligatoires.
- L'état des appareils de fixation des fauteuils roulants fournis par le comité d'organisation est examiné pour éviter les risques de chutes et de blessures.
- Les sélectionnés en équipe nationale belge doivent porter le logo officiel escrime handisport sur la tenue ainsi que sur le survêtement ou training de la Ligue Handisport Francophone, tout particulièrement lors des cérémonies protocolaires de remise des médailles.

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 :

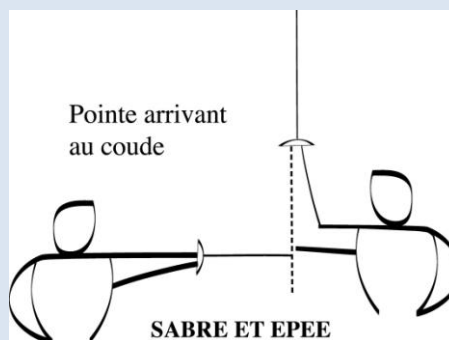
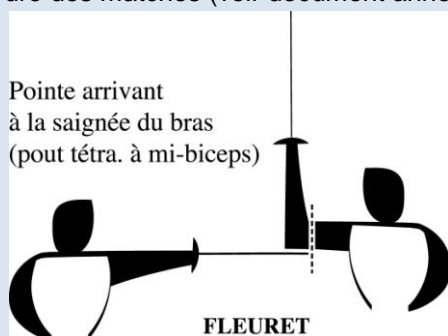
- Une perte d'équilibre vers l'avant, de sorte que le buste du tireur touche ses genoux, n'est pas considérée comme involontaire. A la première infraction, le tireur est sanctionné d'un carton jaune. En cas de récidive, le tireur fautif est sanctionné d'un carton rouge, d'une touche de pénalité et de 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.
- A l'épée, la prise de distance se fait avant la mise en place des tabliers.
- Ordre des matches (voir document annexe).

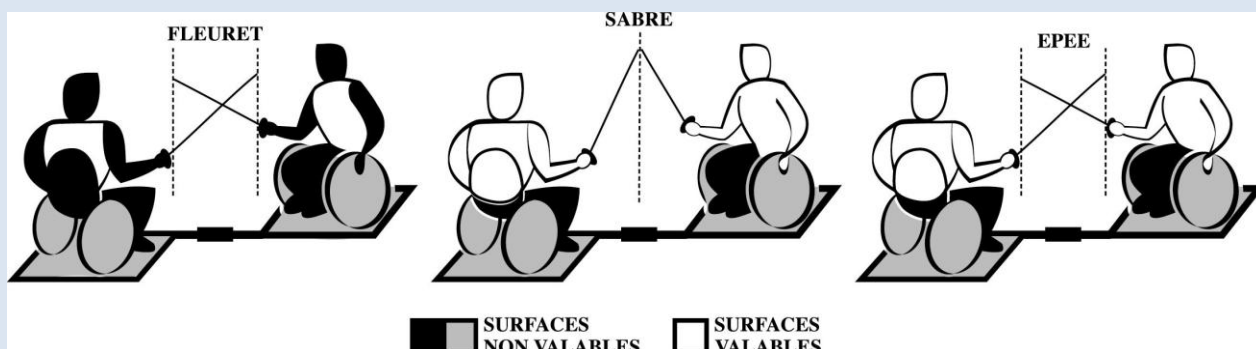


15. Surfaces non valables :

- 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.

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.
- Placement des lames au moment de la mise en garde : dans le cas où les tireurs voudraient placer leur lame dans la même ligne, il est du ressort du président de jury de veiller, au moment de chaque remise en garde, au placement des lames de manière alternée.



17. Règles de combat (interdictions) :

- **Important** : voir le tableau des « Fautes et Sanctions » en annexe du 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.

19. Compétitions officielles du Comité Technique International :

- Les championnats d'Europe et du Monde et les Jeux Paralympiques sont ouverts à tous les pays membres de la Fédération Internationale des Handicapés en Fauteuil Roulant et Amputés : International Wheelchair Amputee Sports (IWAS).
Un championnat de Zone est ouvert aux seuls pays de chaque zone concernée : Amériques, Asie, Europe, Moyen- Orient, Pacifique sud.
- Les coupes du Monde sont ouvertes aux tireurs des fédérations nationales.
Les engagements des tireurs des clubs sont adressés aux pays organisateurs via la LHF pour les F et via le Parantee pour les N.
Le Directeur Technique Escrime Handi établit la liste des tireurs des clubs autorisés à participer.

E/ Règles Belges des tireurs en fauteuil roulant

20. Habillement et Equipement :

- Veste et pantalon 350 Newton minimum en catégories «jeunes » et 800 Newton à partir de cadets jusqu'à vétérans inclus (estampille du fabricant obligatoire)
- Masque 800 Newton minimum (estampille du fabricant obligatoire)
- Sous cuirasse de protection 800 Newton obligatoire (estampille du fabricant obligatoire)
- Gant de sabre et manchette.

21. Catégories d'âges :

Catégories	Ages	Longueurs des lames	Nombre de touches en poule	Nombre de touches en tableau
petite catégorie	11 ans et moins	2	4 touches en 3'	08 touches en 2 X 3'
Minime - senior	12 ans et plus	5	5 touches en 4'	15 touches en 3 X 3'

- Pour les tireurs de « petites catégories » l'utilisation de la poignée française (poignée droite) est fortement conseillée.

22. Catégories en fauteuil roulant :

- Les épreuves nationales et certaines épreuves internationales organisées en Belgique se déroulent par regroupement des catégories A et B.
Les tireurs de catégorie C (tétraplégique) participent dans leur catégorie dès l'instant où ils sont en nombre suffisant.
- Des épreuves mixtes FFCEB/LHF sont organisées dans le cadre de rencontres nationales et internationales amicales.
- Les épreuves par équipe se déroulent en 45 touches, par équipe de 3 + 1 remplaçant.
!!!1 tireur de classe B est obligatoirement titulaire dans l'équipe et il doit effectuer ses 3 matches.

23. Classement national :

- Un classement national est pris en compte lors de toutes épreuves, nationale ou internationale, suivant le niveau de la compétition et suivant le résultat obtenu. Ceci servira de référence pour l'établissement des poules
- Le nombre de points attribués par épreuve est variable, il tient compte du nombre et de la force des tireurs présents.

Epreuves pour les tireurs handicapés visuels

1. Catégorie :

- Les épreuves se déroulent dans une seule catégorie « handicapés visuels ».
Dans un souci d'équité, tous les tireurs doivent porter un système masquant totalement la vue.

2. Matériel et tenue :

- Tenue réglementaire aux normes FIE (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 la piste à l'endroit où l'action a été déclenchée.

5. Durée des matches :

- Match en poule : 5 touches de 3 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.

GRILLE DES FAUTES et SANCTIONS

FAUTES et SANCTIONS SPECIFIQUES A LA PRATIQUE HANDISPORT EN FAUTEUIL ROULANT				
Fautes	Article	Cartons		
		1 ^{ère} Faute	2 ^{ème} Faute	3 ^{ème} Faute et suivante
1^{er} Groupe				
Bloquer l'arme de son adversaire*	WFFC			
Départ avant le commandement de « Allez » ou provoquer un départ avant le « Allez » *	WFFC			
Ne plus avoir les deux fesses au contact de l'assise du fauteuil*	WFFC			
Perte d'équilibre*	WFFC			
2^{ème} groupe				
Absence d'une marque de contrôle sur le fauteuil ou le coussin*	t.45.3a).i - WFFC			
* annulation de la touche portée par le tireur fautif Explications : CARTON JAUNE : Avertissement valable pour le match. Si un tireur commet une faute du 1 ^{er} groupe après avoir reçu un CARTON ROUGE - à quelque titre que ce soit - il reçoit à nouveau un carton rouge. CARTON ROUGE : Touche de pénalisation				

Ordre des Matches

Sur une piste

Poule de 3 Tireurs : 1-2 2-3 3-1

Poule de 4 Tireurs : 1-2 2-3 3-4 4-1 1-3 2-4

Poule de 5 Tireurs : 1-2 2-3 3-4 4-5 5-1 1-3 3-5 5-2 2-4 4-1

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

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

Poule de 8 Tireurs : 7-4 4-2 2-1 1-3 3-4 4-5 5-6 6-7 7-8 8-2 2-3 3-5 5-1 1-4 4-6 6-8 8-1 1-7 2-7 2-5 5-8
8-3 3-6 6-1 5-7 3-7 4-8 6-2

Sur deux pistes

Poule de 4 Tireurs : P1 = 1-2 2-4 4-1
P2 = 3-4 3-1 3-2

Poule de 5 Tireurs : P1 = 1-2 2-3 3-4 4-2 2-5
P2 = 4-5 4-1 1-5 5-3 3-1

Poule de 6 Tireurs : P1 = 1-2 2-5 5-1 1-3 3-5 5-4 4-1 2-3
P2 = 3-4 3-6 6-4 4-2 2-6 6-1 // 6-5

Poule de 7 Tireurs : P1 = 1-2 2-3 3-7 7-2 2-4 4-3 1-3 1-4 4-7 7-1
P2 = 4-5 4-6 6-1 1-5 5-6 6-7 7-5 5-2 2-6 6-3 3-5

Poule de 8 Tireurs : P1 = 1-2 2-3 3-4 4-1 1-3 3-6 6-1 1-5 5-2 2-6 6-4 4-5 5-3 2-4
P2 = 5-6 6-7 7-8 8-5 5-7 7-2 2-8 8-4 4-7 7-3 3-8 8-1 1-7 6-8

Poule de 9 Tireurs : P1 = 5-1 1-6 6-2 2-7 7-1 1-2 2-5 5-7 7-9 9-2 2-4 4-7 7-8 8-2 2-3 3-6 6-7 7-3
P2 = 3-9 9-4 4-8 8-3 3-4 4-6 6-8 8-1 1-3 3-5 5-6 6-9 9-1 1-4 4-5 5-8 8-9 9-5