LES LAMES ET LES ARMES

ARMES

SE CONNAÎTRE ET IMPOSER SON JEU

BRONZE

VALEURS
CONNAISSANCES
SAVOIR-FAIRE
ARBITRAGE

SABRE BRONZE

FFE

DATE À LAQUELLE L'ARME A ÉTÉ OBTENUE :

____/____/____

hipdf

PARTICIPER À LA VIE DU CLUB ET GARDER DU PLAISIR DANS SA PRATIQUE *☐

- S'impliquer dans l'arbitrage en club et lors des rencontres amicales.
- Accompagner les débutants du club sur des exercices simples.
- Garder du plaisir dans la pratique.

ÉTHIQUE ET DÉONTOLOGIE *☐

- Être respectueux du jeu, des règles, de soi-même, des autres et des institutions.
- Être honnête, intègre et loyal.
- Être solidaire, altruiste, fraternel et tolérant. (cf. principe 1 de la charte du CNOSF)

LE COMPÉTITEUR S'INVESTIRA EN COMPÉTITION *☐

- Rester combatif sans être agressif.
- Rester concentré pendant tout un match.
- Gérer les temps de repos entre les matchs.
- Gérer ses émotions liées à la perte ou au gain des points.

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 *☐

- Maitriser sa routine d'échauffement.
- Gérer sa récupération.
- Gérer sa respiration pour se calmer ou s'activer.
- Gérer les intérruptions pendant les matchs.

CONNAÎTRE LE VOCABULAIRE TECHNIQUE *☐

- **Comprendre les définitions :**

POINTE EN LIGNE

La pointe en ligne est une position particulière dans laquelle l'escrimeur : Maintient le bras armé allongé ; Forme une ligne droite de l'épaule à la pointe ; Menace continuellement la surface valable de son adversaire.

ROMPRE :

Raccourci de l'ancienne expression « rompre la mesure » c'est-à-dire se mettre hors de portée de l'offensive adverse au moyen d'un déplacement arrière.

Cf. lexique en annexe :

Esquive, demi-marche, marche inversee, parade composee, parade diagonale, parade en cédant.

SAVOIR ENTRETENIR SON MATÉRIEL ET DÉTECTER LES PANNES *☐

- Trouver les parties du matériel qui dysfonctionnent : la tête de pointe, la prise de garde, le fil de corps).
- Maîtriser la méthode qui consiste à mettre en contact les broches des prises de connection, avec un objet métallique, pour remonter le circuit électrique.

TACTIQUE ET ACTION DE TOUCHE *☐

FLEURET

Compétences spécifiques :

- Prendre des informations sur le comportement de l'adversaire, afin d'établir sa propre démarche tactique et stratégique. ☐
- Effectuer des attaques sur la préparation adverse. ☐
- Réaliser des préparations pour stopper les préparations offensives adverses. ☐
- Réaliser des actions offensives après avoir stoppé les préparations offensives de l'adversaire. ☐
- Se défendre des attaques composées et effectuer les ripostes adaptées, Effectuer la défensive des actions par prise de fer (parade en cédant). ☐

Technique et tactique :

- Utilisation de plusieurs types de déplacements en situation de combat : les appels de pieds, les fausse-retraites, demi-marches et demi-retraites, les fausse-attaques. ☐
- Préparer pour provoquer le déplacement avant de l'adversaire et en tirer parti. ☐
- Réaliser des attaques avec ou sans fer sur la préparation. ☐
- Préparation pour reprendre l'initiative : battement, prise de fer, feinte de corps. ☐
- Attaques simples ou composées effectuées de pied ferme, ou précédées de déplacements après avoir repris l'initiative. ☐
- Enchaînement de deux ou trois parades (combinaisons latérales, circulaires, semi-circulaire et diagonale) et riposte lorsque le fer adverse est rencontré où maîtrisé. ☐
- Parade 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.

SABRE

Compétences spécifiques :

- Effectuer des préparations adaptées pour réaliser des attaques sur la préparation adverse. ☐
- Réaliser des préparations pour prendre des informations sur le comportement adverse et pour stopper les préparations offensives adverses. ☐
- Utiliser une défensive de jambe et de main associées, suivies des ripostes adaptées. ☐
- Se défendre des attaques composées et effectuer les ripostes adaptées. ☐

Techniques et tactique :

- Utilisation de plusieurs types de déplacements en situation de combat : marche sur place, demi-marche et demi-retraite. ☐
- La ligne pour reprendre l'initiative. ☐
- Attaque avec ou sans le fer, simple ou composée sur les préparations de jambes ou de main adverses. ☐
- Offensive et contre-offensive portées sur des cibles différentes. ☐
- Gestion de l'initiative ou de la reprise d'initiative (avec des préparations de main et de jambes) pour réaliser des attaques simples ou composées en bout de piste adverse. ☐
- Retraites coordonnées avec les parades suivies des ripostes et contre ripostes simples ou composées. ☐
- Alternance d'attaques, d'attaque sur préparation, de parade riposte et de contre-attaque dans une démarche tactique. ☐

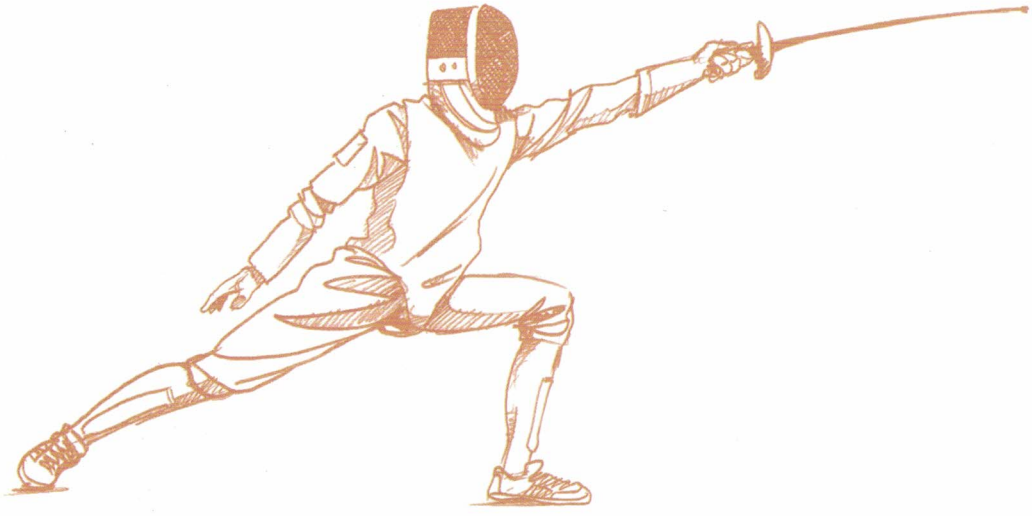
ÉPÉE

Compétences spécifiques :

- Attaquer dans la préparation adverse. ☐
- Effectuer la défensive d'une attaque en flèche puis toucher. ☐
- Varier ses actions offensives. ☐
- Effectuer des parades en fonction des offensives adverses. ☐
- Combattre à très courte distance. ☐
- Repérer en combat les réactions de l'adversaire à différentes préparations de main et/ ou de jambes. ☐

Technique et tactique :

- Attaque simple précédée ou non d'une action sur le fer, ou attaque composée dans la préparation adverse. ☐
- Sur une attaque en flèche, esquive couplée à une contre-attaque ou parade riposte. ☐
- Coupé et feintes de coupé. ☐
- Parade d'opposition, du tac ou en cédant. ☐
- Touche au corps en cavant avec ou sans maîtrise du fer adverse, touche en main de Prime. ☐



** 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.*

- SAVOIR SE PLACER ET SE DÉPLACER DE FAÇON À VISUALISER LES TIREURS ET L'APPAREIL
- VEILLER À ASSURER LA SÉCURITÉ SUR LA PISTE ET AUTOUR DE LA PISTE
- VEILLER À ÊTRE IMPARTIAL

> TITRE 1ER RÈGLEMENT TECHNIQUE
> CHAPITRE 6 ARBITRAGE ET JUGEMENT DES TOUCHES
> CHAPITRE CONVENTION DU COMBAT DANS L'ARME FLEURET EPÉE OU SABRE

LES INCONTOURNABLES DU RÈGLEMENT INTERNATIONAL

*☐

COMBAT RAPPROCHÉ

t.24

Le **combat rapproché** est autorisé aussi longtemps que les tireurs peuvent se servir normalement de leur arme et que l'arbitre peut, au fleuret et au sabre, continuer à suivre l'action.

CORPS-À-CORPS

t.25

01 - Le **corps-à-corps** existe lorsque les deux adversaires sont en contact ; dans ce cas, le combat est arrêté par l'arbitre **(cf. t.26, t.32).**

02 - **Aux trois armes**, il est interdit d'occasionner le **corps-à-corps volontaire** pour éviter une touche, ou de bousculer son adversaire. Dans le cas d'une telle faute, l'arbitre infligera au tireur fautif les sanctions prévues par les articles **t.158-162, t.165, t.170**, et la touche éventuelle portée par le tireur fautif sera annulée.

03 - Le combattant qui, soit par flèche, soit en se portant résolument en avant, occasionne, même plusieurs fois de suite, le **corps à corps (sans brutalité ni violence)** ne transgresse pas les conventions fondamentales de l'escrime et ne commet aucune irrégularité (cf. **t.32**).

ESQUIVES - DÉPLACEMENTS ET DÉPASSEMENTS

t.27

02 - Il est interdit pendant le combat de **tourner le dos** à l'adversaire.
Dans le cas d'une telle faute, l'arbitre inflige au tireur fautif les sanctions prévues par les articles **t.158- t.162, t.165, et t.170**, et la touche éventuelle portée par le tireur fautif est annulée.

t.28

01 - Au cours du combat, quand un tireur **dépasse complètement** son adversaire, l'arbitre doit donner immédiatement le commandement « Halte » et remettre les tireurs à la place qu'ils occupaient avant le dépassement.

02 - En cas d'échange de touches **au cours du dépassement**, la touche portée immédiatement est valable; la touche portée après le dépassement est annulée, mais celle immédiatement portée, même en se retournant, par le tireur qui a subi l'action offensive est valable.

LES TIREURS

Présentation à l'heure

t.114

Les tireurs, complètement équipés d'un matériel conforme au Règlement (cf. **t.64 à t.70**) et prêts à tirer, **doivent se présenter à l'heure et au lieu** fixés pour le début de chaque poule, rencontre ou match, ou à l'heure indiquée pour la vérification du matériel avant leur match (cf. **t.64-66**), ainsi qu'en cours d'épreuve à chaque injonction de l'arbitre.

** 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 FAUTES ET LEURS SANCTIONS CF : RI T.170

1er GROUPE		1e FAUTE	2e FAUTE	3e FAUTE ET SS
Abandon de la piste sans autorisation.	t.23.6	CARTON JAUNE	CARTON ROUGE	CARTON ROUGE
Corps-à-corps pour éviter une touche (*).	t.25.2			
Sortie latérale de la piste pour éviter une touche (*).	t.35.3			
Au fleuret et à l'épée, appuyer ou traîner la pointe sur le tapis conducteur.	t.76.2, t.90.2			
Cheveux non conformes.	t.115.2			
Réclamation injustifiée : mettre en doute une décision "en fait" de l'arbitre.	t.172, t.173, t.174			

2e GROUPE		1e FAUTE	2e FAUTE	3e FAUTE ET SS
Touche volontairement portée en dehors de l'adversaire (*).	t.55.2	CARTON ROUGE	CARTON ROUGE	CARTON ROUGE

3e GROUPE		1e FAUTE	2e FAUTE
Tireur troublant l'ordre sur la piste . Dans les cas les plus graves, l'arbitre peut infliger immédiatement un carton noir (t.168).	t.108.2, t.109, t.110, t.137.2	CARTON ROUGE	CARTON ROUGE
S'échauffer ou s'entraîner sans porter de tenue ou utiliser d'équipement conformes au Règlement de la FIE.	t.20.2	CARTON JAUNE	CARTON NOIR
Comportement antisportif.	t. 121.2	CARTON JAUNE	CARTON NOIR

4e GROUPE		SANCTIONS
Faute contre l'esprit sportif.	t.121.2, t.122, t.123, t.149.1	CARTON NOIR
Brutalité intentionnelle.	t.149.1	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 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.