

LES LAMES ET LES ARMES

# LAME

AGIR AVEC UNE INTENTION

# BLEUE

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



DATE À LAQUELLE  
LA LAME A ÉTÉ OBTENUE :



## SE MONTRER FAIR-PLAY DANS LA VIE SPORTIVE

---



## ÊTRE PERSÉVÉRANT ET COMBATIF LORS DES MATCHS

---



- Suivre et respecter les consignes du maître.
- Rester combatif quels que soit l'adversaire et l'évolution du score.
- Accepter la défaite pour progresser.

## COOPÉRER ET S'INVESTIR

---



- Être persévérant dans l'apprentissage.
- S'investir au sein du groupe.
- S'engager dans différents rôles.
  - Contribuer à l'arbitrage.
  - Coopérer avec ses partenaires, quel que soit leur niveau.

## SE PRÉPARER POUR LES RENCONTRES COMPÉTITIVES OU AMICALES

---



- Préparer son matériel dans sa housse d'escrime.
- Prévoir de quoi s'alimenter et s'hydrater.

## CONNAÎTRE LES ARMES ET LEURS FONCTIONNEMENTS



- Choisir et vérifier son matériel.
- Démonter et remonter une arme ordinaire.
- Trouver des pannes simples sur ses armes.
- Vérifier que ses armes sont réglées convenablement.

## CONNAÎTRE LES RÈGLES DU JEU



### ■ Comprendre les définitions :

#### **L'ATTAQUE COMPOSÉE**

*L'attaque est composée lorsqu'elle comprend une ou plusieurs feintes d'attaque. Dans ce cas les feintes d'attaque sont des simulacres d'attaque simple destinés à provoquer une parade adverse pour en tirer parti. Feinte de coup droit dégager. Feinte de dégagement dégager : Une-deux. Feinte de dégagement, tromper la parade circulaire : Doublement.*

#### **LA CONTRE-OFFENSIVE**

*Ensemble des actions portées sur l'offensive adverse.*

#### **LA CONTRE-ATTAQUE**

*Action contre-offensive simple ou composée, portée sur une attaque adverse. Elle peut être coordonnée avec des déplacements avant ou arrière, renforcée par une action sur le fer.*

## SAVOIR S'ÉCHAUFFER



- Savoir pourquoi et comment s'échauffer avant une compétition ou une rencontre amicale afin de se préparer physiquement et mentalement.

## # TECHNIQUES & SAVOIR-FAIRE

### Points de repère technique

#### La feinte :

Simulacre d'une action offensive (feinte du coup droit, du dégagement, ou du coupé) effectuée à provoquer une réaction défensive adverse pour en tirer parti.

#### Banderole :

cible, et par extension attaque de sabre de tranchant portée transversalement sur la partie haute de l'adversaire, opposée au bras armé.

#### Contre-riposte :

Coup porté après avoir paré la riposte adverse. Elle peut être simple, composée, par prise de fer immédiate ou à temps perdu, exécutée le tireur étant fendu, de pied ferme, en rompant, en marchant, en se fendant, en flèche ou avec un déplacement latéral. La deuxième contre-riposte est le coup porté après avoir paré la contre-riposte adverse.

#### La parade circulaire :

Appelée contre, elle prend le nom de la ligne dans laquelle elle est exécutée. La lame effectue un cercle complet et repousse la pointe vers l'extérieur droit ou gauche.

#### Le dérochement :

Action offensive ou contre-offensive qui consiste à soustraire sa lame à l'emprise adverse (engagement, attaque au fer, prise de fer).

#### La remise :

Seconde action offensive qui consiste à replacer sa pointe dans la même ligne, sans retrait du bras ni action sur le fer adverse. Elle est utilisée contre les adversaires qui parent sans riposter, qui ripostent à temps perdu, qui ripostent indirectement ou en composant.

#### La reprise :

Seconde action offensive. Elle peut être simple, composée ou précédée d'actions sur le fer. Elle s'exécute généralement sur des adversaires qui ne ripostent pas.

## ÊTRE CAPABLE DE PRÉPARER SON ACTION DE TOUCHE, ET D'EXPLOITER LES DIFFÉRENTES CIBLES

\* □

### ■ Avec les déplacements :

- Utiliser les déplacements pour gérer la distance et passer à l'offensive.
- Alternner l'amplitude et le rythme des déplacements avant et arrière pour optimiser ses attaques ou faire réagir son adversaire.

### ■ Avec l'arme :

- Conduire sa pointe ou son tranchant avec précision sur les différentes cibles.
- Préparer son attaque en effectuant des feintes.
- Réaliser une attaque composée.
- Réaliser une contre-riposte.
- Réaliser des remises et des reprises (F, E).
- Toucher en lignes basses (F) et aux avancées (E, S).

#### Au fleuret et à l'épée :

- Maîtriser toutes les parades latérales, circulaires, semi-circulaires et diagonales.
- Réaliser des coupés en ligne haute au fleuret.
- Réaliser une remise et une reprise d'attaque.
- Réaliser un dérochement.

#### Au sabre :

- Maîtriser toutes les parades du 1<sup>er</sup> système défensif (Tierce - Quarte-Quinte).
- Maîtriser la banderole.

### ■ Au cours des assauts :

- Préparer pour faire réagir son adversaire.
- Varier son système défensif avec la lame, la pointe et la distance.
- Réaliser une attaque en 1 temps ou 2 temps.
- Réaliser une contre-attaque coordonnée à un déplacement pour éviter d'être touché.

ATTAQUE !  
ARRÊT !  
CONTRE-  
ATTAQUE !  
REMISE !



*Attaque ou arrêt (contre-attaque) de l'escrimeur à droite de l'arbitre.*

POINT !



*1 point pour l'escrimeur à droite de l'arbitre.*

PARADE !  
CONTRE-  
TEMPS !



*Parade ou contre-temps exécuté par l'escrimeur à droite de l'arbitre.*

TOUCHÉ !



*L'escrimeur à gauche de l'arbitre est déclaré touché.*

NON-VALIDE !



*Touche en surface non valable de l'escrimeur à gauche de l'arbitre.*

POINTE  
EN LIGNE !



*Position de pointe en ligne de la droite vers l'escrimeur de gauche.*

## DIRIGER UN JURY, ANALYSER ET DÉCIDER



- Gérer le score.
- Prononcer le « Allez » et le « Halte » avec fermeté pour diriger le combat.
- Être capable de prendre une décision lorsque 2 tireurs font un « coup double ».
- Connaître les principales fautes de combat et les sanctions correspondantes.
- Faire respecter l'esprit sportif.

### 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<sup>e</sup> groupe (cf. t.158-162, t.169, t.170).

## LES FAUTES ET LEURS SANCTIONS / CF : RI T.170

1 <sup>er</sup> GROUPE		1 <sup>re</sup> FAUTE	2 <sup>e</sup> FAUTE	3 <sup>e</sup> FAUTE ET SS
Tourner le dos à l'adversaire (*).	<u>t.27.2</u>	CARTON JAUNE	CARTON ROUGE	CARTON ROUGE
Couverture/substitution de la surface valable (*).	<u>t.29.2, t.30.1, t.79</u>			
Toucher/saisir le matériel électrique (*).	<u>t.29.3</u>			
Poser l'arme sur la piste pour la redresser.	<u>t.76.2, t.90.2, t.96.5</u>			
Déplacements anormaux (*), Coups portés brutalement ou touche portée pendant et après une chute (*).	<u>t.121.2</u>			

2 <sup>e</sup> GROUPE		1 <sup>re</sup> FAUTE	2 <sup>e</sup> FAUTE	3 <sup>e</sup> FAUTE ET SS
Utilisation du bras/de la main non armés (*).	<u>t.29.1, t.30</u>	CARTON ROUGE	CARTON ROUGE	CARTON ROUGE

4 <sup>e</sup> GROUPE		SANCTIONS		
Refus du salut à l'adversaire, l'arbitre et le public avant le commencement du match ou après la dernière touche.	<u>t.122</u>	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 <sup>er</sup> 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.



## TENIR UNE FEUILLE DE POULE



- Tenir une feuille de poule et inscrire les résultats, assurer le classement final de la poule.

Exemple de feuille de poule :

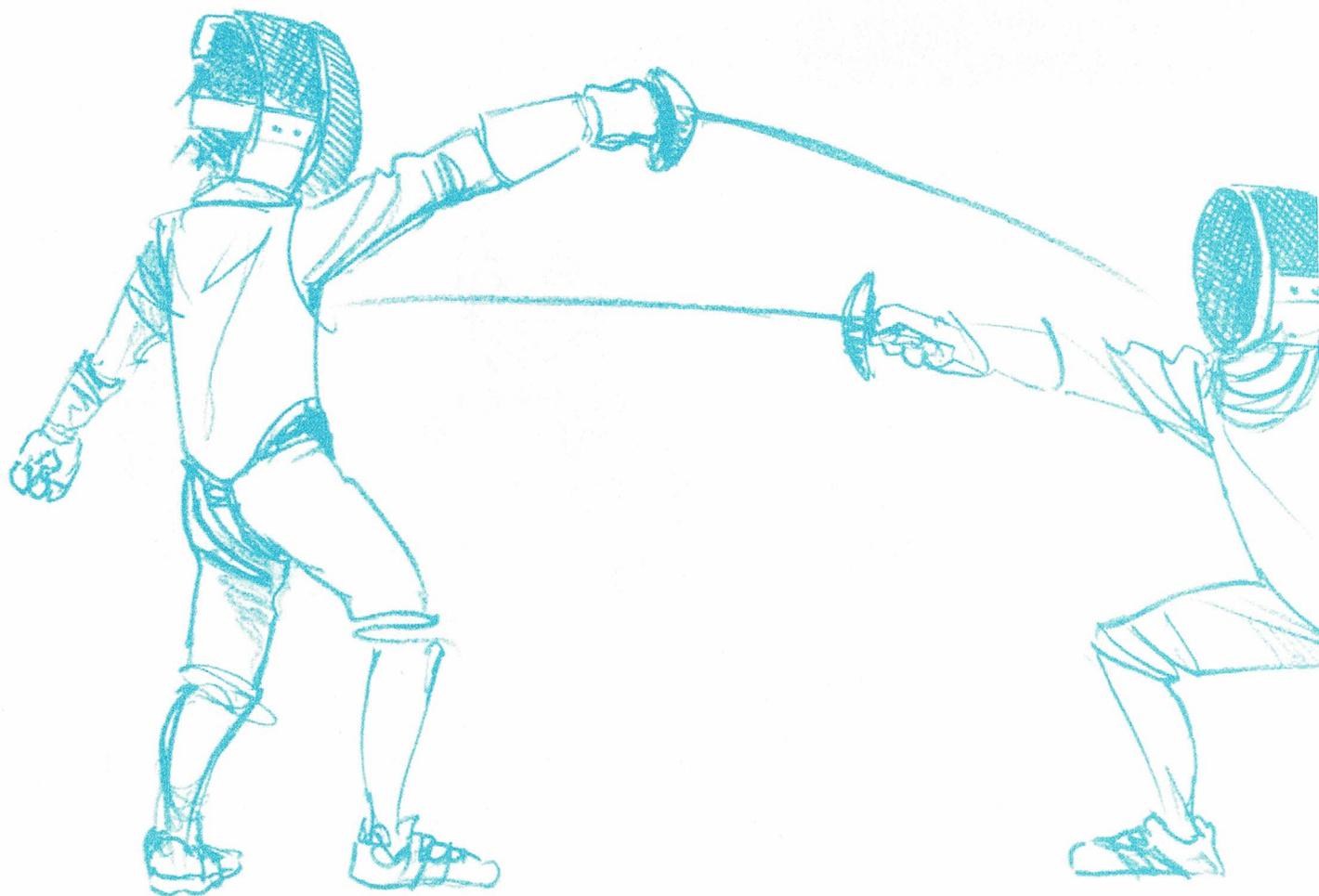
### Le conseil du maître :

Pour progresser, essayer de compléter cette feuille de poule.

Corriger les 3 erreurs de saisie des résultats et calculer le nombre de victoires les TD, TR et l'indice.

Déterminer ensuite le classement.

TIREURS	N°	1	2	3	4	5	6	7	V	TD	TR	TD/TR	CLAS
Jeanne	1		V	2	V	V3	3	V	4				
Lucie	2	4		0	3	3	1	V4	2				
Élise	3	V	V		1	4	3	V	3				
Benoît	4	4	V	V		5	V4	V	5				
Maximilien	5	3	V	V	3		2	V	3				
Théo	6	V	4	V	2	V		4	3				
Guillaume	7	1	V	0	3	4	V4		1				



# ANALYSER PRÉCISÉMENT LA PHRASE D'ARMES ET CONNAÎTRE LES DIFFÉRENTS CAS OÙ L'ATTAQUANT EST PRIORITAIRE DANS LES ARMES CONVENTIONNELLES CF T.89 T.106



■ Dans ces exemples nous considérons que l'attaquant et le défenseur touchent, il y a donc « coup double ». L'arbitre doit départager en tenant compte des cas suivants :

L'ATTAQUANT EST PRIORITAIRE SI :	L'ATTAQUANT PERD LA PRIORITÉ SI :
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le défenseur fait un coup d'arrêt sur une attaque simple</li> <li>• Le défenseur, au lieu de parer, tâche d'esquiver, mais sans y réussir</li> <li>• Le défenseur fait un arrêt sans avoir pris un temps d'escrime sur une attaque composée</li> <li>• Le défenseur a un moment d'arrêt après une parade</li> <li>• Le défenseur remet la ligne après un battement ou une prise de fer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il attaque sur un défenseur pointé en ligne sans écarter le fer</li> <li>• Il cherche le fer et ne le trouve pas parce qu'il est dérobé.</li> <li>• Le défenseur trouve le fer durant son attaque composée</li> <li>• Il a un moment d'hésitation dans une attaque composée</li> <li>• Il est arrêté avec un temps d'escrime avant sa finale</li> <li>• Il touche par remise ou reprise sur une parade adverse suivie d'une riposte immédiate</li> </ul>
<p>&gt; Le défenseur est touché, le point est attribué à l'attaquant.</p>	<p>&gt; L'attaquant est touché, le point est attribué au défenseur.</p>

## ACTIONS OFFENSIVES ET DÉFENSIVES

t.9

Définition :

Les différentes actions offensives sont l'attaque, la riposte et la contre-riposte. L'attaque est l'action offensive initiale exécutée en allongeant le bras et menaçant continuellement la surface valable de l'adversaire, précédant le déclenchement de la fente ou de la flèche.

## RESPECT DE LA PHRASE D'ARMES

t.83

d) L'action, simple ou composée, la marche ou les feintes exécutées avec le bras raccourci, ne sont pas comptées comme une attaque mais comme une préparation, exposant le tireur au déclenchement de l'action offensive ou défensive-offensive (Cf. t.10-11) adverse.



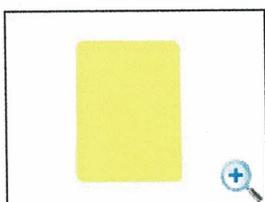


NOTES Ce quizz a été réalisé sur [www.quizz.biz](http://www.quizz.biz) par MtreGUILLEY  
Entourez les bonnes réponses et reportez-vous en bas du quizz pour voir les solutions.  
Il ne peut y avoir qu'une seule bonne réponse par question



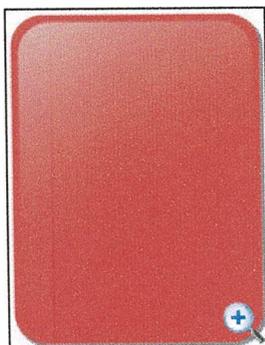
## QCM niveau 3 en escrime Lames Bleu

### Q1. Définition du carton Jaune



- a) Avertissement verbal valable pour le match
- b) Touche pour l'adversaire
- c) Moins un point pour le tireur qui fait la faute

### Q2. Définition du carton Rouge



- a) Pas de sanction
- b) Touche pour mon adversaire
- c) Exclu du match

### Q3. Définition du carton Noir



- a) Touche pour mon adversaire
- b) Exclu du mach
- c) Exclu de la compétition

### Q4. Donner le carton pour sanctionner le tireur " Toucher ou saisir le matériel "



- a) Rouge / Rouge / Noir
- b) Jaune / Rouge / Rouge
- c) Jaune / Rouge / Noir

**Q5. Donner le carton pour sanctionner le tireur**  
" Utilisation du bras non armé"



- a) Rouge / Rouge / Noir
- b) Jaune / Rouge / Noir
- c) Rouge / Rouge / Rouge

**Q6. Donner le carton pour sanctionner le tireur**  
" Refus de saluer l'arbitre"



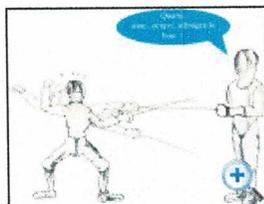
- a) Rouge / Rouge / Rouge
- b) Noir
- c) Jaune / Rouge / Noir

**Q7. Lorsque mon adversaire pare et ne riposte pas je peux :**



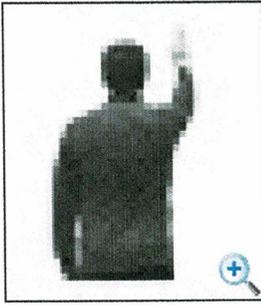
- a) Réaliser des remises et reprises
- b) Parer et contre riposter
- c) Attaquer au fer

**Q8. La position de main en octave au fleuret et à l'épée ferme les lignes du :**



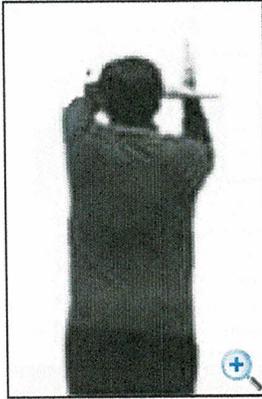
- a) Dessous-dehors
- b) Dessous-dedans
- c) Dessous-dessus

**Q9. Que signifie cette gestuelle en arbitrage**



- a) Halte
- b) Attaque
- c) Point

**Q10. Que signifie cette gestuelle en arbitrage**



- a) Parade Riposte
- b) Attaque
- c) Point

**Q11. Que signifie cette gestuelle en arbitrage**



- a) Non valable
- b) Attaque
- c) Point

**Q12. Que signifie cette gestuelle en arbitrage**

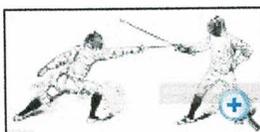


- a) Attaque
- b) Non Valable
- c) Touché

**Q13. L'attaquant est prioritaire au fleuret et au sabre si :**

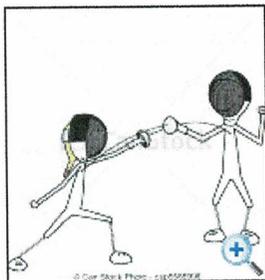
- a) S'il touche par remise sur une parade adverse suivie d'une
- b) Le défenseur remet la ligne après un battement
- c) S'il a un mouvement d'hésitation dans une attaque

**Q14. Lorsque mon adversaire a paré ma riposte, il peut réaliser immédiatement :**



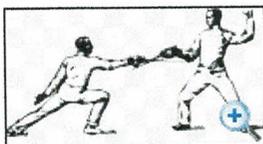
- a) Une contre riposte
- b) Rien du tout
- c) Refaire une parade

**Q15. Une prise de fer qui consiste à maîtriser la lame adverse progressivement dans la même ligne s'appelle :**



- a) Une opposition
- b) Un liement
- c) Un engagement

Q16. La parade du tac ressemble :



- a) Une pression
- b) Un Engagement
- c) A un battement défensif

Q17. Nicolas a fait combien de victoire

	N°	1	2	3	4	5	6	7
Les	1		V	3	2	4	4	
Nicolas	2	2		V4	V	2	V	
Paule	3	V	2		V	1	2	
Luc	4	V	4	2		3	V	
Hector	5	V	V	V	V			
Junon	6	V	3	V3	3	3		

- a) 4
- b) 3
- c) 2

Q18. Junon a mis combien de touche  
Match en 5 touches

	N°	1	2	3	4	5	6	7
Les	1		V	3	2	4	4	
Nicolas	2	2		V4	V	2	V	
Paule	3	V	2		V	1	2	
Luc	4	V	4	2		3	V	
Hector	5	V	V	V	V			
Junon	6	V	3	V3	3	3		

- a) 20
- b) 5
- c) 17

Q19. Léa a reçu combien de touche ?  
Match en 5 touches

	N°	1	2	3	4	5	6	7
Les	1		V	3	2	4	4	
Nicolas	2	2		V4	V	2	V	
Paule	3	V	2		V	1	2	
Luc	4	V	4	2		3	V	
Hector	5	V	V	V	V			
Junon	6	V	3	V3	3	3		

- a) 30
- b) 22
- c) 10

Q20. Léa à mis 18 touches et reçu 22 touches  
Son indice est de combien ?

	N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Les	1		V	3	2	4	4						

- a) +4
- b) 40
- c) -4