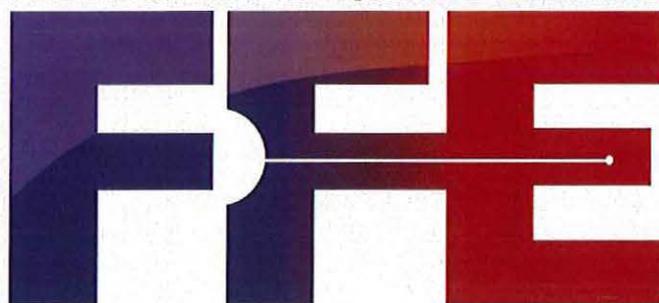


CONVENTION

ENTRE

LA FÉDÉRATION FRANÇAISE
D'ESCRIME (*FFE*)

FÉDÉRATION FRANÇAISE D'ESCRIME



ET

LA FÉDÉRATION FRANÇAISE DES
JEUX DE RÔLES GRANDEUR NATURE (*FédéGN*)



Entre d'une part :

LA FEDERATION FRANCAISE D'ESCRIME (FFE) Fédération Française d'Escrime,

ayant son siège social :

36 Avenue du Général De Gaulle

Tour Gallieni 2- 93170 Bagnolet,

représentée par Madame Isabelle LAMOUR, en sa qualité de Présidente, agissant au nom et pour le compte de la Fédération Française d'Escrime fondée en 1882, reconnue d'utilité publique par arrêté du 10 décembre 1891,

membre du Comité National Olympique et Sportif Français, seul organisme affilié à la Fédération Internationale d'Escrime (FIE)

Et d'autre part :

LA FEDERATION FRANÇAISE DES JEUX DE RÔLES GRANDEUR NATURE (FédéGN)

ayant son siège social :

16 les Linandes Vertes - 95000 Cergy

représentée par Monsieur Stéphane Gesquière, en sa qualité de Président agissant au nom et pour le compte de la Fédération Française des Jeux de Rôles Grandeur Nature, fondée en 1996,

Agréée Jeunesse et Education Populaire - N° 0004-JEP-2001 du 14 mai 2007

VU,

- La loi N°75.998 du 29 octobre 1975 relative au développement de l'éducation physique et du sport,
- Le décret N°76.489 du 3 juin 1976 relatif à l'habilitation des fédérations sportives en son article 4 ;
- Le décret N°76.490 du 3 juin 1976 relatif aux statuts types des fédérations sportives ;
- La loi N° 84.610 du 16 juillet 1984 relative à l'organisation et à la promotion des activités physiques
- Les statuts et le règlement intérieur de la Fédération Française d'Escrime ;
- Les statuts et le règlement intérieur de la Fédération Française des Jeux de Rôles Grandeur Nature .

1) La Fédération Française d'Escrime a reçu délégation de pouvoir du Ministère des Sports - La Fédération Française des Jeux de Rôles Grandeur Nature a reçu un agrément Jeunesse et Education Populaire

2) Les deux Fédérations autonomes ont une ambition commune en ce qui concerne le développement de "l'escrime GN" (Escrime Ludique), notamment par :

- L'organisation de rencontres, de stages et de démonstrations,
- L'organisation technique et le perfectionnement des pratiquants,
- La formation des enseignants,
- Le développement de leurs structures et du nombre de leurs pratiquants,
- Le développement de la pratique en milieu associatif
- Le développement de la pratique en salle et extérieur.

Il a été convenu de conclure la présente Convention

ARTICLE 1: COMPOSITION DE LA COMMISSION NATIONALE MIXTE FFE / FédéGN

1-1 Elle est composée de six membres (trois par fédération) :

- Le président ou son représentant,
- Le directeur technique national ou son représentant
- Un membre, technicien de "l'escrime GN"

1-2 La Commission étudiera notamment les questions intéressant les relations entre les deux Fédérations et traitera de l'organisation, de la promotion et de la pratique de "l'escrime GN" relevant de sa compétence



1-2 La Commission se réunira au moins une fois l'an et chaque fois que l'une des deux Fédérations en exprimera le besoin.

1-3 Chacune des Fédérations peut éventuellement inviter à une réunion toute personne ayant des aptitudes particulières susceptibles d'apporter des informations utiles dans le domaine de compétence de la Commission Mixte.

ARTICLE 2 : REFERENTS FEDERAUX

2-1 Un référent FFE est nommé par la Fédération Française d'Escrime au niveau national, ainsi qu'un Référent GN, par la Fédération Française des Jeux de Rôles Grandeur Nature. Cette disposition pourra être appliquée au niveau des ligues et structures régionales et départementales de la FFE et de la FédéGN.

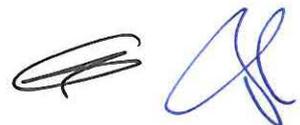
Ces référents sont les interlocuteurs privilégiés :

- Le référent national FFE, en relation avec la Fédération Française des Jeux de Rôles Grandeur Nature.
- Le référent national FédéGN, en relation avec la Fédération Française d'Escrime.
- Les référents des ligues et structure régionales et départementales en relation avec les représentants locaux de la Fédération Française des Jeux de Rôles Grandeur Nature et de la Fédération Française d'Escrime.

ARTICLE 3 : REGLEMENTS

3-1 Les deux Fédérations s'engagent à respecter les règles techniques définies pour cette pratique.

(voir annexe 1: "Règlements techniques généraux").



ARTICLE 4 : RENCONTRES, STAGES ET ATELIERS

4-1 La Fédération Française des Jeux de Rôles Grandeur Nature a la responsabilité matérielle et financière des animations, rencontres, stages et ateliers, qu'ils soient départementaux, régionaux, nationaux et internationaux, ouverts à ses licenciés-adhérents-membres et dont elle est l'initiatrice.

4-2 La Fédération Française d'Escrime a la responsabilité matérielle et financière des animations, rencontres, stages et ateliers, qu'ils soient départementaux, régionaux, nationaux et internationaux, ouverts à ses licenciés et dont elle est l'initiatrice.

4-3 Les deux fédérations s'engagent à s'informer mutuellement, ainsi que leurs adhérents, de toute manifestation organisée par l'une ou l'autre et concernant "l'escrime GN".

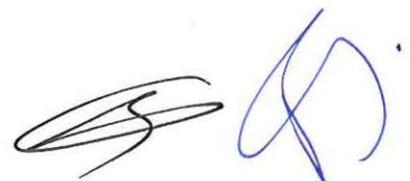
4-4 La Fédération Française d'Escrime accorde à la Fédération Française des Jeux de Rôles Grandeur Nature son patronage et son assistance technique (cadres techniques, installations, matériels) pour le bon déroulement de ces rencontres, stages et ateliers.

4-5 Les deux Fédérations favorisent les rencontres, qu'elles soient officielles ou séparées ou qu'elles regroupent les membres des deux Fédérations. Dans cette dernière forme de rencontre, les licenciés de la Fédération Française d'Escrime respectent les règles particulières définies à l'Article 3 de la présente Convention.

4-6 La Fédération Française d'Escrime peut, à la demande de la Fédération Française des Jeux de Rôles Grandeur Nature, apporter son concours à l'organisation d'épreuves spécifiques.

ARTICLE 5 : MISSIONS DES CTS FFE

5-1 Des missions fédérales régionales, nationales et internationales concernant la Fédération Française des Jeux de Rôles Grandeur Nature peuvent être inscrites dans les lettres de mission des CTS.



5-2 Après demande préalable de la Fédération Française des Jeux de Rôles Grandeur Nature, la Fédération Française d'Escrime peut mettre à disposition un ou des cadre(s) technique(s) pour des actions ponctuelles telles que rencontres, stages et formations d'éducateurs fédéraux.

ARTICLE 6 : FORMATION DES ÉDUCATEURS FÉDÉRAUX

6-1 Les deux Fédérations s'engagent à organiser chaque année un stage national de formation d'éducateurs Fédéral de l'activité, destiné aux enseignants des deux Fédérations.

Les deux Fédérations s'engagent à financer à part égale l'organisation générale du stage national annuel de formation des éducateurs fédéraux (plafond à définir entre les deux Fédérations).

6-2 Les deux Fédérations s'accorderont sur la mise en place d'un diplôme fédéral (éducateur "escrime GN") dont les contenus et la mise en application seront définis conjointement.

(voir annexe 2 : "Contenus pédagogiques généraux").

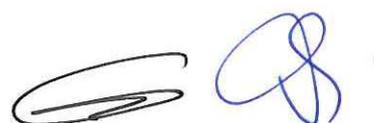
ARTICLE 7 : LABELLISATION DES CLUBS ET ASSOCIATIONS FFE et FédéGN

7-1 Les clubs FFE ont la possibilité de recevoir une labellisation "Escrime Gn" qui donne la possibilité à la structure FFE de proposer l'activité "escrime GN"

7-2 La labellisation est accordée aux associations FFE ayant formé et validé un Educateur fédéral "escrime GN".

7-3 Les associations FédéGN ont la possibilité de recevoir une labellisation "Escrime GN" qui leur permet de proposer l'activité escrime GN.

7-4 La labellisation est accordée de droit aux associations FédéGN ayant envoyé avec succès un de leurs éducateurs sur un stage fédéral, ou est accordée par le Conseil d'Administration de la FédéGN après étude du projet d'animation de la structure.



ARTICLE 8 : FORMATION DES PRATIQUANTS

8-1 Les deux Fédérations favorisent la pratique de "l'escrime GN" au sein des associations de la Fédération Française d'Escrime.

8-2 Toute association peut s'affilier aux deux Fédérations dans les conditions fixées par les statuts et les règlements propres à chaque Fédération.

8-3 La Fédération Française d'Escrime s'engage à organiser chaque saison des stages de formation destinés aux pratiquants des deux Fédérations.

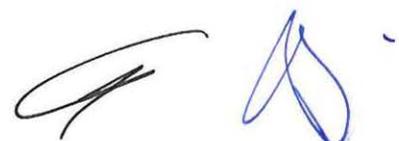
8-4 La Fédération Française d'Escrime s'engage à diffuser chaque saison la liste des stages fédéraux à la pratique de "l'escrime GN" organisés par les clubs FFE qui auront été labellisés «Escrime GN».

8-5 A l'issue de chaque stage la Fédération Française d'Escrime adressera, pour validation à la Fédération Française des Jeux de Rôles Grandeur Nature, la liste des stagiaires ayant participé.

8-6 En fonction de cette liste, la Fédération Française d'Escrime percevra auprès des clubs labellisés un droit d'entrée et de participation de 5 € qui sera inclus dans le coût du stage fixé par l'organisateur.

ARTICLE 9 : EXCLUSION - RADIATION

9-1 Les deux Fédérations s'interdisent mutuellement d'admettre en leur sein une association, un dirigeant, un enseignant ou un pratiquant frappé d'exclusion. Lorsque l'une des Fédérations sanctionne l'un de ses membres, elle propose à l'autre Fédération d'appliquer une sanction équivalente.



ARTICLE 10 : APPLICATION DE LA CONVENTION

10-1 La Fédération Française des Jeux de Rôles Grandeur Nature et la Fédération Française d'Escrime s'engagent à faire appliquer la présente convention par leurs instances régionales, départementales et par leurs associations locales.

10-2 La présente convention est renouvelable annuellement par tacite reconduction.

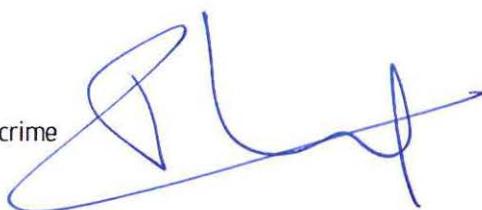
10-3 Si l'une des deux fédérations contractantes voulait mettre fin à cette convention, sur décision de son comité directeur, elle aura à charge d'en aviser l'autre par lettre recommandée avec accusé de réception dans un délai de trois mois avant la date d'expiration de la période annuelle en cours.

En aucune manière la dénonciation de la présente convention ne pourra avoir pour conséquence l'appropriation par l'un ou l'autre des partenaires, des procédés d'animation, règles de jeux, contenus pédagogiques ou labels élaborés par la Commission Nationale Mixte.

A défaut d'accord négocié sur cette propriété intellectuelle, tout ce qui relève de "l'escrime GN" tombera dans le domaine public sans que ni l'un ni l'autre des partenaires ne puisse en revendiquer la paternité.

Fait à *Paris*
Le *9/10/2015*

La Présidente,
Fédération Française d'Escrime
Isabelle LAMOUR



Le Président,
Fédération Française des Jeux de Rôles Grandeur Nature
Stéphane GESQUIERE



Annexe 1 : "Règlements techniques généraux"

0 - Préalable

L'activité "escrime GN" telle que présentée dans les documents suivants est une discipline ludique, différente de l'escrime sportive aux 3 armes. Elle n'est pas non plus assimilée à l'escrime artistique dans ses finalités ni ses moyens techniques. Même si elle peut avoir, toutefois, des points communs avec l'escrime sportive ou l'escrime artistique, elle présente des spécificités qui lui sont propres et qui nécessitent donc un apprentissage technique, tactique et comportemental spécifique lui-aussi.

Les Règlements techniques généraux définis ici pourront être révisés régulièrement par la Commission Nationale Mixte FFE / FédéGN

1 - Définition de l'activité - logique interne

Mise en pratique de l'improvisation technique et physique dans le cadre des jeux de rôles grandeur Nature, dans les formes reconnues ou dans leurs variantes en incarnant un personnage qui réalise des missions ou vit des aventures dans le cadre de scénarios de jeu.

Dans sa spécificité pratique, elle constitue une "opposition ludique" (notion d'assaut) ou une "coopération ludique" (notion de duo) entre plusieurs joueurs (fixés par les contraintes des scénarios) qui peuvent être adversaires ou partenaires, selon la nature des règles du jeu auquel ils participent.

Le but consiste à « toucher sans se faire toucher » en application de certaines conventions propres aux règles de chaque jeu - même s'il existe des fondements propres à tous les jeux - .

Le **moteur** de l'activité est la **prise d'initiative (attaque ou défense) suivie d'une ou plusieurs touches effectives** . Son **intérêt** consiste à **démontrer sa capacité à piéger l'autre** ainsi que la **conduite tactique** de l'opposition ou de la coopération.

La logique interne est donc **double** :

- Dans son aspect "opposition ludique" l'escrimeGN illustre le rapport de forces entre opposant(s) qui s'affrontent dans un espace délimité ou non, en face à face ou non. Ils essaient de porter des touches, en évitant d'en recevoir, sur une surface du corps autorisée, avec les parties autorisées des répliques d'armes en mousse ou latex.
- Dans son aspect "coopération ludique" l'escrimeGN illustre le rapport de forces entre opposants fictifs qui s'affrontent dans un espace délimité ou non, en face à face ou non. Ils essaient de porter des touches, en évitant d'en recevoir, sur une surface du corps autorisée, avec les parties autorisées des répliques d'armes en mousse ou latex et selon un



déroulement connu à l'avance des opposants et conforme au scénario préétabli à l'avance; En ce sens il est un duo ou une chorégraphie qui présente des qualités de réalisme et d'impact démonstratif, voire émotionnel.

Dans les deux cas, l'activité utilise une gestuelle significative (préparation, offensive, défensive, contre offensive) mise en oeuvre par des armes normées dans leurs matériaux et modes de fabrication ainsi que leurs dimensions.

L'apprentissage technique n'est pas une finalité, il n'est pas un préalable à la mise en situation d'opposition ou de coopération, il est un moyen pour résoudre des problèmes identifiés au cours d'une situation scénarisée, d'opposition ou de coopération.

11 - moyens de mise en oeuvre de cette finalité de la pratique :

- sécurité
- technicité
- roleplay et incarnation de personnage
- adaptation aux capacités et actions de l'autre, pour le valoriser et le faire progresser dans les différents champs du contexte GN.

12 - la pratique doit permettre au joueur de mieux incarner son personnage; Le but de la pratique de l'escrime ludique ou escrime GN est toute entière tournée vers cette notion d'incarnation d'un personnage. En ce sens la pratique "escrime" est un moyen de la réaliser.

13 - Valorisation de l'autre : au regard des notions éducatives comprises dans les deux fédérations, la pratique de l'escrime GN doit avoir, naturellement, un impact éducatif favorisant la progression personnelle.

14 - l'activité "escrime GN" se conçoit avant tout comme une "pratique ludique, s'exprimant de manière physique"; En ce sens elle peut avoir besoin de faire référence et faire appel à des notions "sportives" pour mieux s'exprimer.

15 - Dans les conditions définies dans le reste de ce document, certains points et notions renvoient à *l'individu-joueur* lui-même, alors que d'autres renvoient au *personnage-rôle* qu'incarne le joueur ; Ces nuances sont expliquées et précisées dès que nécessaire.

2 - Formes de pratique

21 - pour parvenir à rendre cette finalité accessible aux joueurs, plusieurs formes de pratiques peuvent coexister et s'enrichir mutuellement, sans qu'aucune ne soit supérieure aux autres ou exclusive .

- **l'entraînement** est la forme habituelle de pratique : Ce sont les joueurs qui la pratiquent. Il vise à acquérir à minima les compétences et qualités énoncées au 11 Il peut intégrer l'assaut comme moyen pédagogique.
- **l'assaut en duel ou en groupe** est un moyen de laisser libre cours à l'apprentissage reçu, comme test de celui-ci : Il est réalisé par le joueur, qu'il incarne ou non son personnage à ce moment précis. L'assaut peut être une "improvisation

technique et tactique" appelée "**opposition ludique**" (*gestion de l'incertitude dans les actions de l'adversaire et donc incertitude quand au résultat*), ou la mise en scène d'un résultat de l'assaut prévue au préalable, appelée "**coopération ludique**" (*notion d'assaut-duo ou chorégraphie-combinaisons de combat : même s'il peut y avoir improvisation technique et tactique, le résultat de la confrontation est connue et prévue à l'avance par les joueurs de cet assaut*). L'assaut doit être compris comme le moyen de "faire travailler l'autre pour augmenter ses capacités propres et celles de son adversaire du moment (*notion d'adversaire-partenaire*)";

- les **rencontres** sont des formes inhabituelles de la pratique; Elles peuvent donner lieu à des "tournois", mais le cadre de ces tournois est toujours subordonné à un scénario et un contexte de jeu spécifique dans lequel ce tournoi se justifie. Dans ce contexte de jeu spécifique, c'est donc toujours le *personnage* (incarné par le joueur qui joue un "rôle") qui participe à cette rencontre (et non le joueur en tant qu'individu). Elle se pratique donc en costume et chaque joueur reçoit un "*background*" lui permettant de mieux incarner ce personnage.
- **Le combat au cours d'un GN.** La finalité de l'escrime de GN est de préparer les joueurs à la pratique du combat au cours d'un GN ou d'une de ses activités annexes (telles que le trollball par exemple). Les pratiquants d'escrime de GN peuvent donc s'organiser pour pouvoir pratiquer en situation, que ce soit individuellement ou en groupe.

22 - Dans le cadre de la pratique, l'adaptation aux particularités de l'adversaire ou du partenaire est un élément fondamental. Le respect de l'intégrité physique, mentale et morale de l'autre ainsi que, en terme de jeu, à une notion "d'échanges ouverts" sont des points à respecter et sur lesquels veiller. En ce sens, le joueur le plus habile doit adapter son jeu et ses actions à un niveau permettant à l'autre (*moins habile, plus débutant...*) de s'exprimer à son maximum, sans ressentir de frustration, de gêne ou de malaise, et dans une notion de "plaisir de jeu partagé".

23 - Chaque événement proposé (entraînement, assaut, rencontres, tournoi ou combat) est soumis à la mise en application de règles de jeu qui définissent les attentes en terme de sécurité, de comportement des joueurs, de technicité et de validité des touches. Ces règles du jeu sont exprimées par l'organisateur de l'événement sur la base de ce document. Des variantes locales peuvent s'y adjoindre. Dans tous les cas, il incombe à l'organisateur de donner au joueur, préalablement au début de l'événement, l'ensemble des règles de jeu exprimées dans l'événement qu'il organise.

3 - lexique

tireur : nom générique donné à l'escrimeurGN, qu'il pratique "l'opposition ludique" ou la "coopération ludique"

touche : La touche est dite valable lorsqu'elle touche une partie du corps de l'adversaire sur les surfaces et les modalités autorisées par les organisateurs de l'événement ou du jeu et définies dans les règles de jeu éditées par ce même organisateur.

opposition ludique : assaut opposant 2 ou plus adversaires qui cherchent à se porter des touches effectives et valables avec les armes et selon les règles homologuées par l'organisateur ou jeu ou de l'événement, de manière à déterminer un vainqueur et un vaincu.

coopération ludique : assaut pré-arrangé/duo opposant 2 ou plus adversaires qui se portent des touches selon un scénario connu à l'avance et dans lequel les vainqueurs et les vaincus sont déterminés au préalable. Cette forme d'assaut répond aux règles homologuées par l'organisateur ou jeu ou de l'événement



duel : prestation réalisée uniquement par deux tireurs, effectuant une "opposition ludique" ou une "coopération ludique", utilisant des répliques d'armes et des costumes cohérents avec le scénario choisi.

mélée ou troupe : prestation réalisée par trois tireurs au moins, effectuant une "opposition ludique" ou une "coopération ludique", utilisant des répliques d'armes et des costumes cohérents avec le scénario choisi.

rencontres : 3 formes prévues

trollball : jeu d'opposition ludique en équipe (mélée/troupe) dont le but est de déposer un objet dans une zone d'embut matérialisée dans une surface de jeu et selon des règles fixées par l'organisateur. Il existe un règlement international autorisant des variantes locales fixées par l'organisateur de la rencontre.

jugger : jeu d'opposition ludique en équipe (mélée/troupe) dont le but est de déposer un objet dans une zone d'embut matérialisée dans une surface de jeu et selon des règles fixées par l'organisateur. Il existe un règlement international autorisant des variantes locales fixées par l'organisateur de la rencontre.

tournois : toute autre forme d'opposition cadrée, au règlement défini par l'organisateur et envoyé à l'avance aux participants. Elles peuvent se dérouler sous forme "d'opposition ludique" ou de "coopération ludique". «Tournoi» est le nom donné à l'ensemble des rencontres individuelles et par équipes se tirant au même endroit, à la même époque et à la même occasion.

offensive : Manière de porter des touches valables à un ou plusieurs adversaires

arme offensive : réplique servant à toucher l'autre

defensive : Manière de se protéger des touches portées par le ou les adversaires. Fondamentalement elle se réalise au moyen de parades, d'esquives ou des deux actions simultanées

arme defensive : réplique servant à se protéger des touches adverses ; elle peut être défensive par nature (bouclier) ou par coïncidence (arme parant ou déviant la touche adverse)

combat rapproché : autorisé ; phase de jeu qui commence lorsque la distance entre les tireurs se réduit et qu'ils ne sont plus à distance maximale de touche en fonction de la longueur de leurs segments corporels et/ou de leur arme.

corps à corps : interdit; On ne peut toucher une partie du corps adverse avec autre chose qu'une réplique autorisée en assaut - sauf dans le cas de consentement mutuel des tireurs avant le début de la prestation et dans le respect des règles de sécurité et du 22

déplacements : Moyen de se rapprocher ou s'éloigner du ou des adversaires de l'assaut. Ils préparent et participent aux actions offensives comme aux actions défensives.

LAME pour une réplique d'arme tranchante ou **FUT** pour une réplique d'arme contondante : Partie essentielle de l'arme, elle est en mousse et fibre.

Pointe : zone en bout de lame ; elle ne peut être utilisée pour toucher

Fort : Partie la plus épaisse de la lame ou du fut, proche de la main.

Moyen : Partie centrale de la lame ou du fut.

Faible : Partie fine de la lame ou du fut proche de la pointe.



4 - terrain

Le terrain est la **surface** ou se déroule "l'opposition ludique" (assaut d'opposition) ou la "coopération ludique" (assaut-duo) - que ce soit en duel ou en troupe/mêlée -

Il n'est **pas nécessairement délimité de manière précise**, sauf dans le **cas d'épreuves spécifiques** de type "trollball" "jucker" ou "tournois". Dans ces cas précis, la **surface** (dimensions, forme) et la **nature** du terrain sont **fixés dans les règlements spécifiques** à ces rencontres.

Dans tous les autres cas, les **limites du terrain utilisable sont matérialisées par des rubans** (type "rubalise" ou autre ruban similaire bien visibles) qui **délimitent** les "zones interdites pour raison de sécurité". Hors de ces zones interdites, **toute la surface du terrain est utilisable car reconnue sans danger** dans le cadre de la pratique normale de l'activité.

En ce sens, **l'utilisation intelligente et tactique du terrain** pour gagner l'avantage **fait partie de l'activité** de manière pleine et entière.

5 - matériel nécessaire

Les tireurs s'arment, s'équipent, s'habillent et combattent sous leur propre responsabilité et à leurs risques et périls. le costume et l'équipement sert à la fois à **renforcer l'immersion dans le rôle** - personnage - joué par le joueur mais aussi à lui **permettre de s'exprimer techniquement et ludiquement le mieux possible** dans le cadre du scénario. Il **contribue à la sécurité du joueur** (robustesse, fiabilité, adaptation aux conditions); En extérieur, une attention particulière sera portée aux chaussures et aux gants.

Les mesures de sécurité ne sont destinées qu'à renforcer la sécurité des tireurs sans pouvoir la garantir et ne peuvent, en conséquence - quelle que soit la manière dont elles sont appliquées - entraîner la responsabilité ni de la FFE ou de la FédéGN, ni des organisateurs d'épreuves, ni des fonctionnaires chargés de leur réalisation, ni des auteurs d'un éventuel accident.

Vocabulaire des armes ou répliques : Elle utilisent la taille et la contre-taille ;

arme courte : longueur de 50 à 70 cm

arme de base : 1m (+ ou - 10%, tenue à une main)

bâtarde : 1m10 minimum à 1m20 (tenue à une ou deux mains)

défenseur : combinaison arme de base + bouclier (une arme dans chaque main)

bloqueur : combinaison arme de base + arme courte (une arme dans chaque main)

double : arme à deux main de type épée ou bâton de 1m20 à 1m50

lancier : arme d'hast de plus de 1m50

Armes à distance : les armes de contacts ne sont pas les seules utilisables en combat GN. Il existe des armes de jet, des armes à propulsion (arc, arbalète, fronde, sarbacane...) et même des armes simulant les armes à feu ("nerf") qui peuvent être utilisées conjointement avec les armes de contact. Dans tous les cas ces armes devront être sécuritaires sans nécessiter l'usage de protections spécifiques.

Les répliques seront conformes à un cahier des charges édicté par la FédéGN.

6 - considérations techniques et comportementales - conventions de combat

De la conception pratique de l'activité :

- **aspects multiples de l'activité** : celle-ci se déroule selon plusieurs modalités : le duel (2 joueurs en opposition ou coopération ludique), la troupe/mêlée en équipe (au minimum 3 joueurs en opposition ou coopération ludique); Les répliques d'armes utilisées sont multiples (cf 5) et peuvent toutes être opposées les unes aux autres, sans restriction particulière autre que les choix du joueur au regard des règles et/ou du scénario et de son personnage-rôle; les combinaisons de jeu, les techniques et les stratégies qui en découlent sont donc elle-même multiples..
- **défendre ses chances** : Les tireurs doivent défendre leurs chances personnelles sportivement jusqu'au bout des épreuves afin d'obtenir le meilleur résultat possible au regard de leurs possibilités. Cette attitude passe par le respect de l'adversaire et le contrôle de son propre comportement en actes et paroles et au respect des critères de sécurité. Tout assaut, rencontre ou combat doit conserver un caractère courtois et loyal. Tout acte anormal ou comportement antisportif du joueur sont formellement interdits.

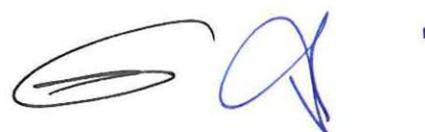
Par contre, le "personnage-rôle" qu'incarne le joueur peut, lui présenter des comportements anti-courtois et déloyaux, selon sa typologie ou son background. Ces comportements peuvent s'exprimer en terme de rôle-play, sans toutefois que cela ne nuise à l'intégrité physique ou psychologique des joueurs présents et dans le respect des autres.
- **sécurité** : la première conception de la sécurité tient à la technique et au comportement des joueurs dans le cadre des règles qui leur sont présentées. C'est la cohérence et la mise en oeuvre intelligente de celle-ci qui garanti un jeu ludique et sécuritaire.

- L'attaque : précision de la touche - puissance et cibles - :

zones de touche : Dans le cadre de l'opposition il existe des touches valables et des touches non valables.

Tous les coups portés nettement et franchement par le tranchant, contre-tranchant, le plat ou le dos de la lame ou du fut sur une surface valable, sont comptés comme touche. Seules la taille et contre-taille sont autorisées ; l'estoc n'est autorisé qu'avec des répliques spécifiques dûment validées avant l'événement où l'assaut et seulement entre opposants consentants.

La surface valable comprend tout le corps du tireur y compris ses vêtements et son équipement, hormis la tête et le cou - face, figure gauche et droite, arrière - (sauf règlements spécifiques librement accepté par le tireur lui-même au moment de l'opposition ou de la coopération). La *touche nette* est le "premier niveau" de touche, la *touche incontestable* est le "niveau d'excellence". La "touche nette" arrive sur une surface valable, avec une force mesurée mais sans être nécessairement le résultat d'une construction tactique réfléchie, c'est la touche d'opportunité ou la touche "au hasard". La "touche incontestable" arrive sur une zone précise, choisie au préalable par celui qui la délivre, et est le résultat logique et prévisible d'une tactique réfléchie et mise en oeuvre.



Les touches qui arrivent sur une surface valable bien qu'en contact avec l'arme adverse " en parade" sont valables, pour autant que la touche est effectuée sans force d'impact excessive. Les coups "à travers le fer", c'est-à-dire qui touchent en même temps le sabre de l'adversaire et la surface valable, sont validés toutes les fois qu'ils arrivent nettement mais sans brutalité.

Les touches dangereuses par leur trop forte puissance (force d'impact) et/ou leur imprécision se verront refusées et invalidées. La trop forte puissance est une sensation relative propre à chaque tireur touché et ne peut pas être contestée par le tireur qui aurait donné une "touche trop forte"; Chaque joueur doit adapter son comportement et sa technique au ressenti de l'autre et lui adapter son jeu. Le manque de précision est un critère incontestable, mesurable et quantifiable : Le tireur pratiquant de telles touches se voit rappelé à l'ordre par ses opposants ou l'arbitre quand il y en a un. Le tireur récidiviste ne tenant pas compte des avertissements peut se voir interdire de poursuivre l'assaut ou les assauts suivants, voire être exclu de l'événement.

Lorsque les deux tireurs sont touchés, il y aura "coup double", c'est-à-dire une touche pour chacun. Un coup est déclaré double lorsque les deux geste étaient amorcés avant la première touche.

- **l'efficience de la défensive** : la défensive s'exprime par deux moyens tactiques

la parade ou l'esquive

parade : La parade est l'action défensive faite avec l'arme pour empêcher une action offensive de toucher. Elle peut utiliser l'arme d'attaque ou l'arme de défense (main gauche-bouclier) pour se faire. L'action défensive s'effectue au moyen de la réplique d'arme elle-même.

l'esquive : soustraire la partie du corps visée par l'attaque adverse (esquive partielle) ou le corps dans son entier (esquive totale), par déplacement linéaire, déplacement latéral ou déplacement circulaire.

- **Le respect de la logique de l'arme**, liée à sa nature fixée dans les règles (une main, deux mains, offensive, défensive...) sa longueur, sa forme : l'arme est tenue et maniée à une ou deux mains selon sa nature spécifique "historique" ou selon ce que les règles spécifiques de chaque manifestation autorisent ou interdisent. Ce sont ces règles spécifiques alliées à la précision de la touche et la sécurité mise en jeu qui valident l'effectivité, la matérialité de la touche donnée.

- **Changement de rythme** : Dans une logique de jeu basé sur l'intelligence, la rapidité et la feinte plus que sur la puissance, le changement de rythme est l'élément fondamental qui permettent de "tromper l'adversaire" débouchant sur une touche effective. Ceux-ci s'expriment au moyen du rythme des mains et du rythme des déplacements. Ils permettent de mettre en pratique les feintes.

- **les déplacements** : Dans une logique de jeu basé sur l'intelligence, la rapidité et la feinte plus que sur la puissance, les déplacements sont les premiers éléments qui permettent de bâtir une phrase d'arme cohérente débouchant sur une touche effective.



Le terrain et les opposants pouvant être variés et multiples, ces déplacements doivent être eux-mêmes variés et multiples : Ils peuvent donc être *linéaires, latéraux et/ou circulaires selon les circonstances de l'assaut.*

- **arbitrage** : De par la nature du jeu, ludique et sans enjeu réel autre que le plaisir technique et scénaristique, la forme préconisée est l'auto-arbitrage provenant du fair-play;
- les joueurs eux-mêmes, selon la nature de leur personnage, ses points de vie ou le nombre de points de victoire fixé par les règles du jeu déterminent de leur propre chef lorsque l'assaut se termine, en reconnaissant la supériorité manifeste de leur opposant.
- Dans certains cas précis, fixés par les règles de événement, un arbitrage extérieur est possible; Dans ce cas précis, le rôle de l'arbitre est de veiller au bon déroulement de l'assaut ou du tournoi. Il peut se faire aider par des assesseurs.



Annexe 2 : "Contenus pédagogiques généraux"

Préalable : conception des contenus de formation "joueur" et "éducateur"

Les contenus des formations "joueurs" ont pour but de donner les bases techniques et comportementales nécessaires pour garantir des actions de jeu intelligentes et sécuritaires dans le respect des règles de jeu définies par la majorité des organisateurs de jeux de rôles grandeur nature ou d'événements liés à cette pratique.

Le contenu de formation "Educateurs" vise à sensibiliser les joueurs volontaires et capables à une logique d'encadrement de cours, séances et leur donner des éléments techniques et pédagogiques supérieurs, ce qui leur donnera par la suite, la possibilité de prétendre au diplôme "Educateur EscrimeGN"

Les "Programmes de formation généraux" définis ici pourront être révisés régulièrement par la Commission Nationale Mixte FFE / FédéGN

1 - modules "joueurs"

1.1 SECURITÉ :

111 : comportement

112 : technique (force - précision)

113 : notion de "jeu ouvert et d'échanges"

114 : connaissance sur la fabrication d'une arme

1.2 : LE ROLEPLAY DANS L'ACTION

121 les différents personnages (noble, chevalier, paysan, samourai, etc...mais aussi orque, nain... ou pirate, mercenaire...) ; un peu de culture historico-ludique à travers l'Histoire et les histoires

122 les différents types de combattants

- par la technique : *attaquant/defensif/contreur...*

- par le comportement en terme de comportement de "personnage de jeu" : *fuyant/matamore/agressif...*

123 rôle spécifique du Personnage Non Joueur; Différence et spécificités des Personnages Joueurs / Personnages Non Joueurs

124 : module "Donner du jeu" : *Savoir caractériser et incarner un personnage dans ses attitudes, postures et/ou techniques d'escrimeGN de manière à favoriser encourager, dynamiser le jeu et les actions qui en découlent; Ne pas restreindre, mais, au contraire, favoriser et multiplier les actions de jeu. Adapter son jeu à l'autre.*



1. 3 MODULES TECHNIQUES / THÉMATIQUES

1.3.1 : techniques et combinaisons techniques-enchaînements pré-déterminées/stéréotypées

1.3.2 : techniques et combinaisons improvisées avec gestion de l'incertitude;

1.3.4 : Gestion physique, technique et tactique, comportementale des Assauts à thèmes et Assauts libres

1.3.5 : module "coopération ludique" : *monter un assaut-duo, improvisé mais respectant un dénouement connu à l'avance (gagnant-perdant-égalité) dans un contexte prévu, avec des personnage-rôle déterminés et une utilisation de l'environnement (point de départ-point d'arrivée, endroits intermédiaires)*

- Mises en pratiques dans le cadre d'assauts de ligne, d'assauts en groupe, de duels..

- Bases **techniques** à son arme de prédilection
- Découverte des armes, maniements et distances différentes
- Notions tactiques :
 - duel/groupe/ligne
 - spécificités selon les armes et les comportements tactiques liés (*lancier / bouclier / voltigeur / combattant de distance*)

2 - modules "Éducateurs"

Les Éducateurs Fédéraux et les Maîtres d'armes de la FFE devront valider le diplôme d'Éducateur EscrimeGN, devant un jury dûment habilité, pour pouvoir encadrer l'escrimeGN.

En ce sens, la possession d'un diplôme Fédéral délivré par la FFE ou le diplôme de Maître d'armes ne donnent pas le droit de se dire enseignant "d'escrimeGN";

De même, un membre d'une association affiliée à la FédéGN ne peut encadrer de session d'escrime GN au sein d'une structure FFE s'il n'a pas validé le diplôme d'Éducateur EscrimeGN, devant un jury dûment habilité.

2. 1 - MODULES JOUEURS PLUS APPROFONDIS

2.1.1 - reprise des notions abordées dans les modules "joueurs", en les affinant et les didactisant dans une logique pédagogique.

2. 2 - PHYSIOLOGIE ET PRINCIPES D'ENTRAÎNEMENT



- Mises en train
- Retour au calme

221 - du général au spécifique.

222 - De la théorie à la pratique.

2.3 : PEDAGOGIE

module "*pédagogie / conduite de séance / création de cours*"

Réutilisation des notions abordées en 21 et 22 comme "matière" à transmettre aux joueurs

231 - le cours unique de découverte/initiation

232 - le cours au sein d'un cycle

233 - Conception et création d'un cycle de séances

- théorie
- mise en pratique au sein de la structure d'accueil

2.5 - SAVOIR FABRIQUER DES ARMES D'ENTRAINEMENT

Atelier de fabrication d'armes offensives et défensives simples, pour mieux concevoir les spécificités de sécurité du matériel de jeu.

2.4 - RÉFLEXION AUTOUR DES REGLES

pour concevoir des "mises en situation pédagogique" ou des "mises en situation de jeu" :

- Comment concevoir des règles qui encouragent le jeu;
- Inventer des situations de jeu "ludiques et formatrices", "exercice festif"
- un jeu = un exercice = un gain physique ou technique ou tactique