



Règlement de la compétition pour les M13

CHALLENGE des ENFANTS

Table des matières

INTRODUCTION	3
1.GÉNÉRALITÉS	3
1.1 DÉFINITION	3
1.2 ACCEPTATION DES RÈGLES	3
1.3 ÉTHIQUE	3
1.4 CONDITIONS DE PARTICIPATION	3
1.5 NOTES D'ORGANISATION	4
1.6 INSCRIPTIONS ET DROITS D'ENGAGEMENT	4
1.7 QUOTAS	4
1.8 TERMINOLOGIE	4
1.9 DROITS À L'IMAGE	4
1.10 DROITS D'AUTEURS	4
1.11 DOPAGE	4
1.12 ASSURANCE ORGANISATEUR	5
2.FORMAT DE COMPÉTITION	5
2.1 CATÉGORIES D'ÂGE	5
2.2 FORMATS	5
2.3 TYPES D'ARMES	5
3.SYSTÈME DE NOTATION	6
3.1 JURY	6
3.2 NOTION DE PHRASE D'ARMES ET PASSE	6
3.3 NOTION DE COEFFICIENT DE DIFFICULTÉ	6
3.4 PÉNALITÉS	6
3.5 CALCUL, CLASSEMENT ET RÉSULTATS	7
4.NORMES RÉGLEMENTAIRES	8
4.1 TEMPS DE DÉMONSTRATION TOTALE	8
4.2 TEMPS DE COMBAT MINIMUM	8
4.3 TEMPS DE FILAGE TOTAL (1er passage)	8
4.4 ARMES AUTORISÉES	8
4.5 BUREAU DE CONTRÔLE DES ARMES	8
4.6 TAILLES ET POIDS DES ARMES	8
4.7 ACCESSOIRES SCÉNIQUES	9
4.8 TENUE VESTIMENTAIRE	9
4.9 TAILLE DE L'ESPACE SCÉNIQUE	9
4.10 FICHE DE DÉMONSTRATION	9
5.DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION	10
5.1 INFORMATIONS	10
5.2 ZONE D'ÉCHAUFFEMENT ET DE RÉPÉTITION	10
5.3 ZONE D'APPEL	10
5.4 PROCESSUS - FILAGE	10
5.5 PROCESSUS - DÉMONSTRATION	10
5.6 DIRECTOIRE TECHNIQUE	11
5.7 COMITÉ D'ORGANISATION	11
5.8 RÉCLAMATION	11
5.9 MÉDICAL	11
5.10 INTERRUPTION DE LA PERFORMANCE	11
5.11 DISCIPLINE	11
A - ANNEXE N°1 : FILAGE	12
B - ANNEXE N°2 : DÉMONSTRATION	12

INTRODUCTION

L'escrime artistique est une pratique sportive et artistique popularisée par Maître Claude CARLIEZ, et encadrée par la Fédération Française d'Escrime. C'est une escrime chorégraphiée en solo, duo ou en groupe, dont les pratiquant(e)s sont partenaires.

Le **Challenge des Enfants M13** d'escrime artistique est une épreuve spécifique organisée par le Comité d'Organisation du Championnats de France d'Escrime Artistique M17.

Cette pratique pour les enfants privilégie l'équilibre entre le plaisir de participer, l'apprentissage progressif des bases de l'escrime artistique et la découverte de la démonstration scénique. L'évaluation s'inscrit dans une **démarche pédagogique**, favorisant **l'encouragement**, **l'échange** avec les juges et la **valorisation de l'engagement** plutôt que la performance.

L'escrime artistique M13 constitue une étape de formation et de projection vers les compétitions CFEA d'escrime artistique des catégories adolescentes et adultes, en développant les repères techniques, artistiques et collectifs nécessaires à une pratique future plus structurée.

1. GÉNÉRALITÉS

1.1 DÉFINITION

Ce présent règlement regroupe, au sein d'une compétition unique, l'ensemble des formes de démonstrations et des types d'armes autorisés pour la catégorie M13.

1.2 ACCEPTATION DES RÈGLES

Se référer à l'article correspondant du règlement M17

1.3 ÉTHIQUE

Se référer à l'article correspondant du règlement M17

1.4 CONDITIONS DE PARTICIPATION

Au sein de l'équipe, les enfants peuvent être répartis entre :

- des participants prenant part aux actions de combat et utilisant les armes pour des actions d'escrime,
- des participants intervenant dans un rôle scénique nécessaire au déroulement de la démonstration, sans participation aux combats.

L'ensemble des participants est intégré à la composition de l'équipe, pris en compte dans l'évaluation globale et récompensé de manière identique. Chaque équipe désigne un **“Capitaine”**, choisi parmi les participants, qui est l'unique interlocuteur avec son **“référent accompagnateur”** (majeur) auprès du

Directoire Technique et du comité d'organisation. Les participants ou équipes ne peuvent représenter qu'un seul club d'escrime.

1.5 NOTES D'ORGANISATION

Sur la note d'organisation figurent les délais d'inscriptions des participants, les horaires, les « Filages » et « Prestations », la remise des prix et toute autre information liée au bon fonctionnement du challenge.

1.6 INSCRIPTIONS ET DROITS D'ENGAGEMENT

Les inscriptions nominatives (participants) sont réalisées par les clubs et ligues via l'extranet FFE. La date limite est fixée par la note d'organisation.

La **“fiche de démonstration”** et la musique doivent être transmises au comité d'organisation lors de l'inscription. Les clubs règlent les droits d'engagement : 3 € pour un Solo, 5 € pour un Duel, 10 € pour une Bataille ou un Ensemble, via l'extranet. Un remplacement pour raison médicale, validée par le DT, est possible jusqu'à la veille de l'épreuve.

1.7 QUOTAS

En cas de limitation du nombre de participants, les vingt premières équipes validées via l'extranet FFE seront retenues en priorité.

1.8 TERMINOLOGIE

Se référer à l'article correspondant du règlement M17

1.9 DROITS À L'IMAGE

Se référer à l'article correspondant du règlement M17

1.10 DROITS D'AUTEURS

Se référer à l'article correspondant du règlement M17

1.11 DOPAGE

Se référer à l'article correspondant du règlement M17

1.12 ASSURANCE ORGANISATEUR

Se référer à l'article correspondant du règlement M17

2. FORMAT DE COMPÉTITION

2.1 CATÉGORIES D'ÂGE

La compétition est ouverte aux tireurs et tireuses de la catégorie M13, telle que définie par la Fédération Française d'Escrime, en OPEN, sur inscription.

2.2 FORMATS

Les formes de prestations admises sont :

- Solo
- Duel
- Bataille
- Ensemble

Toutes les prestations concourent sans distinction de forme, de type d'arme ou d'effectif, dans le cadre d'un classement unique.

Chaque démonstration fait l'objet d'un seul passage, structuré comme suit :

- **une séquence sans musique** nommé "filage" permettant d'apprécier la maîtrise technique, la sécurité et la lisibilité du combat ;
 - immédiatement suivie d'une **séquence avec musique**, constituant la prestation artistique complète nommée "démonstration".
-

2.3 TYPES D'ARMES

Dans le cadre du Challenge M13, **seules les armes suivantes sont autorisées** :

- **Canne Bâton**
- **Armes en matière plastique, résine ou acier** (selon les préférences de l'instructeur / Maître d'Armes en charge de la sécurité de ses participants)

Les armes utilisées doivent être conformes aux prescriptions de sécurité prévues par le règlement fédéral d'escrime artistique et sont soumises à un **contrôle préalable obligatoire**. Toute arme non conforme, détériorée ou jugée dangereuse peut être refusée par les officiels compétents.

3. SYSTÈME DE NOTATION

3.1 JURY

Le jury est composé de deux membres minimum, nommés par le Comité d'Organisation. Le filage est évalué selon le coefficient de difficulté. Les démonstrations sont évaluées sur dix points :

- La chorégraphie (richesse, fluidité, lisibilité, cohérence) sur 2,5 pts
- La sécurité (maîtrise, précision, distances) sur 2,5 pts
- L'interprétation sur 2,5 pts

- La créativité (le scénario, les costumes, accessoires, bande son) sur 2,5 pts.

3.2 NOTION DE PHRASE D'ARMES ET PASSE

Une « passe » est un bloc « Action / Réaction ». Une phrase d'armes est ainsi l'enchaînement de plusieurs passes. Pour les solos et mouvements d'ensemble toute action offensive ou défensive sera considérée comme passe.

3.3 NOTION DE COEFFICIENT DE DIFFICULTÉ

Lors du "filage" la chorégraphie complète se verra attribuer un coefficient de difficulté, basé sur la complexité des actions :

Complexité	Phrase d'armes	Coefficient
Simple	Actions simples	1
Complexe	Actions composées	1,1
Avancées	Actions contenant des prises de fer, des voltes, des contres attaques.	1,2

La caractérisation de la complexité dépend du nombre d'actions caractéristiques identifiés par les juges au sein du phrase d'armes à compter de 3.

Je dois réaliser 3 actions composées dans ma phrase d'armes pour passer en complexe.
Je dois réaliser 3 actions avancées dans ma phrase d'armes pour passer en avancée.

3.4 PÉNALITÉS

Les pénalités sont classées selon trois groupes. Le jury peut attribuer des pénalités. Le DT, en concertation avec le président du jury peut attribuer des pénalités. Les pénalités s'ajoutent aux pénalités existantes. Une moyenne est calculée.

1ER GROUPE ! avertissement (pédagogie)	2E GROUPE ! -0,5pts	3E GROUPE ! (disqualificatif)
action jugée mal maîtrisée (oubli, contact involontaire, fracas d'une arme au sol, pointe à proximité du visage)	action jugée dangereuse (mouvement improvisé, touche involontaire, projection d'une arme hors de scène, pointe au visage)	blessure identifiée (compétiteur ou figurant, causé par une arme, un accessoire ou un décor)
sortie de l'espace scénique (des deux pieds pendant une phrase d'armes)	non respect du règlement (armes, accessoire, décors, costume, jeu scénique ou pause excessive en épreuve technique, réclamation invalidée, arrêt médical non)	faute contre l'esprit sportif (triche, comportement inapproprié, outrage)

	reconnu, non respect de la bienséance, publicité)	
temps de performance insuffisant ou dépassé (une 1 ^{ère} pénalité au delà de 30 sec, puis une pénalité toutes les 10 sec)	temps de combat insuffisant (au delà de 10 sec sous la limite autorisée)	
retard modéré (une pénalité au delà de 1 mn montage démontage, présentation en zone d'appel + de 2mn après le dernier appel)	retard important (une pénalité au delà de 3mn montage démontage, présentation en zone d'appel + de 5mn après le dernier appel)	retard majeur (une pénalité au delà de 8 mn montage démontage, présentation en zone d'appel + de 10mn après le dernier appel)

3.5 CALCUL, CLASSEMENT ET RÉSULTATS

Coefficient de difficulté (filage) :

Le coefficient de difficulté de la chorégraphie est calculé selon la moyenne des deux juges.

Note d'exécution (démonstration) :

La note d'exécution de la démonstration libre est calculée selon la moyenne des deux juges.

Note finale :

La note finale de la démonstration est obtenue selon la formule suivante :

$$\frac{(\text{moyenne note d'exécution}) \times (\text{moyenne coefficient de difficulté}) - \text{pénalités attribuées à la majorité}}{10}$$

= Note finale sur 10

Un classement est alors édité, de la note la plus haute à la note la plus basse. Seules les 3 premières démonstrations seront récompensées.

En cas d'égalité, les critères seront retenus dans cet ordre :

- La démonstration qui a le moins de pénalité l'emporte,
- La démonstration ayant obtenu le score le plus élevé au coefficient de difficulté l'emporte.
- Si l'égalité persiste, l'ensemble du jury décidera à la majorité.

4. NORMES RÉGLEMENTAIRES

4.1 TEMPS DE DÉMONSTRATION TOTALE

DÉMONSTRATION (Solo, Duel, Ensemble, Bataille)	1 à 3 mn
---	----------

4.2 TEMPS DE COMBAT MINIMUM

Aucun temps minimum de combat n'est imposé. Toutefois, le jury sera attentif à la durée du combat. Il est recommandé que le temps de combat représente environ **50 %** du temps total de la démonstration.

4.3 TEMPS DE FILAGE TOTAL (1er passage)

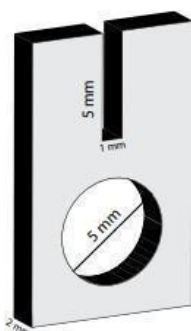
Le temps de filage n'est pas réglementé, ce passage se base sur le temps de combat, c'est-à-dire la chorégraphie. Dans un esprit de pédagogie, il n'est pas imposé aux enfants de n'exécuter que la chorégraphie seule, ils peuvent y associer les dialogues et/ou la mise en scène si cela les rassurent.

4.4 ARMES AUTORISÉES

Les armes peuvent s'inspirer des modèles Type 1, 2 ou 3. Les Maîtres d'Armes, instructeurs ou référents peuvent utiliser cette nomenclature dans un esprit de pédagogie et de projection sur les championnats M17/sénior.

4.5 BUREAU DE CONTRÔLE DES ARMES

Les membres du bureau de contrôle ont pour mission de contrôler la conformité des armes et équipements. Le Bureau de Contrôle devra vérifier le respect des normes fixées par ce règlement de toutes les armes (principales, secondaires) et y apposer une marque de contrôle. Les accessoires s'apparentant à des armes devront être contrôlés.



Les armes doivent être en bon état, sans arêtes vives.

Les pointes doivent être arrondies et les pommeaux / quillons non pointus. La forme des poignées, pommeaux et sections de lames est libre, tant qu'elle respecte les normes de sécurité.

Test de la pointe

La pointe (arrondie, recourbée, ou mouchetée) ne doit pas passer au travers du gabarit :

- plaque métallique de 2 mm d'épaisseur,
- trou de 5 mm de diamètre.

Test du tranchant

En glissant la lame de la pointe au talon, le bord de la lame ne doit pas toucher le fond de la rainure.

- plaque métallique 2 mm d'épaisseur,
- rainure de 1 mm de large et 5 mm de profondeur.

4.6 TAILLES ET POIDS DES ARMES

Il n'y a pas de poids et de taille minimum requis dans le cadre du challenge M13.

4.7 ACCESSOIRES SCÉNIQUES

Tout objet intervenant dans le combat répondant aux normes de sécurité (non coupant, non pointu).

Exemples : lanterne, éventail, tabouret, table, corde, saladier, couvercle, chapeau...

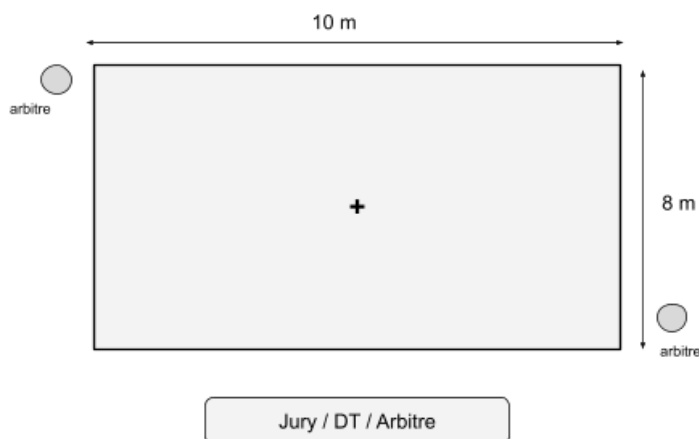
Tout accessoire portant atteinte à la sécurité des participants sera prohibé. Exemples : confettis, liquide, poudre, bouteille en sucre...

4.8 TENUE VESTIMENTAIRE

La tenue est au choix des participants, mais doit rester adaptée à tout public et ne pas être indécente ou suggestive. Les costumes et décors ne comportent aucune mention publicitaire. Pour les deux épreuves, les chaussures sont adaptées à la pratique de la discipline, les gants d'escrime sont portés aux deux mains. Les tenues de club ou de troupe sont autorisées pour les compétiteurs uniquement lors des podiums.

4.9 TAILLE DE L'ESPACE SCÉNIQUE

L'espace scénique est défini par un rectangle de 10 mètres par 8 mètres. L'ensemble des performances se déroulent dans cet espace.



L'emplacement du Jury doit être à une distance acceptable leur permettant d'avoir à la fois une vue dégagée et une vision d'ensemble de l'espace scénique, tout en leur permettant de suivre précisément les phrases d'armes.

4.10 FICHE DE DÉMONSTRATION

Chaque équipe remet une fiche de démonstration, conforme au modèle fourni :

FICHE DE DÉMONSTRATION			
LIGUE	ARMES	TITRE DÉMONSTRATION	COMPÉTITEURS(ICES) Noms Prénoms licences
NOM du CLUB	FORMAT de DÉMONSTRATION (solo, duel, bataille, ensemble)	RESPONSABLE MAJEUR tel mail	
Décors	Musique	assistants plateau (2max)	
Intrigue présentateur(ice)			

5.DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

5.1 INFORMATIONS

Un mail officiel pour la compétition est référencé, c'est l'unique canal officiel.
L'organisation des championnats est précisée dans la note d'organisation.
L'ordre de passage sera obtenu par tirage au sort par le Comité d'Organisation.

5.2 ZONE D'ÉCHAUFFEMENT ET DE RÉPÉTITION

Ces deux zones seront proposées directement sur la scène.

5.3 ZONE D'APPEL

Cette zone sera située à proximité de l'espace scénique.

5.4 PROCESSUS - FILAGE

L'équipe d'organisation veille à ce que chaque équipes soit présente dans la zone d'appel 10 minutes avant le début du filage.

A l'appel des membres de l'organisation, les équipes se positionnent en toute liberté sur l'espace scénique.

L'équipe sera responsable du montage et démontage des décors:

- Le montage doit être réalisé en moins de 2 minutes.
- Le démontage doit être réalisé en moins de 2 minutes.

Un salut est obligatoire à la fin du filage. Il marque la fin de ce dernier.

5.5 PROCESSUS - DÉMONSTRATION

Un temps d'immobilité doit être effectué lorsqu'ils sont prêts. Le présentateur peut déclamer la phrase d'introduction fournie dans la fiche de démonstration. Le régisseur lance la bande son à la validation de l'arbitre. Un son de cloche, inséré en début de bande sonore par les compétiteurs, marque le début de la performance. Cela donne le signal de départ au jury. Un deuxième son de cloche, inséré sur la bande sonore par le compétiteur, marque la fin de la démonstration. La bande son est totalement automatisée pour un play/stop de la durée totale de la performance, une pause dans la bande son doit apparaître avant le salut final si ce dernier est en musique. Un salut est obligatoire en fin de performance.

Appel des participants
Montage décor (-2 min)
Immobilités des participants
ÉPREUVE " FILAGE "
Salut
Phrase d'introduction de la démonstration
Ding de début (Top chronomètre)

ÉPREUVE “DÉMONSTRATION”
Ding de fin (Top chronomètre)
Salut
Désinstallation et sortie d'espace scénique

5.6 DIRECTOIRE TECHNIQUE

L'organisation technique du challenge est confiée à un Directoire Technique (DT) fédéral et autonome. Se référer au règlement M17.

5.7 COMITÉ D'ORGANISATION

Le Comité Organisateur (CO) est l'ensemble des personnes ayant la mission d'organiser la compétition.

5.8 RÉCLAMATION

Se référer à l'article correspondant du règlement M17

5.9 MÉDICAL

Se référer à l'article correspondant du règlement M17

5.10 INTERRUPTION DE LA PERFORMANCE

Se référer à l'article correspondant du règlement M17 (“Filage” remplaçant “Technique” et “Démonstration” remplaçant “Libre”)

5.11 DISCIPLINE

Se référer à l'article correspondant du règlement M17

A - ANNEXE N°1 : FILAGE

CRITÈRES DE JUGEMENT TECHNIQUE : COEFFICIENT DE DIFFICULTÉ

Phrase d'armes simple (1)	Phrase d'armes complexe (1.1)	Phrase d'armes avancée (1.2)
Totalité d'actions et de déplacements simples (attaques, parades, ripostes, esquives, fentes)	Actions et déplacements simples, Enrichie de 3 actions composées (feintes, attaques et ripostes composées, redoublements)	Actions et déplacements simples ou complexes, Enrichie de 3 actions avancées (prises de fer, voltes, désarmements)

B - ANNEXE N°2 : DÉMONSTRATION

CRITÈRES DE JUGEMENT ARTISTIQUE : QUALITÉS D'INTERPRÉTATION

		Acceptable (1 à 2 pts)	Correcte (3 à 4 pts)	Excellente (5 pts)
Chorégraphie 2,5 pts	Les compétiteurs ont des actions d'escrime peu vraisemblables / plausibles / crédibles <i>Gestes saccadés, mauvaise fluidité Pointe ou lame non stoppée</i>	Les compétiteurs ont des actions d'escrime plutôt vraisemblables / plausibles / crédibles <i>Erreur de fluidité par moment Gestes grossiers</i>	Les compétiteurs ont des actions d'escrime totalement vraisemblables / plausibles / crédibles <i>Fluidité maîtrisée durant toute la phrase d'armes Gestes précis</i>	
	Les compétiteurs ont des actions d'escrime qui ne respectent que trop peu la logique de l'arme selon le type <i>Utilisation inutile de l'estoc ou du tranchant Mouvements techniques non probant</i>	Les compétiteurs ont des actions d'escrime qui respectent souvent la logique de l'arme selon le type mais il reste des passages problématiques <i>Erreur de mouvement technique Enchaînements inégaux sur le plan technique au sein d'une phrase d'armes</i>	Les compétiteurs ont des actions d'escrime qui respectent totalement la logique de l'arme selon le type <i>Logique parfaitement respectée Phrases d'armes justes et bien réalisées</i>	
	Les compétiteurs réalisent très peu d'actions dans le bon temps <i>Les parades sont anticipées Peu de risques pris dans le rythme</i>	Les compétiteurs cherchent à réaliser des d'actions dans le bon temps mais avec un manque de justesse <i>Les actions sont trop rapides et les réactions sont anticipées</i>	Les compétiteurs réalisent des d'actions avec justesse de temps et de rythme <i>Les actions et réactions sont synchronisées en mouvement et en vitesse</i>	
	Les compétiteurs réalisent peu de mouvements amples et lisibles, l'ensemble est brouillon	Les compétiteurs réalisent des mouvements amples et lisibles mais il reste des erreurs techniques ne facilitant pas la lecture	Les compétiteurs réalisent des mouvements amples et lisibles de façon exemplaires <i>Les mécaniques des gestes sont justes tout en restant visibles</i>	

	<i>Peu de différences entre actions offensives et défensives Manque de clarté dans les feintes</i>	<i>Bras semi allongé lors d'une attaque Parade prise bras allongé ou avec le faible</i>	
	Les mouvements des participants sont peu coordonnés <i>Le bras ne s'allonge pas avant le déplacement avant Les déplacements se réalisent en pas chassés</i>	Les mouvements des participants manquent parfois de coordination <i>Déplacements corrects mais coordination bras/jambe encore incorrecte</i>	Les mouvements des participants sont toujours coordonnés <i>Les déplacements d'escrime sont réussis tout comme la maîtrise du bras</i>
	La posture des participants est peu précise <i>Les jambes ne sont pas fléchies Le buste n'est pas droit</i>	La posture des participants se relâche parfois <i>La flexion des jambes est oubliée dans le retour en garde ou lors d'une parade</i>	La posture des participants est tenue sur la durée <i>La posture reste rigoureuse quelle que soit l'action</i>

	Acceptable (1 à 2 pts)	Correcte (3 à 4 pts)	Excellente (5 pts)
	Les participants contrôlent peu les actions d'escrime <i>Les coups ne s'arrêtent que trop tardivement vis-à-vis de l'adversaire Les actions au fer sont brutales</i>	Les participants contrôlent souvent les actions d'escrime <i>Il existe encore des erreurs de maîtrise sur certaines actions comme des trajectoires qui se modifient en fin d'action</i>	Les participants contrôlent tout le temps les actions d'escrime <i>Les actions sont toujours nettes et non appuyées ou modifiées</i>
Sécurité 2,5 pts	Les participants ne gèrent pas la distance d'escrime correctement <i>Perte de contrôle sur les prises de fer Parades sur le moyen faible de la lame Actions trop proches ou trop éloignées</i>	Les participants gèrent souvent la distance d'escrime avec des erreurs <i>Il existe encore des erreurs de distance affectant certaines phrases et rendant la réalisation périlleuse</i>	Les participants gèrent totalement la distance d'escrime <i>L'ensemble de la réalisation est net tant dans le placement que des actions portées et reçues</i>
	Les participants sont peu souvent en équilibre <i>Reprise d'appuis incontrôlés Buste déséquilibré vers l'avant Genou avant non fixé dans la fente ou pied arrière qui glisse</i>	Les participants sont souvent en équilibre <i>Il arrive que les participants manquent d'équilibre dans les actions offensives ou les retours en garde, notamment lors d'enchaînements long et plus rythmés</i>	Les participants sont constamment en équilibre <i>La réalisation des phrases d'armes sont sublimes du fait d'un équilibre parfait</i>

	Acceptable (1 à 2 pts)	Correcte (3 à 4 pts)	Excellente (5 pts)
Interprétation 2,5 pts	Les compétiteurs hésitent ou hésitent, et ne transmettent pas d'émotions. Les mouvements sont raides. Le ton est monotone ou la voix est peu audible.	Les compétiteurs connaissent leur texte et articulent, la voix est posée, les placements sont fluides, les émotions sont identifiables. La voix est audible.	Les compétiteurs sont les personnages qu'ils incarnent autant dans le texte que la posture. Les émotions sont identifiées et transmises au public. Maîtrise de la voix portée.

	Acceptable (1 à 2 pts)	Correcte (3 à 4 pts)	Excellente (5 pts)
Créativité 2,5 pts	L'histoire racontée est confuse, peu compréhensible. Le thème est très exploité et/ou prévisible. Les personnages sont mal identifiés L'esthétique générale est peu développée, et non maîtrisée. Des accessoires présents sont non pertinents. La bande son est mal découpée ou de mauvaise qualité. Le public se perd dans la mise en scène chaotique	La trame narrative est pensée et travaillée, claire et efficace. L'idée développée est originale. L'esthétique est pertinente et contribue activement à la performance grâce à des choix visuels, musicaux et scéniques soignés et harmonieux. Le public comprend même s'il reste des incohérences ou des passages faibles.	Le récit est structuré et riche, il comporte plusieurs niveaux de lecture. Le scénario surprend. Le message est limpide. Identité forte et maîtrisée, l'esthétique générale et spécifique est réfléchie, détaillée, et cohérente. Forte connexion avec le public.

Même si la vitesse d'exécution est un critère important dans la crédibilité des phrases d'armes, elle ne doit pas supplanter les autres critères. En effet, vraisemblance, logique de l'arme, timing et lisibilité sont tout aussi importants. Le jury sera attentif à ce que la vitesse d'exécution ne prévaut pas au détriment de la sécurité, de la séquentialité, du contrôle et du regard. Par ailleurs, le jury ne juge pas l'époque ni la fidélité historique, il juge un ensemble.