

# Académie royale d'armes de Belgique

2004

## règlement général des épreuves A.R.A.B.

### *1. Note au lecteur*

Les principes énoncés dans le présent règlement des épreuves A.R.A.B. et auxquels tous devront se soumettre seront d'application très stricte lors de la première des compétitions A.R.A.B. qui suivra l'envoi du règlement à tous les membres de notre association.

### *2. Compétition*

L'Académie organise chaque saison, selon les possibilités, les compétitions nationales suivantes :

Critérium PUPILLES (Mixte) Challenge C.DEBEUR	-Fleuret mécanique
Critérium PUPILLES (Garçons) Challenge Maître NISSEN	-Fleuret électrique
Critérium PUPILLES (Filles) Challenge Monsieur DERINCK	-Fleuret électrique
Critérium MINIMES (Garçons) Challenge Professeur DELFOSSE	-Fleuret électrique
Critérium MINIMES (Filles) Challenge Maître DUPORT	-Fleuret électrique
Critérium CADETS Challenge Comte ORSON GOETHALS	-Fleuret électrique
Critérium CADETTES Challenge Maître BOUZIN	-Fleuret électrique
Critérium MINIMES (Garçons) Challenge de l'Espoir	-Epée électrique
Critérium MINIMES (Filles) Challenge Maître MERCKX	-Epée électrique
Critérium CADETS Challenge Monsieur COLETTE	-Epée électrique
Critérium JUNIORES Challenge Maître DUPORT	-Epée électrique
Critérium CADETS Challenge Monsieur VAN ETTRO	-Sabre électrique
Critérium CADETTES Challenge Maître ...	-Sabre électrique à partir de 2006

Le challenge des Maîtres (challenge du souvenir) sera annuellement attribué au cercle qui aura le meilleur classement dans tous les challenges de la première à la huitième place. Une première place donnant droit à 4 points, une seconde place à 3 points, 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> place à 2 points et de la 5<sup>ème</sup> à la 8<sup>ème</sup> place à 1 point.

Ce challenge sera remis lors de l'assemblée générale suivante à partir de l'année académique 2005.

L'organisation de ses épreuves sera confiée à l'administrateur ayant pour charge les Critériums de l'Académie. Celui-ci lancera annuellement un appel au Maître et cercle désireux d'organiser ces Critériums.

### *3. Participation*

Les compétitions seront ouvertes aux tireurs ayant passé l'examen académique du premier degré, porteur du carnet de l'escrimeur et de la licence F.R.B.C.E. – K.B.F.D.S.

Une amende de 3 € sera perçue au tireur n'ayant pas son carnet de l'escrimeur ou si celui-ci n'est pas en ordre. Si après vérification, il est avéré que le tireur n'a pas son 1<sup>er</sup> degré A.R.A.B., celui-ci sera exclu des compétitions de l'Académie pendant un an.

Le cercle présentant au moins trois tireurs devra fournir un juge à l'organisateur. En cas de manquement à cette règle, une amende de 5 € par tireur présent devra être versée avant le début de la compétition.

### *4. Inscription et appel des tireurs*

Les inscriptions des tireurs et juges seront clôturées le mercredi avant l'épreuve. L'appel des participants débutera 30 minutes et ce terminera 15 minutes avant l'heure fixée pour le début de la compétition.

L'escrimeur ne se présentant pas à l'appel sera 'scratché'. Cependant, le Directoire technique, en cas d'incidents fortuits qui empêcheraient le tireur de se présenter dans les délais impartis, pourra éventuellement juger du bien-fondé du retard et autoriser la participation. Mais aucune ajoute ne sera apportée si la compétition est effectivement lancée.

### *5. Tenue*

Les tireurs devront se présenter en tenue réglementaire et propre.

### *6. Les armes*

En cas de contestation ou à la demande d'un des tireurs, les armes seront contrôlées.

En finale, les armes pourront être soumises au contrôle avant chaque assaut.

### *7. Formule*

Les Critériums se disputeront en un tour de poule afin d'établir un tableau d'élimination direct.

Une formule de remplacement pourra être décidée en fonction du nombre de participants.

Pour les poules, les pupilles tireront en quatre touches avec un temps maximum de combat effectif de 3 minutes. Pour les autres catégories, cinq touches et 3 minutes.

Pour les éliminations directes, les pupilles 8 touches 2 fois 3 minutes, les autres 15 touches 3 fois 3 minutes sauf au sabre, 15 touches et à 8 une minute de repos.

### *8. Challenges et récompenses*

Le vainqueur d'un challenge aura l'honneur d'avoir son nom gravé sur celui-ci. Ces challenges seront conservés et exposés au Musée de l'Escrime. Les huit premiers seront récompensés par une médaille.

### *9. Code disciplinaire des épreuves*

Les escrimeurs et spectateurs auront à appliquer et respecter scrupuleusement et loyalement le règlement F.I.E., les injonctions des officiels, ainsi que les règles particulières des épreuves de l'A.R.A.B.

Tous se soumettront avec ordre, discipline et esprit sportif aux règles traditionnelles de courtoisie afin de sauvegarder l'atmosphère des épreuves de notre Association.

En plus des cas prévus par le Règlement des épreuves, les sanctions suivantes, valable uniquement pour les épreuves A.R.A.B., pourront être prononcées :

- pour les tireurs :  
exclusion pour l'année académique

- pour les spectateurs :  
interdiction d'accès définitive aux épreuves A.R.A.B.

#### *10. Droit de participation*

Un droit de participation de 8€ par tireur sera exigée lors de l'appel.

#### *11. Transmission des inscriptions*

Les inscriptions parviendront à l'adresse de l'administrateur en charge du Critérium. Celui-ci communiquera le nombre d'inscrits le jeudi avant la compétition au cercle organisateur.

Le surclassement est autorisé pour une catégorie.