

LES LAMES ET LES ARMES

ARMES

ÉLABORER UNE STRATÉGIE

OR

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



DATE À LAQUELLE
L'ARME A ÉTÉ OBTENUE :



ÊTRE ACTEUR DE LA VIE INSTITUTIONNELLE ET ASSOCIATIVE DU CLUB



- Arbitrer des compétitions.
- S'investir dans l'enseignement.
- Accueillir les débutants et transmettre des compétences.
- Prendre en main un groupe de tireurs en présence du maître d'armes (mise en train).
- Participer à l'encadrement des séances : Animation, conseils techniques et tactiques en présence du maître d'armes.
- Se comporter correctement et faire respecter les règles de sécurité.
- Maîtrise de la technique fondamentale.
- Ecouter et communiquer.
- Savoir utiliser des outils pédagogiques d'apprentissage.

ÉTHIQUE ET DÉONTOLOGIE



- L'escrimeur doit être maître de lui-même en toutes circonstances : La passion du sport et le dépassement de soi ne doivent pas donner lieu à des comportements excessifs pouvant nuire aux autres et à soi-même (cf. principe 2.6 de la charte du CNOSF).
- Connaître, appliquer et faire appliquer la charte d'éthique et de déontologie de la FFE.

LE COMPÉTITEUR SERA PERFORMANT EN COMPÉTITION



- Planifier sa saison de compétition.
- Planifier et structurer ses entraînements.

LE COMPÉTITEUR SAURA



- Maîtriser son échauffement.
- Maîtriser au cours d'un match l'alternance des temps d'actions et des temps de récupération.
- Maîtriser une routine entre les touches : analyse / prise de décision avant la mise en garde.

CONNAÎTRE LE VOCABULAIRE TECHNIQUE



■ Comprendre les définitions :

SECONDE INTENTION :

Exploitation d'une réaction adverse prévisible provoquée par une action initiale qui permet l'anticipation.

Se dit d'une action qui tend à induire l'adversaire en erreur dans la démarche tactique.

DÉROBER

C'est soustraire la lame à la préparation avec fer de l'adversaire.

TROMPER

C'est soustraire la lame à la parade adverse.

Cf. lexique en annexe :

De parti pris, à-propos, coup de temps d'opposition, coup de temps d'interception, contre-arrêt.

SAVOIR RÉGLER ET OPTIMISER SON MATÉRIEL



- Régler avec précision ses têtes de pointe.
- Couder correctement son arme.
- Ajuster ses poignées à la longueur qui convient.

CONNAÎTRE LES PRINCIPES DE PRÉVENTION DU DOPAGE





FLEURET

■ Compétences spécifiques :

- Utiliser efficacement les variétés d'actions offensives en fonction du contexte du jeu.
- Utiliser les continuations offensives en seconde intention.
- Effectuer un choix d'actions prédéfinies en fonction du positionnement sur la piste (intention tactique en fonction des zones de la piste).
- Adopter un type de comportement technico- tactique pendant la durée d'un match.
- Changer de comportement pendant le match.
- Après analyse du jeu, effectuer des actions d'anticipation.

■ Technique et tactique :

- Remises et reprises d'attaques, de ripostes ou de contre-attaque.
- Attaques, contre-attaques, remises ou parades-ripostes effectuées par anticipation.
- Coups de temps d'opposition et d'interception.



SABRE

■ Compétences spécifiques :

- Utiliser efficacement les variétés d'actions offensives en fonction du contexte du jeu.
- Utiliser tactiquement différentes préparations pour « maîtriser » le milieu de piste.
- Varier volontairement son registre d'actions.
- Effectuer un choix d'actions prédéfinies en fonction du positionnement sur la piste (intention tactique en fonction des zones de la piste).

■ Technique et tactique :

- Tactique de jambe en mobilité, utilisation de fixations et changements de rythmes de façon à rester à sa mesure.
- Remise d'attaque ou remise de contre-attaque. Reprise d'attaque avec fer ou sans fer.
- Dérobement composé.
- Défensives diversifiées pour contrer une même action offensive.
- Contre-ripostes composées.



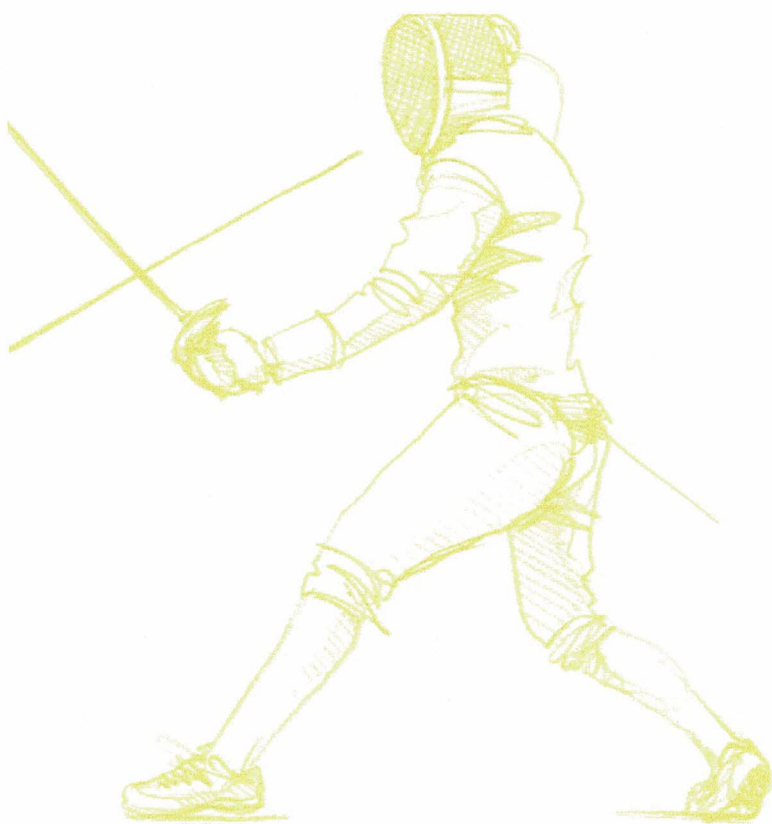
ÉPÉE

■ Compétences spécifiques :

- Contrarier le jeu adverse.
- Mettre en échec les préparations adverses.
- Varier ses actions contre-offensives.
- Modifier son jeu en fonction de l'analyse du match en cours, du score et du temps restant.

■ Technique et tactique :

- Enlever le fer si l'adversaire cherche le fer, agrandir la distance si l'adversaire cherche à se rapprocher, baisser son rythme si l'adversaire met du rythme.
- Alternner ses réactions, préparer en même temps que l'adversaire.
- Contre-arrêt, interceptions et oppositions de parti-pris.
- Contre-attaque composée, dérochement composé.
- Positionnement sur la piste en fonction d'une stratégie définie.



ARBITRAGE

- > TITRE 2 RÈGLES D'ORGANISATION PARTIE C
- > CHAPITRE 1 - FORMULE
- > TITRE 3 RÈGLEMENT DU MATÉRIEL
- > CHAPITRE 1 ARMEMENT
- > CHAPITRE 2 ÉQUIPEMENT ET HABILLEMENT
- > CHAPITRE 3 CONTRÔLE DU MATÉRIEL

- APPLIQUER LE RÈGLEMENT A BON ESCIENT AVEC LES SANCTIONS PRÉVUES
- FAIRE RESPECTER L'ORDRE SUR ET AUTOUR DE LA PISTE
- GÉRER LES FEUILLES DE POULES, LES FEUILLES MATCH EN TABLEAU, LES SYSTÈMES DE ¼ DE TABLEAU, LES RENCONTRES PAR ÉQUIPES

LES INCONTOURNABLES DU RÈGLEMENT INTERNATIONAL



SORTIE ACCIDENTELLE

t.36

Le tireur qui franchit **involontairement** l'une des limites par suite de tout cas fortuit (telle qu'une bousculade), n'est passible d'aucune pénalisation.

CHRONOMÉTRAGE

t.43

01 Le **temps** peut être **demandé** par l'escrimeur chaque fois que le match est interrompu.

Si un tireur cherche abusivement à **provoquer** ou à **prolonger** des interruptions de combat, l'arbitre lui inflige les sanctions prévues par les articles **t.158-162**, **t.165**, **t.170**.

LES TIREURS

■ Manière de combattre

t.123

Pendant, ou à la fin de l'assaut, même si le tireur est déjà sorti de la piste, tout acte contre l'esprit sportif, tel que lancer violemment ou de manière dangereuse son masque ou tout autre partie de son équipement, est sanctionné comme spécifié dans l'article **t.169 (cf. t.108.1, 2 et t.109)**.

ARBITRE

t.137

- 01** - L'arbitre a non seulement dans sa compétence la direction du match, le jugement des touches et le contrôle du matériel, il est également chargé de **faire respecter l'ordre** au cours des matches qu'il arbitre (cf. **t.47.2.i**).
- 02** - En tant que directeur du combat et juge des touches, il peut, en conformité avec le Règlement, **pénaliser** les tireurs, soit en refusant de leur accorder une touche réellement portée sur leur adversaire, soit en leur infligeant une touche non effectivement reçue par eux, soit en les excluant de l'épreuve qu'il arbitre, le tout, suivant les cas, après ou sans avertissement. En cette matière, et s'il a **jugé en fait**, ses décisions sont irrévocables (cf. **t.172**).

t.109

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. Au cours des matches, personne n'est autorisé à aller près de la piste, à donner des conseils aux tireurs, à critiquer l'arbitre ou les assesseurs, ou à les importuner de quelque façon que ce soit. Même le capitaine d'équipe doit rester à la place qui lui est désignée et il ne peut intervenir que dans les cas et de la façon prévus dans l'article t.130 du Règlement. L'arbitre a l'obligation d'arrêter immédiatement tout acte troublant le bon déroulement du match (Cf. t.137.1/3).

Toute personne qui, pour quelque raison que ce soit, menace ou injurie un officiel, commet une faute du groupe 4 et est sanctionné selon l'article t.169.



CARACTÉRISTIQUES DU MATÉRIEL

LES ARMES

Lame

Partie essentielle de l'arme, elle est en acier.

Soie : partie de la lame qui permet l'assemblage de la coquille, de la poignée et du pommeau.

Fort : partie la plus épaisse de la lame, proche de la garde.

Moyen : partie centrale de la lame.

Faible : Partie fine de la lame proche de la pointe.

Fleche de la lame

Courbure régulière de la lame.

Fer

Désignation traditionnelle de la lame.

Pommeau

Pièce métallique qui permet d'assembler et d'équilibrer l'arme.

Poignée

Partie destinée à tenir l'arme.

Coquille

Partie métallique circulaire et convexe destinée à protéger la main et appelé aussi GARDE.

Coussin

Protection placée au fond de la coquille.

Mouche

Protection en plastique qui recouvre l'extrémité de la lame.

AU SABRE

Capuce

Coquille spécifique qui se fixe sur le talon de la lame et le pommeau.

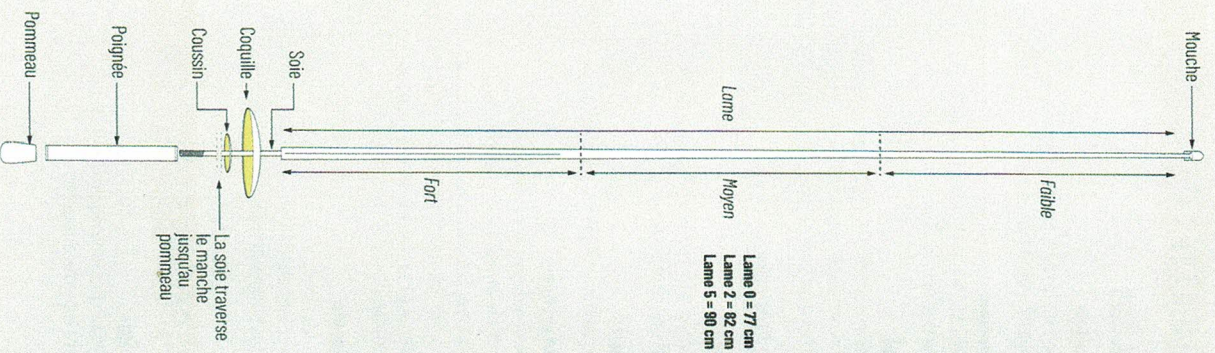
Tranchant

Partie de la lame, opposée au dos, appelée parfois taille.

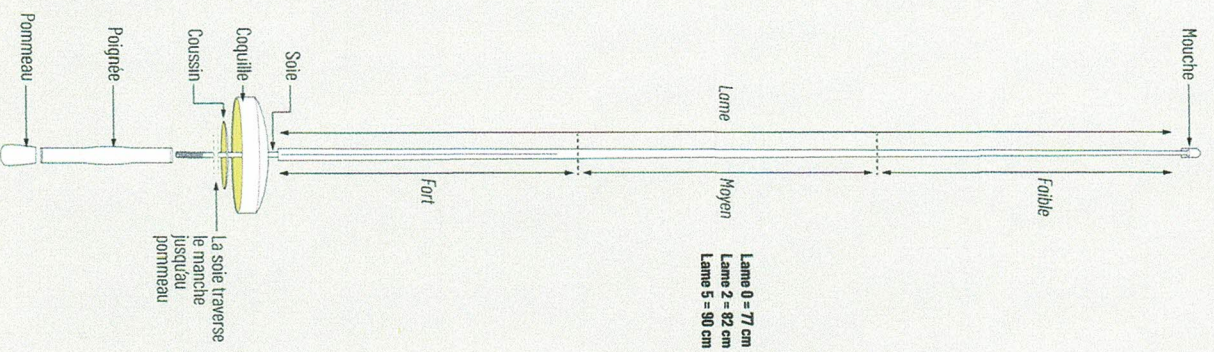
Faux tranchant

Le 1/3 supérieur de la lame opposé au tranchant appelé aussi contre taille.

LE FLEURET (TOUCHE AVEC LA POINTE)



L'ÉPÉE (TOUCHE AVEC LA POINTE)



LE SABRE (TOUCHE AVEC LA POINTE ET LE TRANCHANT)

