

LAME

AGIR AVEC UNE INTENTION

VIOLETTE

VALEURS
CONNAISSANCES
SAVOIR-FAIRE
ARBITRAGE



LAME INTERNE AU CLUB

AUCAMVILLE ESCRIME



VALEURS &
SAVOIR ÊTRE

MAÎTRISER SES ÉMOTIONS

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.
Appliquer les règles de sécurité.
Appliquer les règles du combat (surface valable, respect)

COOPÉRER ET S'INVESTIR

Être persévérant dans l'apprentissage.
S'investir au sein du groupe.
Quel que soit le résultat, serrer la main
de l'adversaire.
Se conduire honnêtement.
Accepter d'assesser, d'arbitrer

SE PRÉPARER POUR LES RENCONTRES COMPÉTITIVES OU AMICALES

Prévoir de quoi s'alimenter et s'hydrater.

CONNAÎTRE LES ARMES ET LEURS FONCTIONNEMENTS

- Choisir et vérifier son matériel.
- Reconnaître une arme de droitier et une arme de gaucher
- Trouver des pannes simples sur ses armes.

CONNAÎTRE LES RÈGLES DU JEU

Comprendre les définitions :

L'ENGAGEMENT :

Situation de deux lames en contact. Prendre l'engagement consiste à prendre contact avec la lame de l'adversaire. Le double engagement est la succession de deux engagements ou de deux changements d'engagement.

LE COUP DOUBLE :

Se produit lorsque les deux tireurs se touchent ensemble. Au fleuret et au sabre, ils sont départagés par l'application des conventions. A l'épée, ils sont tous les deux déclarés « touchés ».

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. *

LES LIGNES

Par rapport à la lame, on distingue les lignes : - du dessus et du dessous, - du dedans et du dehors. Les positions de main sont destinées à fermer les lignes :



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

Points de repère technique

L'ATTAQUE SIMPLE

L'attaque est simple lorsqu'elle est exécutée en un seul temps. - Directe, elle est exécutée avec un mouvement rectiligne de la pointe vers la cible adverse. - Indirecte, elle est exécutée avec un mouvement de la pointe qui contourne la lame adverse.

COUP DROIT

attaque simple portée directement par un mouvement rectiligne de la pointe.

DÉGAGEMENT

attaque simple indirecte portée avec un mouvement progressif de la pointe qui contourne la lame adverse sans passer devant la pointe.

COUPÉ

attaque simple indirecte portée avec un mouvement de la pointe qui contourne la lame adverse en passant devant la pointe.

Avec les déplacements :

- Utiliser les déplacements pour gérer la distance et passer à l'offensive.
- Combiner les déplacements et la fente
- Revenir en garde avec efficacité.

Avec l'arme :

- Réaliser une attaque composée.
- Préparer ses actions de touche : avec le fer, réaliser des engagements, des changements d'engagement, des battements, des pressions.
- Réaliser une contre-riposte.
- Toucher aux avancées
- Maîtriser les parades latérales, circulaires, semi-circulaires
- Réaliser une remise et une reprise d'attaque.
- Savoir attaquer sur le retour en garde.
- Réaliser des contre-attaques à l'épée

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.

SAVOIR S'ÉCHAUFFER

Savoir comment s'échauffer

* 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.

DIRIGER UN JURY, ANALYSER ET DÉCIDER *

ATTACHE !
ARRÊT !
CONTRE-
ATTACHE !
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.

TOUCHÉ !



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

- 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.

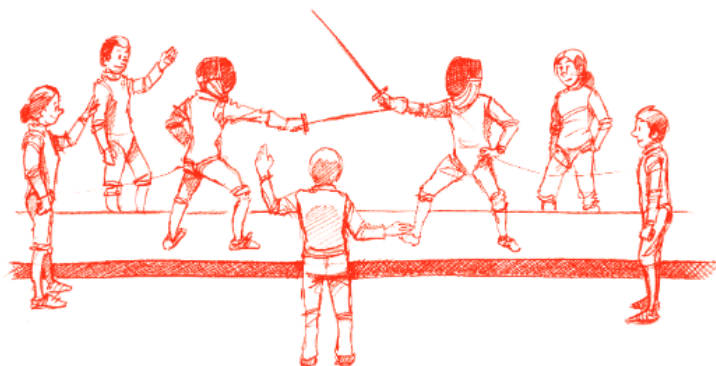
ANALYSER LA PHRASE D'ARMES EN UTILISANT LES TERMES APPROPRIÉS

Distinguer les actions offensives, les actions défensives et préciser la validité de la touche. Appliquer les premières règles de priorité

CONNAÎTRE LE RÔLE D'ASSESEUR DANS UN JURY POUR UN MATCH À L'ARME ORDINAIRE (NON ÉLECTRIQUE)

Savoir répondre aux questions de l'arbitre en utilisant les termes appropriés :

Oui, Non, Oui-Non-valable, Abstention.



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

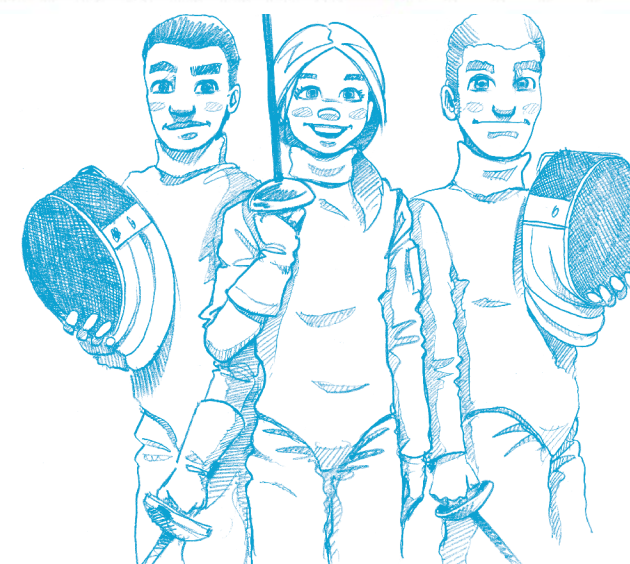
1 ^{ER} GROUPE		1 ^{RE} FAUTE	2 ^E FAUTE	3 ^E FAUTE ET SS
Tourner le dos à l'adversaire (*).	t.27.2	CARTON JAUNE	CARTON ROUGE	CARTON ROUGE
Couverture/substitution de la surface valable (*).	t.29.2, t.30.1, t.79			
Toucher/saisir le matériel électrique (*).	t.29.3			
Poser l'arme sur la piste pour la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

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 :

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				



* 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.