LES LAMES ET LES ARMES

ARMES

IDENTIFIER LE JEU ADVERSE ET ADOPTER UNE TACTIQUE

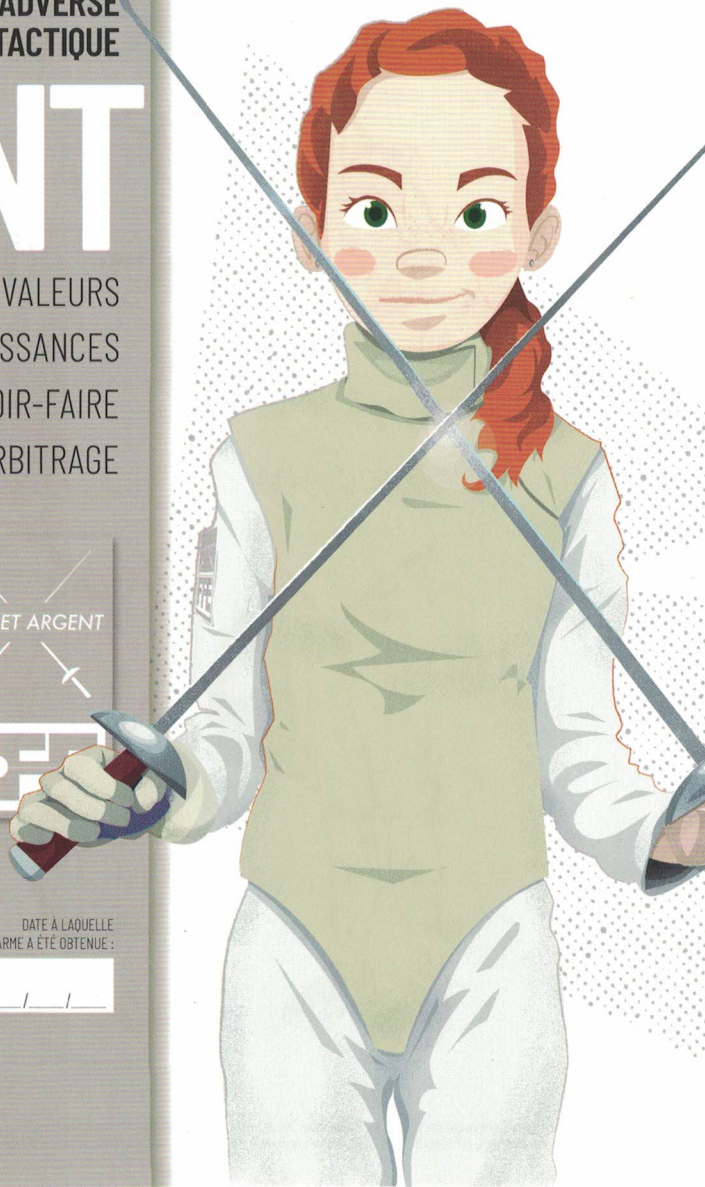
ARGENT

VALEURS
CONNAISSANCES
SAVOIR-FAIRE
ARBITRAGE

FLEURET ARGENT

DATE À LAQUELLE L'ARME A ÉTÉ OBTENUE :

_____/_____/_____



hipdf

PARTICIPER AUX ÉVÉNEMENTS ET À LA VIE COLLECTIVE DU CLUB *☐

- Répondre aux sollicitations du club pour arbitrer.
- Prendre en charge des débutants afin d'aider le club et transmettre des savoirs et savoir-faire.

ÉTHIQUE ET DÉONTOLOGIE *☐

- S'interdire toute forme d'incivilités, de violences, de tricheries et de discriminations (cf. principe 2.1 de la charte du CNOSF).

LE COMPÉTITEUR CONSTRUIRA SON PROJET DE COMPÉTITION *☐

- Donner du sens à ses entraînements.
- Gérer efficacement la minute de repos en match par la mise en place d'une routine : hydratation, retour au calme, analyse, décision, concentration.

*Le livre des lames est aussi un carnet de route pour les progrès et les objectifs. Lorsque les contenus ci-dessus sont acquis et maîtrisés, cocher la case blanche en fin de titres, ainsi qu'en bas dans le bandeau de couleur vertical. De même pour les compétences et techniques spécifiques des armes, de l'acier à l'or.

LE COMPÉTITEUR SAURA *☐

- S'échauffer tout au long de la compétition et gérer les interruptions durant l'épreuve.
- Gérer les temps de pause pendant un match par la mise en place d'une routine (récupération, analyse, décision, concentration).

CONNAÎTRE LE VOCABULAIRE TECHNIQUE *☐

- **Comprendre les définitions :**

CONTRE-TEMPS

Procédé qui consiste à parer une contre-attaque adverse et à passer ensuite à l'offensive.

CAVER

Attaquer, riposter, contre-attaquer en cavant, c'est porter une action offensive ou contre-offensive avec un déplacement exagéré de la main dans la ligne où se termine cette action. Cette technique est utile pour toucher des cibles protégées.

Cf. lexique en annexe :

Invite, fausse attaque, redoublement, combat rapproche, corps a corps.

ENTRETENIR, PRÉPARER ET RÉPARER SON MATÉRIEL *☐

- Savoir réaliser un collage.

TACTIQUE ET ACTION DE TOUCHE *☐

FLEURET

Compétences spécifiques

- Effectuer des préparations pour inciter l'adversaire à attaquer ou contre attaquer. ☐
- Effectuer des actions de seconde intention. ☐
- Se défendre et porter des touches en combat rapproché. ☐
- Toucher en effectuant des coups lancés. ☐
- Réaliser l'enchaînement d'actions contre-offensive, défensive et offensive. ☐

Technique et tactique

- Invite, demi–marche, feinte de coupé et de coup lancé. ☐
- Feinte classique exécutée en marchant, feinte de corps, feinte de contre-attaque. ☐
- Combinaison de préparations. ☐
- Contre-temps ou parade riposte de seconde intention. ☐
- Utilisation de la prime, touches en cavant. ☐
- Attaque portée réellementà toucher, alternée avec fausse-attaque destinée à provoquer une réaction adverse pour en tirer parti. ☐
- Coupé ou coup lancé, précédé de parade circulaire, semi-circulaire ou diagonale. ☐
- Contre-attaque immédiatement suivie de parade riposte. ☐

Le livre des lames est aussi un carnet de route pour les progrès et les objectifs. Lorsque les contenus ci-dessus sont acquis et maîtrisés, cocher la case blanche en fin de titres, ainsi qu'en bas dans le bandeau de couleur vertical. De même pour les compétences et techniques spécifiques des armes, de l'acier à l'or.

SABRE

Compétences spécifiques :

- Être efficace à grande distance. ☐
- Réaliser des défensives composées suivies de ripostes adaptées. ☐
- Réaliser l'enchaînement d'actions contre- offensive, défensive et offensive. ☐
- Réaliser des actions de seconde intention. ☐

Technique et tactique :

- Variation des types de préparations de jambes et leurs vitesses, utilisation des feintes de main, de corps et des fausses attaques. ☐
- Attaques simples et composée en double marche fente. ☐
- Ligne par dérobement. ☐
- Contre-temps, parade riposte de seconde intention. ☐
- Enchaînement de 2 ou 3 parades suivies de riposte simple ou composée de pied ferme ou en fente. ☐
- Après avoir utilisé la ligne, effectuer des parades de seconde intention. ☐
- Enchaînement de la contre-attaque aux avancées (déplacements vers l'arrière associés), et de la parade et de la riposte simple ou composée. ☐

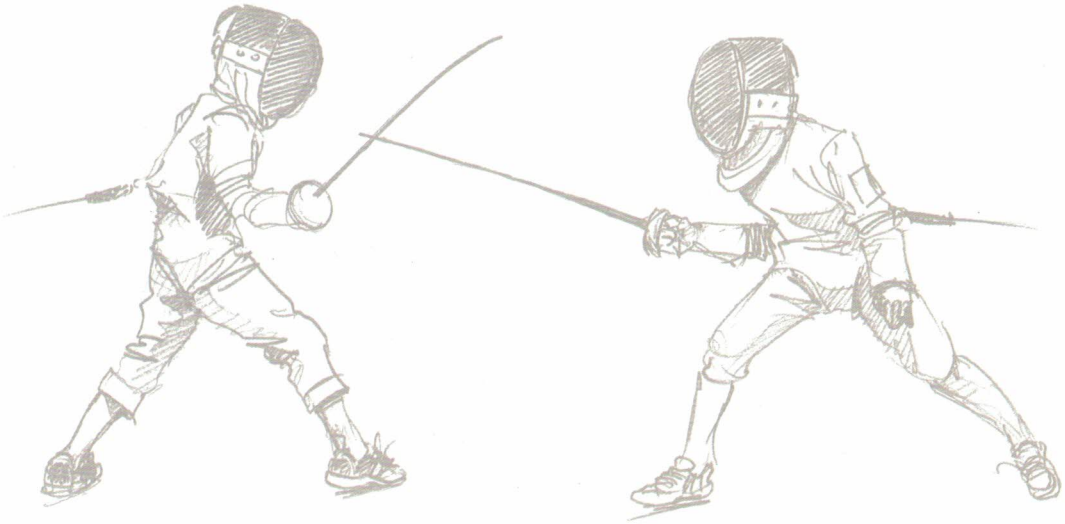
ÉPÉE

Compétences spécifiques :

- Porter les touches avec précision sur toutes les cibles. ☐
- Toucher en coup conduit, en coup lancé ou en cavant, en fonction de la distance et des cibles découvertes. ☐
- Effectuer un pressing offensif. ☐
- Mettre en échec de manière variée une même offensive adverse. ☐
- Amener son adversaire dans ses 2 derniers mètres pour l'attaquer ou pour provoquer son attaque et défendre. ☐
- Alterner les parades, les défensives de jambes et les contre-attaques. ☐

Technique et tactique :

- Fausse attaque, faux retour en garde. Feinte de corps, invite et fixation. ☐
- Feinte ou fausse attaque au pied, à la cuisse, à la main ou au corps. ☐
- Coup conduit ou coup lancé à la main (dessous, dessus, extérieur, intérieur), à la saignée, à la cuisse, au pied. ☐
- Attaque composée se terminant en flèche. ☐
- Contre-temps et parade-riposte de seconde intention. ☐
- Remise ou reprise de seconde intention. ☐
- Parades en cédant : prime, quarte et tierce en cédant. ☐



** Le livre des lames est aussi un carnet de route pour les progrès et les objectifs. Lorsque les contenus ci-dessus sont acquis et maîtrisés, cocher la case blanche en fin de titres, ainsi qu'en bas dans le bandeau de couleur vertical. De même pour les compétences et techniques spécifiques des armes, de l'acier à l'or.*

- CONTRÔLER LE MATÉRIEL DES TIREURS
- VÉRIFIER :
  - LA TENUE COMPLÈTE AUX 3 ARMES
  - L'ÉTAT DU MASQUE
  - LA LONGUEUR DES LAMES EN FONCTION DES CATÉGORIES D'ÂGES
  - LE POIDS AU FLEURET
  - LE POIDS ET LA COURSE À L'ÉPÉE
  - LA FLÈCHE DES LAMES AUX 3 ARMES
- DÉTECTER LES PANNES DE MATÉRIEL
- MAÎTRISER LA GESTUELLE COMPLETE DE L'ARBITRE
- ARBITRER AVEC LE CHRONOMÈTRE (FLEURET ET ÉPÉE)
- GÉRER LA FEUILLE DE POULE ET LES FEUILLES DE MATCHS EN TABLEAU

> TITRE 1 CODE DISCIPLINAIRE DES ÉPREUVES : L'ENSEMBLE DES CHAPITRES

LES INCONTOURNABLES DU RÈGLEMENT INTERNATIONAL *

CORPS-À-CORPS ET FLÈCHES

t.26

01 - Il ne faut pas confondre la « flèche finissant systématiquement en corps-à-corps » dont il est question dans cet article avec la « flèche se terminant par choc bousculant l'adversaire » qui, aux trois armes, est considérée comme acte de **brutalité volontaire** et sanctionnée comme tel (cf. **t.121.2, t.170**).

02 - Par contre, la **« flèche** portée en courant même au-delà de l'adversaire » et **sans corps-à-corps** n'est pas interdite : l'arbitre ne doit pas crier « Halte » trop tôt, pour ne pas annuler la riposte éventuelle ; si en exécutant cette flèche sans avoir touché son adversaire, le flécheur franchit les limites latérales de la piste, il doit être sanctionné comme il est précisé à l'article **t.35.3**.

SUBSTITUTION ET UTILISATION DU BRAS ET DE LA MAIN NON ARMÉS

t.29

01 - L'utilisation de la **main** et du **bras non armés** est interdite pour exercer soit une action offensive, soit une action défensive (cf. **t.158-162, t.165, t.170**). Dans le cas d'une telle faute, la touche portée par le tireur fautif est annulée et ce dernier reçoit les sanctions prévues pour les fautes du 2ème groupe (carton rouge).

FRANCHISSEMENT DES LIMITES

Arrêt du combat

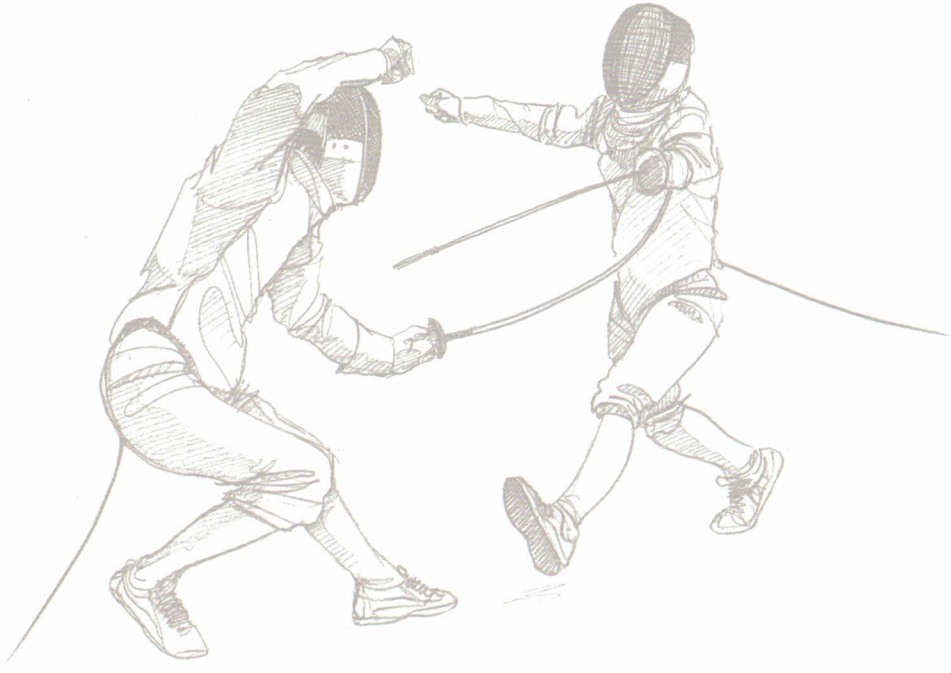
t.33

01 - Lorsqu'un tireur **franchit** une des limites **latérales** de la piste **d'un ou des deux pieds entièrement sorti(s)**, l'arbitre doit immédiatement donner le commandement de « Halte ».

02 - Si le tireur **sort de la piste avec les deux pieds**, l'arbitre doit annuler tout ce qui s'est passé après le franchissement de la limite, sauf la touche reçue par le tireur qui a franchi la limite, même après le franchissement, à condition qu'il s'agisse d'une touche simple et immédiate.

03 - Par contre, la touche portée par le tireur qui **sort de la piste avec un pied seulement** reste valable si l'action est lancée avant le commandement de « Halte ! ».

04 - Quand **un des deux tireurs** sort de la piste avec **deux pieds**, seul peut être compté dans ces conditions le coup porté par le tireur qui est resté sur la piste avec au moins un pied, même s'il y a coup double.



** Le livre des lames est aussi un carnet de route pour les progrès et les objectifs. Lorsque les contenus ci-dessus sont acquis et maîtrisés, cocher la case blanche en fin de titres, ainsi qu'en bas dans le bandeau de couleur vertical. De même pour les compétences et techniques spécifiques des armes, de l'acier à l'or.*

LES TIREURS

t.115

01 - Au moment de la présentation pour tirer un match, le tireur se présentera sur la piste, **complètement prêt à tirer** : tenue réglementaire, veste fermée, gant et arme tenus par la main armée, le fil de corps connecté à la fiche de branchement à l'intérieur de la coquille. Unique exception pour le masque qui doit être tenu par la main non armée.

t.117

Les tireurs doivent se présenter sur la piste, pour disputer leurs matchs, avec **deux armes** (une de rechange), **deux fils de corps** (un de rechange) et deux fils de masque (un de rechange) réglementaires et en parfait état de fonctionnement (cf. **t.71**, **t.158-162, t.165, t.170).**

LES FAUTES ET LEURS SANCTIONS CF : RI T.170

FAUTE	ARTICLE	SANCTIONS		
Non présentation sur la piste prêt à tirer à l'injonction de l'arbitre, après trois appels avec une minute d'intervalle.	t.119	1ER APPEL	2E APPEL	3E APPEL : ÉLIMINATION

1ER GROUPE		1re FAUTE	2e FAUTE	3e FAUTE ET SS
Pénétrer dans la zone de piste sans l'autorisation de l'arbitre (+).	t.132.2	CARTON JAUNE	CARTON ROUGE	CARTON ROUGE

2E GROUPE		1re FAUTE	2e FAUTE	3e FAUTE ET SS
Demande d'un arrêt sous prétexte d'un traumatisme/crampe non reconnu.	t.45.3	CARTON ROUGE	CARTON ROUGE	CARTON ROUGE

3E GROUPE		1re FAUTE	2e FAUTE
Combat non loyal (*).	t.121	CARTON ROUGE	CARTON NOIR
Toute personne troublant l'ordre hors de la piste. Dans les cas les plus graves, l'arbitre peut infliger immédiatement un carton noir (t.168).	t.109, t.110, t.111, t.132.2, t.133, t.137.3/4, t.168	CARTON JAUNE	CARTON NOIR

4E GROUPE		SANCTIONS
Favoriser l'adversaire, profiter de la collusion.	t.121.2, t.122, t.123, t.149.1	CARTON NOIR
Dopage.	o.107	CARTON NOIR

EXPLICATIONS	
(*)	Annulation de la touche portée par le tireur fautif
(+)	CARTON JAUNE spécial pour l'équipe entière et valable pour toute la durée de la rencontre par équipes. Si un tireur commet, pendant la même rencontre, une faute du 1er groupe, l'arbitre sanctionne le tireur d'un CARTON ROUGE à chaque fois.
CARTON JAUNE	Avertissement valable pour le match. Si un tireur commet une faute du 1er 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.

* Le livre des lames est aussi un carnet de route pour les progrès et les objectifs. Lorsque les contenus ci-dessus sont acquis et maîtrisés, cocher la case blanche en fin de titres, ainsi qu'en bas dans le bandeau de couleur vertical. De même pour les compétences et techniques spécifiques des armes, de l'acier à l'or.