

LES LAMES ET LES ARMES

ARMES

CONSTRUIRE SON JEU

ACIER

- # VALEURS
- # CONNAISSANCES
- # SAVOIR-FAIRE
- # ARBITRAGE



DATE À LAQUELLE
L'ARME A ÉTÉ OBTENUE :



S'INITIER À LA VIE DU CLUB



- Accepter le rôle d'arbitre lors de rencontres de jeunes.
- Prendre en charge l'échauffement des débutants du club.

ÉTHIQUE ET DÉONTOLOGIE



CODE DE BONNE CONDUITE DES TIREURS (charte FFE)

- Se conformer aux règles de la FFE.
- Respecter l'arbitre et ses décisions en toutes circonstances, et effectuer au besoin des réclamations en respectant les procédures.
- Respecter les adversaires, et les tiers en restant maître de soi en toutes circonstances : dans ces actes et ses paroles.
- Être loyal, honnête et tolérant pendant l'action sportive : vivre la victoire avec modestie, ne pas chercher à ridiculiser l'adversaire, accepter la défaite et reconnaître la supériorité de l'adversaire.
- Refuser toutes formes de tricherie, de discrimination et de violence.
- Respecter les installations et le matériel mis à disposition : sécurité, propreté...
- Se soumettre aux décisions du directoire technique et des instances médicales officielles.

LE COMPÉTITEUR PARTICIPERA AUX RENCONTRES COMPÉTITIVES OU AMICALES



- Accepter les victoires comme les défaites et savoir en tirer profit pour progresser.
- S'alimenter et s'hydrater entre chaque assaut.

CONNAÎTRE LES PRINCIPES DE L'ÉCHAUFFEMENT ET DE LA RÉCUPÉRATION



■ Le compétiteur saura :

- Maîtriser les techniques respiratoires à utiliser pour se calmer ou s'activer.
- Mettre en place une routine d'échauffement avant le début de l'épreuve.

CONNAÎTRE LE VOCABULAIRE TECHNIQUE



■ Comprendre les définitions :

DISTANCE

La distance est l'intervalle qui sépare les deux tireurs.

MESURE

Distance la plus grande à laquelle un tireur peut atteindre son adversaire en effectuant un développement.

UNE DEUX

Est une Attaque composée d'une feinte du dégagement suivi d'un dégagement.

DOUBLEMENT

Est une Attaque composée d'une feinte du dégagement suivi d'un dégagement nécessaire pour tromper une parade circulaire (Contre dégagement).

PRISES DE FER

Actions où l'on s'empare de la lame adverse en la maîtrisant.

Cf. lexique en annexe :

Préparation, développement, parade d'opposition, bond avant, balestra, flèche, liement, croisé.

VÉRIFIER LE FONCTIONNEMENT DE SON MATÉRIEL



- Savoir vérifier si son matériel est en état de fonctionnement.
- Savoir régler les têtes de pointe de ses armes (fleuret / épée).

FLEURET

■ Compétences spécifiques :

- Attaquer un adversaire qui effectue un jeu essentiellement défensif.
- Toucher après la parade en fonction des réactions adverses et sur des cibles découvertes.
- Maîtriser différentes préparations de jambes.
- Mettre en échec, un adversaire qui effectue des remises d'attaque.
- Utiliser des variations de rythme et d'amplitude de déplacements pour préparer les attaques ou optimiser sa défensive.
- Réaliser des Enchaînements mécaniques (attaque, parade riposte et contre-riposte).

■ Techniques et tactique :

- Attaques simples ou composées d'une ou plusieurs feintes, réalisées en fente ou marche et fente et précédées de déplacements vers l'avant et/ou d'attaque au fer (le battement).
- Attaques simples en se fendant précédées d'une double marche.
- Attaques composées : une-deux, doublement, dessus dessous et dessous dessus, coupé coupé, coupé dégagé.
- Attaque simple en flèche précédée ou non d'une action sur le fer.
- Retraites coordonnées avec la parade (gestion de la distance).
- Les parades circulaires. Les ripostes directes, indirectes.
- Contre-ripostes directes et indirectes.
- Parades du tac et riposte immédiate, parades d'opposition et ripostes composées.
- Parade et riposte en utilisant les prises de fer (Liement, Croisé, opposition, enveloppement).
- Déplacements variés au niveau du rythme, de l'amplitude et de la vélocité (bond, double marche, balestra, demi-fente, double retraite, retraite inversée) pour être à bonne distance.
- Flèche.

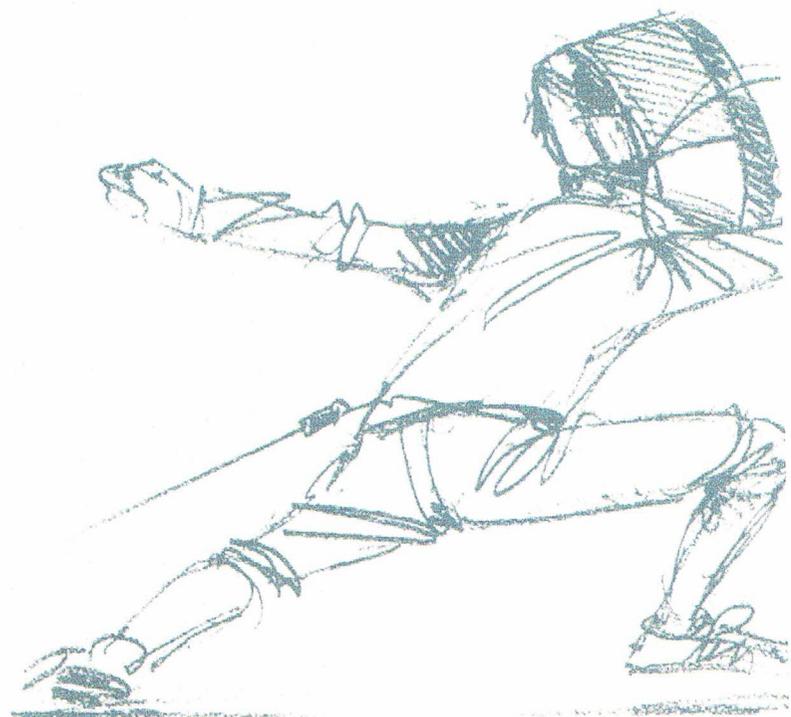
SABRE

■ Compétences spécifiques :

- Maîtriser différentes préparations de jambes.
- Attaquer un adversaire qui tente de se défendre.
- Toucher après la parade en fonction des réactions adverses et sur des cibles découvertes.

■ Technique et tactique :

- Déplacements variés au niveau du rythme, de l'amplitude et de la vélocité (bond, double marche, balestra, pas glissé double retraite) pour être à sa mesure et attaquer.
- Attaques simples ou composées d'une ou plusieurs feintes, réalisées en fente ou marche et précédées de déplacements vers l'avant et/ou d'attaque au fer (le battement).
- Retraite coordonnée avec la parade (gestion de la distance). Réaliser les parades circulaires et la parade de prime. Maîtriser les ripostes directes, indirectes.
- Déplacements arrières variés (rythme et amplitude) pour mettre en échec l'attaque adverse : défensive de jambes et action offensive, contre-attaque aux avancées (touche avec le tranchant ou le faux tranchant).



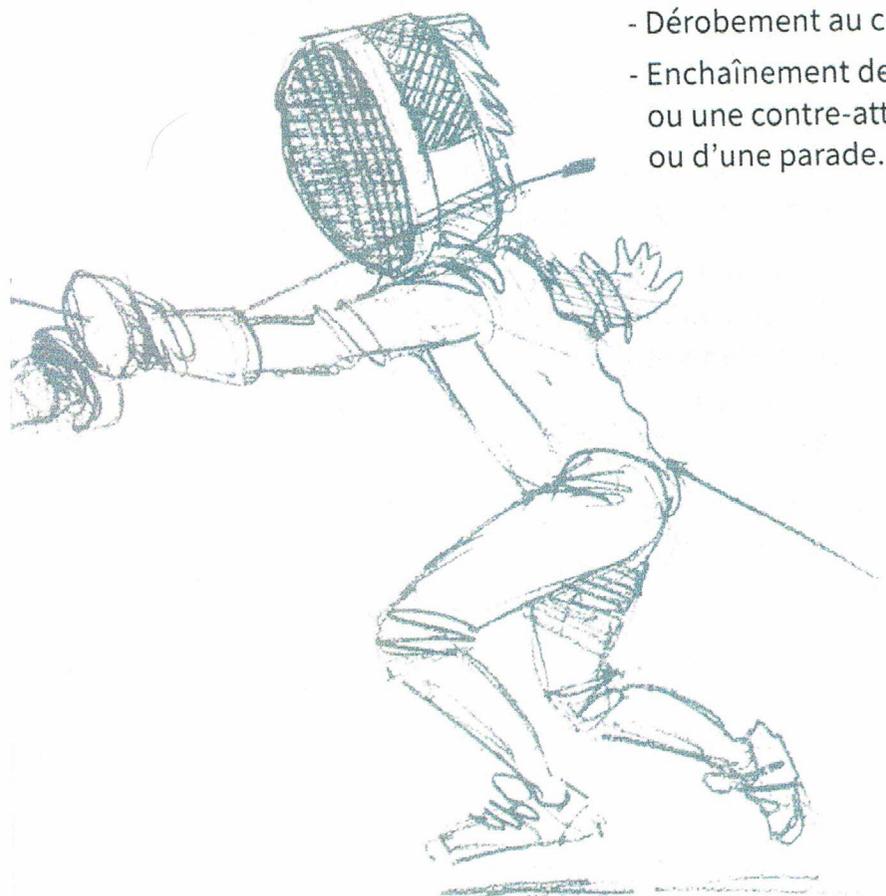
ÉPÉE

■ Compétences spécifiques :

- Toucher après la parade en conservant le fer adverse.
Riposte d'opposition.
- Toucher avant la riposte adverse en continuation
immédiate de son offensive. Remise.
- Toucher en soustrayant sa lame à la prise de fer adverse.
Dérobement.
- Attaquer en flèche.

■ Technique et tactique :

- Feinte de coup droit ou feinte de dégagement
sur des cibles précises « avancées ».
- Attaques composées : une et deux, doublement,
dessus dessous et dessous dessus.
- Attaque simple en flèche précédée ou non
d'une action sur le fer.
- Attaque simple ou composée sur le retour en garde adverse.
- Riposte par prise de fer (opposition, liement et croisé).
- Remise d'attaque et reprise d'attaque.
- Remise et reprise de contre-attaque.
- Dérobement au contact ou sans contact.
- Enchaînement de deux contre-attaques ou deux parades,
ou une contre-attaque suivie d'un dérobement
ou d'une parade.



> TITRE 1^{ER} RÈGLEMENT TECHNIQUE
> GÉNÉRALITÉS ET RÈGLES
COMMUNES AUX TROIS ARMES

TOUCHÉS !



Touches aux deux tireurs.

SIMULTANÉES !



Attaque ou remises simultanées.

NON !



Offensive de l'escrimeur à droite de l'arbitre : trop courte et qui ne touche pas.

CARTON JAUNE :
AVERTISSEMENT

CARTON ROUGE :
1 POINT CONTRE

CARTON NOIR :
EXCLUSION



Par mimétisme, l'arbitre indique la faute de l'escrimeur à droite, et il présente le carton correspondant à la sanction concernée.

- CONNAÎTRE ET APPLIQUER LE RÈGLEMENT DES JEUNES.
- FAIRE RESPECTER LES DISCISIONS DE L'ARBITRE
- DISCERNER LE COMBAT RAPPROCHE DU CORPS-À-CORPS
- IDENTIFIER LA FIN DE L'ATTAQUE
- APPLIQUER LES RÈGLES RELATIVES À LA SITUATION DE « LIGNE »
- DIFFÉRENCIER L'ATTAQUE AU FER DE LA PARADE RIPOSTE

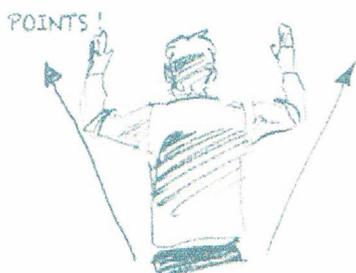
LES INCONTOURNABLES DU RÈGLEMENT INTERNATIONAL

* □

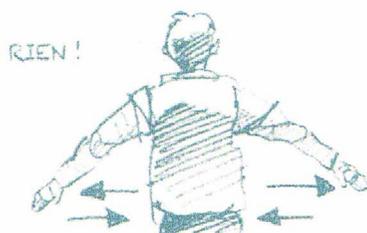
MISE EN GARDE

t.22

- 01 - Le tireur **appelé** le **premier** doit se placer **à la droite** de l'arbitre, sauf dans le cas du match entre un droitier et un gaucher, si le premier appelé est le gaucher.
- 04 - Lors de la mise en garde, au cours du combat, la distance entre les tireurs doit être telle que, dans la position pointée en ligne, les **pointes ne puissent pas être en contact**.
- 08 - La **remise en garde, à la distance**, ne peut avoir pour effet de placer au-delà de la ligne arrière, le combattant qui se trouvait en deçà de cette ligne au moment de la suspension du match. S'il a déjà un pied au-delà de la ligne arrière, il reste à sa place.
- 09 - Si un tireur franchit les limites latérales de la piste, d'un ou des deux pieds, il doit être mis en garde à la distance correcte, même si cela implique qu'il est placé au-delà de la ligne arrière et est pénalisé d'une touche. (cf. t.35.1, t.146).
- 10 - La garde est prise par les tireurs au commandement de « **En garde** » donné par l'arbitre, après quoi l'arbitre demande : « **Êtes-vous prêts ?** ». Sur une réponse affirmative, ou en l'absence d'une réponse négative, il donne le signal du combat : « **Allez** ».
- 11 - Les tireurs doivent se mettre **en garde correctement** et conserver une **immobilité** complète jusqu'au commandement « Allez » de l'arbitre.



POINTS !
Un point à chaque tireur



RIEN !
Aucun point ou avertissement.



NON CORRECT !
Attaque ou riposte incorrecte de l'escrimeur à droite de l'arbitre : raccourcie le bras armé ou enlève la pointe



VAINQUEUR (NOM)
PAR (SCORE)
Vainqueur : à la fin du match ou de la rencontre, l'arbitre doit annoncer le vainqueur et le score. Les tireurs seront au milieu de la piste.

Le conseil du maître :

Le RI peut faire l'objet de modifications, il faut en tenir compte en vérifiant les différents articles sur le site de la FIE :

<http://static.fie.org/uploads/18/92878-Technique%20fra.pdf>

DÉBUT, ARRÊT ET REPRISE DU COMBAT

t.23

03 - Dès le commandement de « Halte », le tireur ne peut entamer de nouvelle action : seul le coup déjà lancé reste valable. Tout ce qui se passe ensuite n'est absolument plus valable (mais cf. t.44.1/2).

05 - Le commandement de « Halte » est aussi donné si le jeu des tireurs est **dangereux, confus** ou **contraire au Règlement**, si l'un des tireurs est **désarmé**, si l'un des tireurs **sort de la piste**. (Cf. t.33; t.58).

TERRAIN GAGNÉ OU PERDU

t.31

Au commandement de « Halte » **le terrain gagné** reste acquis jusqu'à ce qu'une touche ait été accordée. Lors des remises en garde, chaque tireur doit reculer d'une distance égale pour reprendre la distance de mise en garde (cf. t.22.3/4).

LIMITES ARRIÈRE

t.34

Lorsqu'un tireur franchit complètement, avec les deux pieds, la **limite arrière** de la piste, il est déclaré touché.

LIMITES LATÉRALES

t.35

01 - Si un tireur franchit une limite latérale **d'un ou des deux pieds**, il recule d'un mètre à partir du point de sortie et s'il sort pendant qu'il attaque il doit revenir à la place où il a commencé son attaque puis reculer encore d'un mètre (mais cf. t.36).

T109

Toutes les personnes qui participent ou assistent à une épreuve d'escrime, doivent respecter l'ordre et rester sans troubler le bon déroulement de l'épreuve.

LES TIREURS

■ Engagement d'honneur

t.112

Par le seul fait qu'ils s'engagent dans une épreuve d'escrime, les tireurs prennent **l'engagement d'honneur** de respecter le Règlement et les décisions des officiels, d'être déferents envers les arbitres et les assesseurs et d'obéir scrupuleusement aux ordres et commandements de l'arbitre (cf. **t.158-163, t.169, t.170**).

MANIÈRE DE COMBATTRE

t.121

02 - Tout match doit conserver un **caractère courtois et loyal**. Tout **acte anormal** (flèche qui se termine par un choc bousculant l'adversaire, jeu désordonné, déplacements anormaux, coups portés brutalement, coups portés avec la coquille, touche portée **pendant ou après une chute**) ou comportement antisportif sont formellement interdits (cf. **t.158-162, t.170**). Dans le cas d'une telle faute, la touche éventuellement portée par le tireur fautif sera annulée.

t.122

Avant le commencement du match, les deux tireurs doivent effectuer le salut de l'escrimeur au tireur adverse, à l'arbitre et au public.

De même, lorsque la dernière touche a été portée, le match n'est terminé que lorsque les deux tireurs ont salué leur adversaire, l'arbitre et le public : ils doivent, à cet effet, être immobiles pendant la décision de l'arbitre, se placer sur la ligne de mise en garde et procéder au salut de l'escrimeur et serrer la main de l'adversaire dès que la décision est donnée.

Si l'un ou les deux tireurs refusent de se conformer à cette règle, l'arbitre lui/leur inflige les sanctions prévues pour les fautes du 4^e groupe (cf. **t.158-162, t.169, t.170**).

LES FAUTES ET LEURS SANCTIONS CF : RI T.170

1 ^{er} GROUPE		1 ^{er} FAUTE	2 ^e FAUTE	3 ^e FAUTE ET SS
Interruption abusive du combat.	t.43.2	CARTON JAUNE	CARTON ROUGE	CARTON ROUGE
Matériel et tenue non conformes. Non respect des normes de la flèche de la lame. Absence d'une arme ou d'un fil de corps réglementaires/de rechange.	t.71 t.72 t.73.1.a. t.117			
Au sabre, touche portée avec la coquille (*), passe-avant, flèche et tout mouvement en avant en croisant les jambes ou les pieds (*).	t.96.3 t.101.5			
Refus d'obéissance.	t.108. t.112			
Bousculade, jeu désordonné (*), enlèvement masque avant commandement HALTE, s'habiller et se déshabiller sur la piste.	t.116. t.121.2 t.125. t.126			

2 ^e GROUPE		1 ^{er} FAUTE	2 ^e FAUTE	3 ^e FAUTE ET SS
Acte violent, dangereux ou vindicatif, coup avec la coquille ou le pommeau (*).	t.121.2. t.147. t.149.1	CARTON ROUGE	CARTON ROUGE	CARTON ROUGE

4 ^e GROUPE		SANCTIONS		
Refus d'un tireur de rencontrer n'importe quel tireur (individuel ou équipes) régulièrement engagé.	t.113	CARTON NOIR		

EXPLICATIONS	
(*)	Annulation de la touche portée par le tireur fautif.
CARTON JAUNE	Avertissement valable pour le match. Si un tireur commet une faute du 1 ^{er} groupe après avoir reçu un CARTON ROUGE – à quelque titre que ce soit – il reçoit à nouveau un CARTON ROUGE.
CARTON ROUGE	Touche de pénalisation.
CARTON NOIR	Exclusion de l'épreuve, suspension pour le reste du tournoi et les 2 mois suivants de la saison active en cours ou à venir.

LAME VERTE

À ce stade l'escrimeur doit maîtriser les compétences du premier niveau d'arbitrage. Dès lors, le maître délivrera la Lame Verte qui atteste que ce niveau est atteint.



Le conseil du maître :

Veiller à la sécurité et à l'égalité des chances.

Adopter un comportement bienveillant.

Appliquer les sanctions sobrement.