



RÈGLEMENT NATIONAL SPORTS HISTORIQUES Saison 2024-2025

Décembre 2024



SOMMAIRE

GENERALITES	page 03
□ Présentation	page 04-06
COMPETITIONS NATIONALES	page 07
□ Catégories.....	page 08
□ Synthèse format de compétition	page 09
□ Règlement sportif des épreuves.....	pages 10 - 11
□ Triade historique.....	pages 12 - 15
□ Tétrathlon historique.....	pages 15 – 16
□ Pentathlon historique.....	pages 17-18
□ Délégué arbitral.....	page 19
□ Organisation générale d'une compétition.....	pages 20 - 21
□ Organisation des épreuves.....	page 21

GÉNÉRALITÉS

PRESENTATION

Le règlement

La saison sportive

L'ensemble des organisations figure au calendrier de la saison sportive édité annuellement par la Fédération Française de Pentathlon Moderne (FFPM).

Hormis les compétitions qui pourraient exceptionnellement être prévues au dernier trimestre, la saison sportive se déroule du 1er septembre de l'année A au 31 août de l'année A+1.

Calendrier d'organisation des compétitions

Les dates des compétitions sont mises en ligne sur le site fédéral au début de la saison sportive.

- À J-60 l'organisateur propose le budget prévisionnel de la compétition à la fédération pour approbation et définition des prises en charge.

- À J-45 l'organisateur transmet le programme à la fédération pour validation et diffusion aux clubs, aux organes déconcentrés, aux pôles et mise en ligne sur le site fédéral.

Calendrier national et responsabilité de l'organisateur

Pour être couverte par l'assurance fédérale, une compétition (quelle que soit sa formule) doit être impérativement inscrite au calendrier national.

La pratique sportive

Dès le 1er septembre de l'année A, les athlètes concourent pour toutes les compétitions, dans les catégories d'âge de la saison à venir, soit l'année A+1.

La pratique en compétition est assujettie à la possession d'une licence "compétition" délivrée par la FFPM (licence sports historiques).

Procédure d'engagement aux compétitions nationales

Pour toutes les compétitions nationales de *sports historiques*, les inscriptions se font en ligne sur le site Internet de la fédération et sont closes à **J-21**.

Les informations à remplir sont : nom prénom / catégorie / numéro de licence / arbitre(s) officiel du club si possible.

À **J-21**, la liste définitive des engagés est en lecture sur le site de la fédération, dans la rubrique calendrier « engagés ».

À partir de **J-21**, les éventuelles demandes d'inscriptions seront soumises à l'avis de la direction technique en lien avec l'organisateur. Dans ce cas, ces inscriptions tardives impliqueront un droit d'engagement fixé forfaitairement à 50.00 €.

Les frais d'inscriptions sont dus pour tout athlète dont la participation a été validée par l'organisateur et sont réglés au plus tard à la réunion technique.

Procédure d'engagement aux compétitions interrégionales ou régionales qualificatives.

Pour toutes les compétitions départementales, régionales et interrégionales les inscriptions se font directement auprès de l'organisateur selon les modalités qu'il aura définies et précisées dans son programme.

Mesures dérogatoires de sur-classement et de double sur-classement

L'autorisation de participer aux épreuves du calendrier national en dehors de sa catégorie d'âge est strictement encadrée par les règles de sur classement et de double sur classement de catégorie.

Les conditions d'obtention du certificat médical autorisant ces mesures figurent au règlement médical.

La compétition est interdite aux licenciés âgés de moins de 8 ans (cf. règlement médical P°15 art.1).

Participation à une compétition hors du territoire national

Afin de pouvoir bénéficier de l'assurance fédérale, les clubs doivent procéder de la manière suivante :

- Tout athlète doit être titulaire de la licence internationale
- Une demande de participation doit parvenir à la fédération au minimum 1 mois avant la compétition en précisant la date, le lieu, et l'organisateur.
- La direction technique transmet son autorisation à participer
- Le club communique à la fédération les résultats officiels le jour suivant la fin de la compétition.

L'organisation de compétitions à caractère international sur le territoire national.

- Fait l'objet d'une demande d'autorisation à la fédération au minimum 4 mois avant la compétition, en précisant l'organisateur, le programme, le type, la date et le lieu.
- La Direction technique transmet son autorisation après étude du dossier.
- L'organisateur communique à la fédération les résultats officiels le jour suivant la fin de la compétition.

Athlètes étrangers licenciés à la FFPM et participants aux compétitions nationales

- Tous les athlètes étrangers licenciés dans un club de la FFPM peuvent participer aux compétitions départementales, régionales, interrégionales et nationales.
- Ils intègrent les classements nationaux et représentent leur club.
- Ils sont soumis aux règles communes pour se qualifier aux championnats de France par catégorie et par épreuve.
- Ils ne peuvent en aucun cas être classés en individuel dans les différents championnats de France.
- Ils peuvent être intégrés dans le classement individuel « open international » s'il est au programme de la compétition.

- Un athlète étranger maximum par club peut intégrer le classement par équipe lors d'un championnat départemental, régional, interrégional ou national.

Les types de compétitions

La fédération organise 2 types de compétitions pour différentes catégories d'âge. Celles qui rentrent dans le cadre d'un championnat de France et celles qui se cantonnent à l'animation promotionnelle

- **4 / Tétrathlon Grec**, (disque, javelot, saut, course en arme)
- **3 / Triade grecque**, (disque, javelot, saut)
- **1 / Les Combats Historiques sous toutes ses formes**
- **1 / L'épreuve Gladiateur**
- **1 / Épée à deux mains**

COMPETITIONS NATIONALES

Épée à Deux Mains : Épreuve duelle en opposition

Triade grecque : Disque – Javelot – Saut

Tétrathlon grec : Disque – Javelot – Saut – Course en Armes

**Pentathlon historique : Disque – Javelot – Saut – Course en Armes -
Épreuve duelle en opposition**

ÉPREUVES D'ANIMATION PROMOTIONELLE

Gladiator Race: Tir au pistolet de Duel (tir laser), coupe à l'épée médiévale, attaque à la rapière renaissance, saut en longueur avec altères des JO antiques, course en armes des JO grecs, parcours d'habiletés motrices et sportives...
(Épreuves combinées historiques)

Épreuve « Gladiateur » :

Combats Historiques : Celte – Gaulois – Sabre de cavalerie – Baïonnette – épée bocle – épée de côté – combat hoplitique – Rapières - etc.

Catégories d'âge en Sports Historiques

Pour la saison 2024-2025

né(e) en	catégorie	âge
1965 et avant	Master 60+	60 et plus
1966 – 1975	Master 50+	50 – 59 ans
1976 – 1985	Master 40+	40 – 49 ans
1986 – 2003	Senior	22 ans et plus
2004-2005-2006	U22	19-20-21 ans
2007 – 2008	U19	17 - 18 ans
2009 – 2010	U17	15 - 16 ans
2011 – 2012	U15	13 - 14 ans
2013 – 2014	U13	11 - 12 ans

Synthèse des formats de compétition

L'ensemble des compétitions est répertorié sur le calendrier national annuel. Seule une inscription au calendrier vaut caractère officiel à la compétition considérée.

Les types de compétitions et le niveau de pratique ainsi que les activités annexes officielles sont répertoriés dans les tableaux suivants

CATEGORIE	TETRATHLON GREC
U13 U15	Interrégional, régional, départemental 1 Critérium national
U17 U19 U22 Senior Master	Interrégional, régional, départemental 1 Championnat de France
CATEGORIE	EPEE A DEUX MAINS
U15	Interrégional, régional, départemental 1 Critérium national
U17 U19 U 22 Senior Master	Interrégional, régional, départemental 1 Championnat de France

CATEGORIE	TRIADE GRECQUE
U13 U15	Interrégional, régional, départemental 1 Critérium national
U17 U19 U22 Senior Master	Interrégional, régional, départemental 1 Championnat de France

RÈGLEMENT SPORTIF DES ÉPREUVES

Les formes de compétitions nationales sont les suivantes :

- individuelle
- par équipe

Le vainqueur de la compétition est l'athlète ou l'équipe, qui a accumulé le plus grand nombre de points par addition des scores obtenus dans chacune des disciplines.

1. EPEE A DEUX MAINS

Il s'agit d'une épreuve à l'épée longue type.

Tenue et sécurité :

Tenue 350 newton (Veste et Pantalon), sous-cuirasse 800 newton, masque FFE aux normes CE avec le label CEN LEVEL 1 (bavette 800N) ou masque avec le label FIE (bavette 1600N) ; système de double attache obligatoire pour tous les masques. (cf note technique FFPM saison 2019-2020), sur-masque, mitons coqués, **sont obligatoires**.
Bustiers plastiques, protèges tibias gorgerin, sont optionnels mais fortement conseillé !

En dehors des inscriptions réglementaires pouvant être portées sur la tenue, seul le nom de l'athlète est autorisé.

Compétition en individuel :

Spécificité nationale / nombre de tireur (tableau annexe)

Nombre de pistes :

L'organisateur devra assurer l'installation du nombre de pistes permettant à l'épreuve de se dérouler sans adaptation réglementaire. La mise en place d'une piste de réserve est obligatoire.

Arbitrage :

Pour tous les Championnats de France, les circuits nationaux et les épreuves internationales organisées en France, l'organisateur devra prévoir le nombre d'arbitres nécessaire au bon déroulement de l'épreuve.

Pour toutes les autres compétitions l'auto-arbitrage peut être envisagé par l'organisateur.

Formule de l'épreuve d'épée à deux mains :

Formule de l'épreuve d'escrime (règlement spécifique France) :

Compétiteurs	Nombre total de touches	Formule et Nombre de touches (t) par Tour
6	25 (7 pts /V)	2 Tours (2 touches + 3 touches)
7	30 (6 pts /V)	
8	28 (7 pts /V)	
9	32 (6 pts /V)	2 Tours (1 touche + 3 touches)
10	36 (5 pts /V)	
11	30 (6pts /V)	2 Tours (1 touche + 2 touches)
12	33 (6 pts /V)	
13	36 (5pts /V)	
14	39 (5pts /V)	
15	42 (4pts /V)	
16	45 (4pts /V)	
17	32 (6pts /V)	1Tour (2 touches)
18	34 (5 pts /V)	
19	36 (5 pts /V)	
20	38 (5 Pts /V)	
21	40 (4 pts /V)	
22	42 (4pts /V)	
23	44 (4 Pts /V)	
24	46 (4 Pts /V)	
25	24	1 Tour (1 touche) 7pts/V
26	25	
27	26	
28	27	
29	28	
30	29	
31	30	1 Tour (1 touche) 6pts/V
32	31	
33	32	
34	33	1 Tour (1 touche) 5pts/V
35	34	
36	35	
37	36	
38	37	
39	38	
40	39	

L'ordre des tours doit être respecté obligatoirement selon la formule indiquée dans le tableau ci-dessus

2. TRIADE HISTORIQUE

La triade historique (disque, javelot, saut) et la course en armes (Disciplines des J.-O. grecs).

La triade et la course en armes sont deux épreuves distinctes des Jeux olympiques de l'Antiquité. Elles sont proposées aujourd'hui de façon distincte et de façons combinée en 3 épreuves : triade, course en armes et tétrathlon grec.

2.1.- L'espace de compétition

Les épreuves de la triade et de la course en armes doivent se faire sur un stade d'athlétisme ou un espace offrant des dimensions de sécurité suffisantes.

- L'espace de tir au javelot doit faire au moins une longueur de 70 mètres et une largeur de 30 mètres
- L'espace de lancer du disque doit faire au moins une longueur de 40 mètres et une largeur de 30 mètres.
- L'espace de cours en armes est composé d'une piste de 10 mètres de largeur et de 80 mètres de longueur. Le *kampter* ou poteau de contournement est réalisé d'un piquet solidement planté au sol avec une base flexible (type piquet de slalom en ski). Il est planté au sol à 5 mètres du bord de la piste, la ligne de départ est marquée à 5 mètres du bord de la piste, le *kampter* est à 70 mètres de la ligne de départ.

Le public doit se trouver en dehors de ces espaces avec une zone de sécurité supplémentaire de 5 mètres de chaque côté. Il est installé derrière le lanceur et/ou sur les côtés à plus de 20 mètres du lanceur.

Il faut un espace minimum de 90 mètres de longueur et de 40 mètres de largeur afin d'avoir une aire de travail de 80 mètres / 30 mètres et pouvoir installer le public en sécurité. (Voir plan ci-joint)

2.2.- Généralités

Les athlètes doivent porter une tenue sportive comprenant au moins le tee-shirt ou short de leur club. Ils concourent pour eux-mêmes mais aussi pour le classement national de leur club.

2.3.- Corps arbitral

Pour l'ensemble des épreuves, le corps arbitral est dirigé par :

- Un directeur général
- Un directeur du corps arbitral

Leur rôle est de superviser l'ensemble des épreuves.

Le *Directeur général* de la compétition a pour fonction de veiller au respect des règles et du fonctionnement sur l'ensemble de la compétition. Il est l'autorité supérieure qui règlera toute forme de conflit sur l'ensemble de la compétition. Il peut décider de l'expulsion de la compétition de quiconque enfreint les règles ou perturbe de façon ostentatoire le bon déroulement des épreuves. Il peut être appelé à trancher tout type de conflit.

Le *Directeur du corps arbitral* forme et encadre l'ensemble du corps arbitral. Il est le garant du respect de la réglementation et de toutes les règles. Si un problème survient durant une épreuve, il peut être appelé par l'arbitre central pour prendre une décision définitive qui ne peut pas être remise en cause. Il possède le « dernier mot » sur les règles et la victoire, ou la défaite.

Le corps arbitral est composé en plus de :

- D'arbitres
- D'assesseurs

L'arbitre principal de course donne le départ de la course en armes et participe à la désignation de l'ordre d'arrivée des athlètes, pour les lancers et le saut. Il est au départ et il certifie de la validité du saut et des lancers.

Pour la course en armes, les arbitres assesseurs sont au point de contournement afin de valider le contournement du kampter (poteau de contournement) et aussi à l'arrivée pour certifier la désignation de l'ordre d'arrivée des athlètes.

Il n'y a pas de chronomètres car les épreuves ne sont pas chronométrées et **seul l'ordre d'arrivée des athlètes est pris en compte.**

2.4.- Les règles particulières des épreuves

2.4.a.- La Triade historique

La Triade est une épreuve alternée de 3 disciplines qui se déroule en 2 phases : une phase éliminatoire une phase finale.

Dans la première phase : chaque athlète réalise les 3 disciplines et marque un nombre de points équivalent à son classement pour chaque discipline, le 1^{er} 1 point, le second 2 points, etc.

Une fois les trois disciplines effectuées, les arbitres additionnent les points de chaque athlète dans toutes les disciplines.

Un classement est établi avec en premier l'athlète ayant le plus petit nombre obtenu, et en second l'athlète ayant le second plus petit nombre, etc.

Ce classement sera utilisé pour la phase finale de la triade et pour créer les poules de la course en arme pour le tétrathlon grec.

Pour la phase finale de la triade les 4 premiers du classement vont refaire les 3 disciplines. On compte une fois de plus les points comme pour la phase éliminatoire et on classe les athlètes pour avoir le podium. En cas d'égalité on regarde le classement des phases éliminatoires afin de donner un avantage au meilleur dans ce classement. Si nécessaire on peut faire une discipline en « or ». on tire au sort une des trois disciplines pour faire réaliser un dernier essai aux athlètes et les départager.

Lors des phases la Triade, les athlètes ont **deux essais pour chacune des disciplines.**

2.4.a.1- Le saut en longueur avec haltères

Le saut est **un pentabond sans élan réalisé pieds fermes avec des haltères.** L'athlète prend position sur la ligne de départ du saut. L'arbitre principal crie « *poda para poda apite* » l'athlète peut alors exécuter 5 sauts pieds fermes avec ou sans temps d'arrêt entre chaque

bond. L'assesseur prend la marque au niveau du talon le plus reculé ou le point du corps le plus reculé après le 5^e saut.

Si l'athlète tombe en arrière, c'est le point le plus en arrière de son corps qui sera pris en compte (fesse, dos, mains...)

Les athlètes ont le choix de leurs haltères. Ils peuvent être de taille et de forme diverses. La seule condition est qu'ils soient inertes et ne comportent aucune pièce en mouvement.

Les haltères n'ont pas un poids minimum ou maximum réglementaire, chaque athlète peut venir avec les siens. L'organisateur fournira des haltères réglementaires de 500g à 2000g afin que les athlètes qui ne possèdent pas leurs propres haltères puissent s'équiper le temps de la compétition.

Lors de la phase finale du saut, 4 athlètes sont sélectionnés pour la finale de la **Triade**. Ce sont les 4 athlètes qui ont réalisé les 4 meilleures distances après les deux essais.

2.4.a.2- les lancers du disque et du javelot

Le lancer du disque est réalisé sans élan, sans déplacement des deux appuis. Les athlètes peuvent déplacer **un appui seulement en pivot**, en rotation sur la plante des pieds. Ils ne peuvent en aucun cas déplacer leurs deux pieds. Dans ce cas l'arbitre principal déclare le lancer « nul » et ne le prend pas en compte. Le lancer se fait avec au maximum une demi-volte et avec un seul pivot. Le déplacement de deux appuis est strictement interdit. Pour être valide, le lancer doit se faire dans le champ c'est-à-dire dans une aire de réception incluse dans l'aire de lancer et d'une largeur maximale de 20 mètres.

L'athlète prend position sur la ligne de lancer. L'arbitre principal crie « *poda para poda apite* ». L'athlète peut alors exécuter son lancer.

Le disque est obligatoirement un disque réglementé en bronze, plein sur toute sa surface d'un diamètre de 20 cm à 30 cm pour les adultes et de 1kg à 5kg maximum (voir tableau de classe d'âge). **Il est donné aux athlètes au moment du concours et sera identique pour tous les athlètes.**

Lors de la phase finale du disque, 4 athlètes sont sélectionnés pour la finale de la **Triade**. Ce sont les 4 athlètes qui ont réalisé les 4 meilleures distances après les deux essais.

2.4.a.3- les lancers du disque et du javelot

Le lancer du javelot est réalisé sans élan, sans déplacement des appuis. Les athlètes peuvent relever **un pied seulement en le reposant sur le même appui**. Ils ne peuvent en aucun cas déplacer leurs deux pieds. Dans ce cas, l'arbitre principal déclare le lancer « nul » et ne le prend pas en compte.

Pour être valide, le lancer doit se faire dans le champ c'est-à-dire dans une aire de réception incluse dans l'aire de lancer et d'une large maximale de 20 mètres.

L'athlète prend position du la ligne de lancer. L'arbitre principal crie « *poda para poda apite* » l'athlète peut alors exécuter son lancer.

Le javelot est constitué d'une hampe en bois creux (roseau, canne ou bambou) d'une longueur de 150 à 180 cm et d'une pointe en bronze à tête pyramidale avec soie. La masse de la pointe est de 50g maximum et d'une longueur de 8 cm maximum. Il se lance

impérativement avec un propulseur souple (ankylé). Celui-ci est de longueur variable, en matière naturelle animale ou végétale (cuir ou fibre naturelle). Il ne peut en aucun cas être de matière élastique synthétique.

Pour que le lancer soit compté, le javelot doit atteindre le sol avec la pointe.

Le lancer sera validé définitivement après que le lanceur aura montré le propulseur dans sa main aux arbitres, en levant la main, tenant le propulseur au-dessus de sa tête.

Si le lanceur a lâché le propulseur, son lancer ne sera pas validé.

Le javelot est donné aux athlètes au moment du concours et sera identique pour tous les athlètes.

Les assesseurs prennent la marque au niveau du premier impact du projectile sur le sol après le lâcher de la main de l'athlète.

Lors de la phase finale du javelot, 4 athlètes sont sélectionnés pour la finale de la **Triade**. Ce sont les 4 athlètes qui ont réalisé les 4 meilleures distances après les deux essais.

3. TETRATHLON HISTORIQUE

Le tétrathlon historique est une épreuve alternée, composée de la Triade et de la course en armes. Le tétrathlon grec se fait dans un temps séparé du concours de Triade et du concours de la course en armes. Avec les mêmes règles.

Les athlètes font d'abord la Triade, une fois le classement de la phase éliminatoire de la triade effectuée, les athlètes sont classés en poule de 4 athlètes maximum de la manière suivante. Les 4 premiers sont positionnés en tête de série des 4 premières poules puis les autres athlètes sont répartis en partant du dernier 1 par poule. S'il y a plus de 16 athlètes alors on prend les 5 premiers comme tête de série, puis les 6 premiers, etc.

On réalise la course et on élimine les perdants seul le vainqueur peut continuer le parcours. Les vainqueurs de chaque poule sont remis en poule de la même manière et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus que 4 athlètes. On réalise alors la course finale et on classe les 3 premiers pour le podium.

Le classement du tétrathlon se fait par ordre d'arrivée de la course en arme. L'athlète arrivant premier lors de la course finale est déclaré vainqueur de l'épreuve de tétrathlon grec. Le second est déclaré second de l'épreuve de tétrathlon grec, etc.

La course en armes est un diaulos, c'est-à-dire un double stade.

La distance du stade est entre 70 et 100 mètres de longueur. Le corps arbitral détermine la longueur du « stade » et donc du diaulos en fonction du lieu de la compétition. Cette longueur est au minimum de 70 mètres, au maximum de 100 mètres.

La course n'est pas chronométrée.

Le point de contournement ou kampter est constitué par un pied à base souple sur rotule (type piquet de ski de slalom) que tous les athlètes doivent contourner de la gauche vers la droite.

Les athlètes ne doivent en aucun cas s'accrocher au kampter ou prendre appui sur celui-ci. Le kampter doit être suffisamment lesté pour tenir correctement au sol. Il est soit de forme rectangulaire ou circulaire. Il est d'une hauteur minimale de 150 cm et maximale de 180 cm.

La course en armes se fait avec un bouclier de type aspis grec. Le bouclier est circulaire de 90 cm de diamètre et de 20 cm de profondeur pour un poids de 4 à 5 kg. Il possède une

accroche centrale le « porpax » (énarme) pour tenir sur l'avant-bras de l'athlète. Il est réalisé dans le meilleur des cas en bois soit en mousse, soit en tissu, dans tous les cas suffisamment souples afin de ne pas blesser l'athlète en cas de chute.

Il est d'une masse de 5kg maximum et de 4 kg minimum pour les athlètes Sénior. (Voir tableau pour les autres catégories).

Si l'athlète tombe au sol il est éliminé de la course.

Le départ se fait pieds parallèles derrière la ligne de départ.

La pointe du pied est placée derrière la ligne de départ.

Les athlètes se mettent en place sur ordre : « poda para poda » puis le départ est donné par l'arbitre en criant : « A - PI - TE ! »

Les athlètes partent à TE ! Tous les athlètes commettant un premier faux départ doivent reculer de 1 mètre sur la ligne de départ N°2 (voir plan). Au deuxième faux départ, les athlètes reculent sur la 3e ligne de pénalités et regardent la course sans y participer. Ils ne seront pas classés.

Il est interdit de saisir, de frapper, jeter au sol, ou crocheter son adversaire afin de le faire tomber.

Les athlètes commettant une faute sont immédiatement éliminés de la compétition.

Les athlètes peuvent prendre appuis bras tendus avec la main ou le bouclier sur leur adversaire.

Les couloirs sont tirés au sort avant le départ et les athlètes sont positionnés épaule contre épaule.

Tenues

Tenue sportive : combinaison, short, TS...

4. PROTOCOLE

Lors des cérémonies protocolaires, les athlètes doivent obligatoirement se présenter en chaussures de sport et en tenue identifiant leur club d'appartenance.

DÉLÉGUÉ ARBITRAL

RÔLE ET MISSION

La mission du délégué arbitral commence dès la préparation de l'organisation de la compétition. Il s'assure du respect du calendrier de préparation et des conditions matérielles de l'organisation. Pour cela l'organisateur doit le tenir informé dans le détail à chaque étape du processus.

Il représente la fédération auprès des élus locaux, des organisateurs, des responsables sportifs.

Il s'assure en liaison avec l'organisateur de l'application stricte du règlement et tout particulièrement des points suivants :

Épée à deux mains :

Pistes réglementaires, sécurité des pratiquants et des spectateurs, **présence d'un service de première urgence.**

Triade Grecque :

Tenues, chronométrage, enregistrement vidéo des départs, etc.

Tétrathlon Grec :

Vérification des essais des chevaux, conformité du parcours, **présence d'un service de première urgence.**

Divers :

- Il préside de droit le jury d'appel.
- Il est en charge de l'établissement d'un compte rendu qui a pour objet d'informer objectivement le président de la commission sportive. Il doit être adressé à la FFPM dans les 15 jours suivants le déroulement de la compétition. La FFPM en assurera la diffusion auprès des membres du bureau, de la direction technique, de la commission sportive et de l'organisateur de la compétition.

Pour ce faire il peut s'appuyer sur la fiche type rapport de compétition (annexe).

D – PENTATHLON HISTORIQUE

1. OBJECTIFS

Permettre la création d'une épreuve complète avec les sports historiques

2. CALENDRIER

Fixé par la FFPM

3. ORGANISATION GÉNÉRALE ET RÈGLEMENT

C'est le règlement de chaque discipline qui s'applique

L'épreuve se déroule en complément des épreuves de Triade, de Tétrathlon et d'épée

4. CONDITIONS DE PARTICIPATION

Il est fait par les clubs pour tous les athlètes.

5. GAGNER LE PENTATHLON HISTORIQUE

Le pentathlon historique est une épreuve alternée, composée de la Triade Historique, de la course en armes et de l'épreuve à l'épée longue, elle se réalise en plus des épreuves simples de chaque discipline.

Organisation de l'épreuve de pentathlon historique.

Les cinq disciplines sont organisées comme suit :

1. Duel à l'épée longue
2. Saut en longueur avec haltères
3. Disque en bronze
4. Javelot avec propulseur
5. Course en armes

Les 4 premières disciplines désignent les athlètes participants à la victoire finale sur la 5^e épreuve.

Temps 1 :

Tous les athlètes sont répartis en poules de 5 combattants (Plus ou moins 2 en fonction du nombre total de combattants) afin de s'affronter en duel à l'épée longue.

Ils se rencontrent dans une épreuve de duel à l'épée longue en poule dans lesquelles tous les athlètes s'affrontent.

Les meilleurs de chaque poule sont sélectionnés pour accéder au tableau d'élimination directe et obtenir un tableau avec 12 athlètes maximum. Le combattant arrivé dernier est éliminé de la compétition.

Temps 2 :

Les 11 athlètes maximums restant, réalisent ensuite le saut en longueur avec haltères. Le combattant arrivé dernier est éliminé de la compétition.

Temps 3 :

Les 10 athlètes maximums restant, réalisent ensuite le lancer de disque en bronze. Le combattant arrivé dernier est éliminé de la compétition.

Temps 4 :

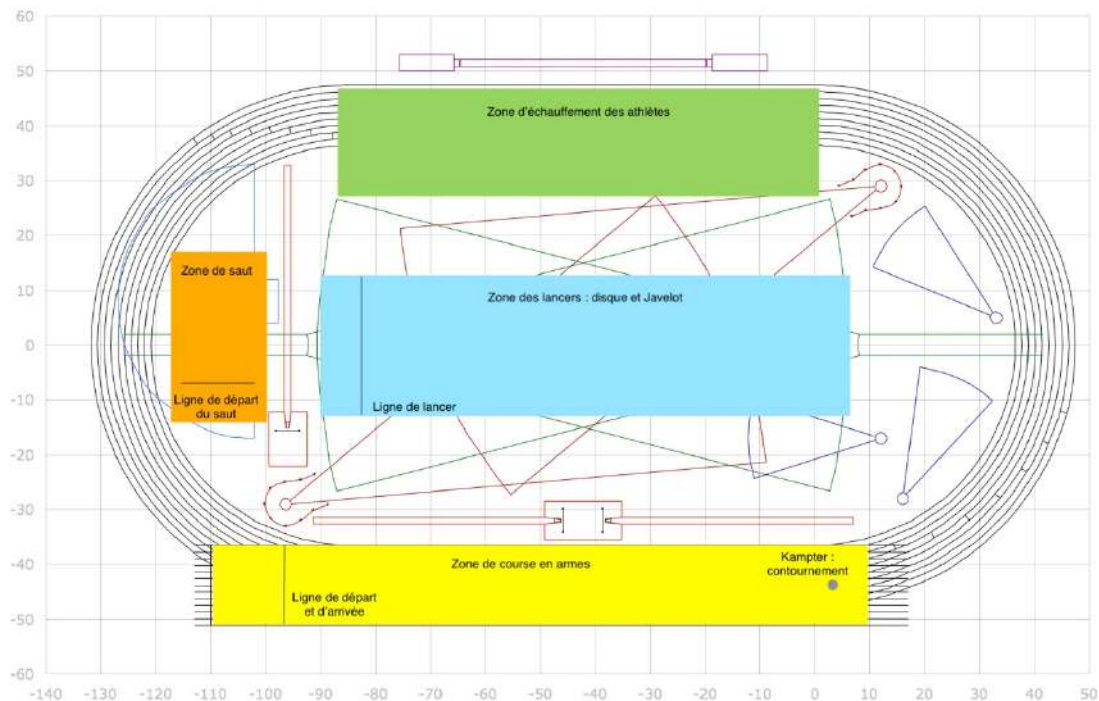
Les 9 athlètes maximums restant, réalisent ensuite le lancer de javelot avec propulseur. Le combattant arrivé dernier est éliminé de la compétition.

Temps 5

Les 8 athlètes sélectionnés participent à la course en armes en deux poules de 4 athlètes pour la demi-finale, dans lesquelles les deux derniers sont éliminés de la compétition. Les 4 premiers athlètes réalisent une nouvelle course en armes pour la finale et le classement final.

Ce principe reprend la règle d'élimination des perdants de la Grèce antique.

Exemple d'organisation possible du site, sur un stade



ORGANISATION GÉNÉRALE D'UNE COMPÉTITION

1. SÉCURITÉ

L'organisateur est responsable de la sécurité de chacune des épreuves.

Il doit s'assurer qu'il est couvert par une assurance "responsabilité civile" adaptée aux conditions générales et particulières de son organisation.

Des actions préventives en vue d'un éventuel besoin d'assistance médicale, sont obligatoires. Pour les modalités de détail, se référer au règlement médical.

2. RÉUNION TECHNIQUE

La réunion technique est obligatoire. Sa conduite est de la responsabilité de l'organisateur. Son déroulement comprend au minimum les points suivants:

- Présentation de la compétition,
- Confirmation des feuilles d'engagements,
- Appel des compétiteurs : vérification du nombre d'inscrits, des noms, des licences et de leur capacité à concourir (sur classement ou double sur classement autorisé et certificat d'équitation). C'est l'organisateur qui est en charge de ce contrôle. C'est le délégué arbitral qui est en charge de ce contrôle pour les compétitions nationales,
- Programme chronologique,
- Destination des transports,
- Distribution éventuelle de plans ou croquis nécessaires pour rejoindre les lieux de compétition
- Tirage au sort de l'épreuve d'équitation : l'organisateur tire au sort, sur une liste numérotée préétablie, le numéro du cheval qui sera attribué à l'athlète classé premier avant l'épreuve d'équitation, et ainsi de suite dans l'ordre de la liste des chevaux et l'ordre du classement.
- Composition du jury d'appel. Il comprend 5 personnes :
 - 1 délégué arbitral désigné par la fédération (président du jury d'appel)
 - 1 représentant du comité d'organisation
 - 3 représentants des clubs

Ce jury se réunit pour toute contestation, disqualification, ou procédure disciplinaire intervenant au cours de la compétition.

3. LOGISTIQUE

Sauf disposition particulière fixée par l'organisateur :

- Hébergement :

Pour toutes les épreuves, les participants organisent leur hébergement et leur déplacement. L'organisateur communique une liste d'hôtel de proximité.

- Restauration :

L'organisateur a la charge de proposer les repas internes à la compétition.

Remarque : dans la mesure du possible, l'organisateur doit éviter le déroulement simultané de plusieurs disciplines dans des installations différentes, empêchant ainsi les entraîneurs de suivre la totalité de leurs athlètes.

4. SECRÉTARIAT

L'organisateur doit mettre à disposition du secrétariat un ordinateur au moins et une imprimante (voire un photocopieur), nécessaires à la gestion de la compétition. Il est vivement conseillé de doubler les moyens informatiques de traitement des résultats.

Les résultats doivent être transmis à la FFPM dans les 24 heures suivant la fin de la compétition.

ORGANISATION DES ÉPREUVES

1. ÈPÉE :

Voir document joint

.

2. TRIADE ET TETRATHLON :

Le stade doit fournir :

Une ligne droite pour la course en armes d'au moins 100m de long et 15 m de large

Un espace pour les lancers d'au moins 100m de long et de 25m de large

Une zone de saut d'au moins 20m de long et 5m de large

- Un responsable qui est starter et contrôleur de départ et de l'arrivée
- Un aboyeur et un contrôleur du contournement
- Deux marqueurs pour l'arrivée
- Des contrôleurs de piste si nécessaire
- Un juge du pas de tir pour les lancers
- Un juge de la zone de saut
- Des marqueurs sur la zone de lancers
- Des marqueurs sur la zone de saut

Le recueil des résultats :

Le responsable de l'épreuve organise la gestion de l'arrivée par une répartition précise des tâches d'aboyeur, marqueur et chronométreur.