



— JEUX DU —  
**CANADA**  
— GAMES —

**DOSSIER D'INFORMATION  
ESCRIME**



## **DOSSIER D'INFORMATION ESCRIME**



- A. HISTOIRE DU SPORT**
- B. HISTOIRE DU SPORT AUX JEUX DU CANADA ET ANCIENS  
RÉSULTATS**
- C. NOMBRE D'ATHLÈTES PAR ÉQUIPE**
- D. FORMAT DE LA COMPÉTITION ET RÈGLEMENTS**
- E. ÉQUIPEMENT ET TERMINOLOGIE**
- F. ADMISSIBILITÉ**
- G. SYSTÈME DE POINTAGE ET DE JUGEMENT**
- H. FORMAT DES ÉLIMINATOIRES ET DU BRIS D'ÉGALITÉ**
- I. DESCRIPTION DES SITES**

## A. HISTOIRE DU SPORT

L'escrime est un sport moderne excitant qu'on compare souvent à jouer aux échecs tout en courant un 100 mètres! Il est difficile de croire que ce sport très sophistiqué est issu des combats mortels que livraient les trois mousquetaires!

L'escrime est un sport vraiment olympique. En effet, elle figurait déjà au programme des premiers Jeux olympiques de l'ère moderne, qui ont eu lieu à Athènes en 1896. De plus, l'escrime fait partie du groupe restreint des quatre sports qui ont figuré au programme de tous les Jeux olympiques d'été depuis leur renouveau moderne.

L'escrime canadienne remonte à 1816, alors que le maître Girard a ouvert la première école d'escrime à Montréal. Le premier Championnat canadien d'escrime a eu lieu en 1902.

Mais ce ne fut qu'à partir de l'annonce des Jeux olympiques de 1976 et de l'incorporation de la Fédération canadienne d'escrime en 1971 que le gouvernement fédéral a subventionné l'escrime dans le but de former des athlètes d'élite en vue des Jeux de Montréal. Cela a donné l'élan nécessaire aux escrimeurs canadiens pour améliorer régulièrement leurs résultats sur la scène internationale.

La FCE est une association sportive amateur sans but lucratif qui est l'organisme national directeur de sport pour l'escrime au Canada. Elle se compose de dix associations provinciales, qui à leur tour représentent quatre-vingt clubs locaux d'un océan à l'autre. La FCE a pour mandat d'établir, de développer et de soutenir l'escrime au Canada, ainsi que de représenter le Canada sur la scène internationale.

## B. HISTOIRE DU SPORT AUX JEUX DU CANADA ET ANCIENS RÉSULTATS

L'escrime a été inscrite pour la première fois au programme des Jeux du Canada en 1971 à l'occasion des Jeux présentés à Saskatoon, en Saskatchewan. Voici le classement de chaque province/territoire depuis sa première participation :

	1971*		1975*		1979	1991		1995		1999		2003	
	H	F	H	F	C	H	F	H	F	H	F	H	F
<b>AB</b>	-	-	-	-	5	2	2	2	2	5	5	6	3
<b>CB</b>	2	1	-	3	3	7	6	6	4	4	4	7	7
<b>MB</b>	-	-	-	-	4	6	10	7	8	8	7	3	4
<b>NB</b>	-	-	-	-	8	9	7	8	6	7	8	2	6
<b>TNL</b>	-	-	-	-	9	10	9	10	10	9	9	10	-
<b>TNO</b>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<b>NÉ</b>	-	-	-	-	5	4	3	4	7	6	3	8	8
<b>ON</b>	1	2	1	2	2	3	4	3	3	3	2	4	2
<b>ÎPÉ</b>	-	-	-	-	-	-	8	8	9	9	-	9	9
<b>QC</b>	3	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
<b>SK</b>	-	-	3	-	7	5	5	5	5	2	6	5	5
<b>YN</b>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

## C. NOMBRE D'ATHLÈTES PAR ÉQUIPE

Chaque équipe sera composée de neuf hommes et de neuf femmes.

## D. FORMAT DE LA COMPÉTITION ET RÈGLEMENTS

La compétition d'escrime se déroulera conformément aux règlements de compétition de la FIE en date du 1<sup>er</sup> septembre 2006, sauf indication contraire.

Elle comprendra des épreuves masculines et féminines au sabre, au fleuret et à l'épée. Les escrimeurs participeront à la compétition dans une seule arme sauf s'il y a substitution sur les lieux en raison d'une maladie ou d'une blessure confirmée par un certificat médical.

### Compétition par équipes

Durant la compétition par équipes, chaque équipe prendra part à une ronde dans laquelle les membres de chacune des équipes s'affronteront (matches au sein des équipes). Puis les équipes provinciales s'affronteront entre elles selon la formule du tournoi en poule adoptée du pentathlon moderne. Cela permettra de classer les escrimeurs individuellement (selon le nombre total de victoires obtenues au cours de la compétition) et aussi de classer les équipes (selon le nombre de victoires par équipe). Première ronde: Matches au sein des équipes – les escrimeurs d'une même équipe s'affronteront entre eux (match au sein de l'équipe). Dans les rondes suivantes, chaque équipe provinciale affrontera chacune des autres équipes dans un tournoi complet. Chaque membre d'une équipe affrontera chaque membre de l'équipe adverse, c.-à-d. les matches seront disputés jusqu'à la fin. Cinq victoires constitueront une victoire de match d'équipe. À l'issue des rondes des équipes, toutes les équipes seront classées selon le nombre de matches d'équipe qu'elles auront remportés. Le processus de bris d'égalité sera utilisé s'il y a égalité au niveau du nombre de victoires. Ce classement déterminera les résultats finals pour les équipes. Tous les escrimeurs seront ensuite classés individuellement selon la méthode standard de la FIE pour le classement des escrimeurs à l'issue d'une ronde de poules. Ce classement déterminera la participation des escrimeurs à l'épreuve individuelle.

Le classement des équipes (par arme) sera fondé sur le classement national au 31 décembre 2006. L'horaire des matches sera complété au plus tard le 31 janvier 2007. Le classement ne peut pas faire l'objet d'un appel.

### Compétition individuelle

Le classement des athlètes de la première à la dernière position dans chacune des armes sera déterminé par le nombre total de victoires et de défaites à la compétition par équipes.

Les huit meilleurs athlètes avanceront à la ronde éliminatoire simple. Les deux perdants en demi-finale seront tous les deux classés troisième et recevront une médaille de bronze. Les quatre perdants en quart de finale seront tous classés de la 5<sup>e</sup> à la 8<sup>e</sup> position selon leur classement à la compétition par équipes. Autrement dit, le perdant en quart de finale ayant obtenu le rang le plus élevé à la compétition par équipes sera classé cinquième, le perdant ayant obtenu le deuxième rang le plus élevé sera classé sixième, et ainsi de suite.

Pour la finale de la compétition par équipes, le classement sera effectué comme suit :

Quart de finale	Demi-finale	Finale
A: 1 vs. 8		
	E: gagnant du A vs. gagnant du	

B: 4 vs. 5	B	
		G: gagnant du E vs. gagnant du F
C: 3 vs. 6	F: gagnant du C vs. gagnant du D	
D: 2 vs. 7		

### *Maladie ou blessure*

Si un athlète tombe malade ou est blessé et donc ne peut pas participer à l'épreuve, il peut être remplacé par un autre athlète de même sexe participant dans une autre arme. L'athlète malade ou blessé doit obtenir un certificat d'un médecin confirmant qu'il a consulté ce médecin au sujet de son état. Comme il est stipulé dans les règlements de la FIE, l'athlète blessé ou malade ne peut pas retourner à la compétition le même jour. Pour retourner à la compétition, l'athlète doit présenter immédiatement un certificat médical au représentant technique de la FCE. L'athlète blessé ou malade peut se qualifier pour la finale de la compétition individuelle. Le remplacement d'un athlète malade ou blessé n'est pas obligatoire (il est toujours considéré comme un membre de l'équipe s'il n'est pas remplacé). L'athlète qui le remplace peut participer à l'épreuve originale dans laquelle il est inscrit.

## **E. ÉQUIPEMENT ET TERMINOLOGIE**

**Fleuret** - Le fleuret est la version moderne de l'arme d'entraînement pour le duel. La cible valable se limite au torse. Seules les touches portées avec la pointe comptent. En compétition, les tireurs portent une cuirasse métallique qui permet l'enregistrement de la touche par un appareil de signalisation électrique.

**Épée** - L'épée est la version moderne de l'ancienne arme de duel. L'épée est plus lourde que le fleuret, et sa lame plus rigide a une section bi-angulaire. Tout le corps, de la tête aux pieds, est une cible valable. Les touches ne sont portées qu'avec la pointe, et elles sont enregistrées par l'appareil électrique. À l'épée, c'est le premier qui touche qui marque le point. Quand les deux tireurs touchent dans le même laps de temps très court, il y a touche double et les deux escrimeurs marquent chacun un point.

**Sabre** - Le sabre est la version moderne de l'arme de cavalerie. On peut toucher l'adversaire avec le côté ou la pointe de la lame. La cible valable comprend tout le haut du corps au-dessus de la ceinture, y compris la tête et les bras. Les touches sont enregistrées par un appareil électrique. Une touche en partie non valable (les jambes) n'arrête pas l'échange, qu'on nomme "phrase d'armes".

## **F. ADMISSIBILITÉ**

Tous les concurrents doivent être âgés de moins de 17 ans au 31 décembre 2006.

## **G. SYSTÈME DE POINTAGE ET DE JUGEMENT**

À la compétition par équipes, les matches seront de cinq touches ou trois minutes, conformément aux règlements de compétition de la FIE et à leurs modifications en vigueur au moment des Jeux. Tous les matches de la compétition par équipes doivent être disputés. L'ordre des matches doit être respecté; si toutefois une erreur est commise dans l'ordre des matches, l'équipe adverse pourra demander que l'ordre des matches restants soit modifié selon ses préférences.

À la compétition individuelle, les matches seront de 15 touches ou neuf minutes (trois périodes de trois minutes avec une pause d'une minute entre les périodes).

### **Classement des territoires et des provinces :**

Les hommes et les femmes seront classés séparément.

Les équipes dans chaque arme (par ex. : l'équipe masculine de fleuret de l'Île-du-Prince-Édouard) seront classées de la même façon.

Épreuves par équipes :

Position	Pts	Position	Pts	Position	Pts	Position	Pts
1ère	150	5e	110	9e	70	13e	30
2e	140	6e	100	10e	60		
3e	130	7e	90	11e	50		
4e	120	8e	80	12e	40		

Épreuves individuelles :

Position	Pts	Position	Pts	Position	Pts
1ère place	100	12e place	74	23e place	63
2e place	97	13e place	73	24e place	62
3e place	94	14e place	72	25e place	61
4e place	91	15e place	71	26e place	60
5e place	88	16e place	70	27e place	59
6e place	85	17e place	69	28e place	58
7e place	83	18e place	68	29e place	57
8e place	81	19e place	67	30e place	56
9e place	79	20e place	66		
10e place	77	21e place	65		
11e place	75	22e place	64		

Tant chez les hommes que chez les femmes, le maximum de points accordés à une province par sexe sera de 450 (150 points d'équipe X 3 épreuves); le nombre maximum de points accordés à une province aux épreuves individuelles sera de 405 (1ère, 2e et 3e places X 3 épreuves).

Les équipes ne comptant que deux athlètes dans une arme commenceront par trois défaites 5-0 et seront considérées comme une équipe pour le classement des provinces et des territoires. Tout athlète malade ou blessé sera considéré comme un membre de l'équipe.

Le classement final sera déterminé en additionnant tous les points remportés aux épreuves individuelles et les points des équipes.

Les points pour l'obtention du drapeau des Jeux seront ensuite attribués comme suit :

1ère place	10 points	6e place	5 points	11e place	1,5 points
2e place	9 points	7e place	4 points	12e place	1 point
3e place	8 points	8e place	3 points	13e place	0,5 point
4e place	7 points	9e place	2,5 points		
5e place	6 points	10e place	2 points		

## **H. FORMAT DES ÉLIMINATOIRES ET DU BRIS D'ÉGALITÉ**

### *Compétition par équipes*

Puisque chaque équipe sera composée de 3 escrimeurs, 9 matches seront disputés et le résultat de chaque match d'équipe sera la somme des 9, excluant l'égalité. S'il y a

égalité au niveau du nombre de matches remportés par deux provinces, le processus de bris d'égalité suivant sera utilisé :

- 1) le vainqueur sera déterminé à partir du nombre de combats remportés;
- 2) en cas d'égalité au niveau du nombre de combats remportés, la province ayant le meilleur indicateur individuel (le nombre total de coups portés moins le nombre total de coups reçus) pour toute la compétition obtiendra un rang supérieur;
- 3) en cas d'égalité au niveau de l'indicateur, la province ayant le plus de coups portés obtiendra un rang supérieur;
- 4) si l'égalité persiste, les équipes ex-aequo choisiront un membre qui tirera en barrage (à 5, cinq, coups portés).

#### *Compétition individuelle*

En cas d'égalité à l'une des huit positions à la finale de la compétition individuelle, les ex-aequo seront départagés comme suit :

- a) le vainqueur sera déterminé à partir du nombre de victoires;
- b) en cas d'égalité au niveau du nombre de victoires, l'escrimeur ayant le meilleur indicateur individuel (le nombre total de coups portés moins le nombre total de coups reçus) pour toute la compétition obtiendra un rang supérieur;
- c) en cas d'égalité au niveau de l'indicateur, l'escrimeur ayant le plus grand nombre de coups portés obtiendra un rang supérieur;
- d) s'il y a égalité parfaite au niveau de l'indicateur et au niveau du nombre de coups portés, les deux escrimeurs tireront en barrage pour cinq touches ou trois minutes pour l'obtention du rang le plus élevé.

#### *Classement des provinces et des territoires – bris d'égalité*

Les provinces et territoires seront classés en fonction du nombre total de points accumulés lors de la classification individuelle et de la classification par équipe. En cas d'égalité, la province ou le territoire ayant obtenu le plus grand nombre de premières places (compétition individuelle ou par équipes) obtiendra un rang supérieur. Si l'égalité persiste, l'équipe ayant le plus grand nombre de deuxièmes places, puis de troisième places, obtiendra un rang supérieur.

## **I. DESCRIPTION DES SITES**

Aux Jeux du Canada d'hiver de 2007, les épreuves d'escrime se dérouleront à l'école Vanier Catholic Secondary School.

Le gymnase de l'école secondaire Vanier est doté d'un plancher de bois franc (17m x 35m) et sera le site des compétitions de tir et d'escrime.