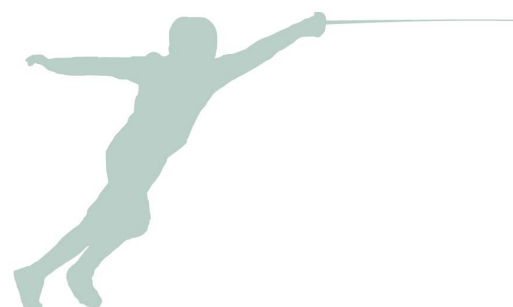


LAME

AGIR AVEC UNE INTENTION

MARAGING

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.

SE PRÉPARER POUR LES RENCONTRES COMPÉTITIVES OU AMICALES

Préparer sa housse : tester son matériel.

CONNAÎTRE LES ARMES ET LEURS FONCTIONNEMENTS

Trouver des pannes simple : savoir si le fil ou l'épée ne fonctionne pas.

Changer son fil de corps sur la piste.

Tester le poids et la pigne. Demander une réparation en conséquence du résultat.

CONNAÎTRE LES RÈGLES DU JEU

Comprendre les définitions :

LES PRISES DE FER :

Actions où l'on s'empare de la lame adverse en la maîtrisant.

Famille d'action de préparation.

Liement, opposition, enveloppement, croisé.

LES AVANCÉES

Les cibles les plus proches de la pointe de mon adversaire : main, bras, cuisse, pied.

LE COMBAT RAPPROCHÉ

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

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).

*

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.

L'ATTAQUE COMPOSÉE

Comporte au moins une feinte d'attaque pour provoquer la réaction de son adversaire.

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.
- Combiner les déplacements et la fente
- Revenir en garde avec efficacité.
- Réaliser une double marche/retraite

Avec l'arme :

- Réaliser une attaque composée ; avancée - corps.
- Toucher aux avancées
- Préparer ses actions de touche : avec le fer, réaliser des engagements, des changements d'engagement, des battements, des pressions.
- Se fendre sur le retour en garde de l'autre
- Maîtriser mes parades circulaire : le contre de sixte
- Réaliser une remise et une reprise d'attaque/de riposte
- Réaliser un liement (quarte liée octave / sixte liée septime)
- Riposter en opposition de sixte / de seconde / d'octave

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

Prendre en main un groupe pour s'échauffer en compétition

ATTACHE !
ARRÊT !
CONTRE-
ATTACHE !
REMISE !



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

POINT !



TOUCHÉ !



- Prononcer le « Allez » et le « Halte » avec fermeté pour diriger le combat.
- Être capable de prendre une décision lorsqu'un tireur fait une faute
- Attribuer ou non une touche
- Faire respecter les sorties de piste
- Gérer la mort subite et gérer le tirage au sort de la priorité
- Connaître les principales fautes de combat et les sanctions correspondantes.

LES FAUTES ET LEURS SANCTIONS CF : RI T.170

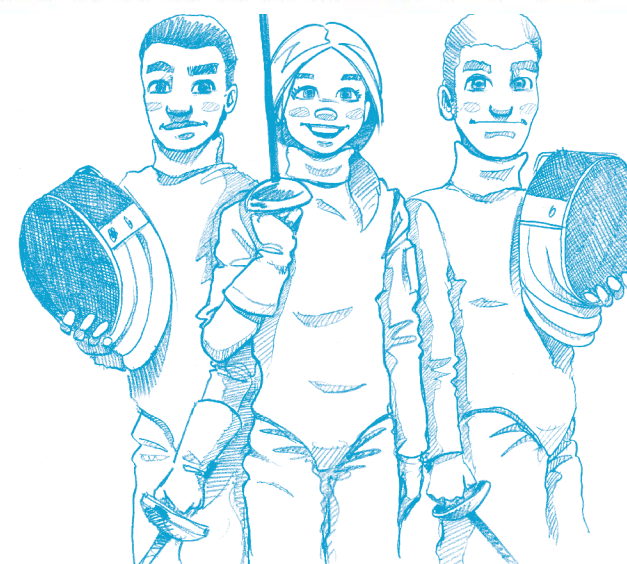
1 ^{er} GROUPE	1 ^{re} FAUTE	2 ^e FAUTE	3 ^e FAUTE ET SS
Interruption abusive du combat.	L.43.2		
Matériel et tenue non conformes. Non respect des normes de la flèche de la lame. Absence d'une arme ou d'un fil de corps réglementaires/de rechange.	L.71 L.72 L.73.1a L.117		
Au sabre, touche portée avec la coquille (*), passe-avant, flèche et tout mouvement en avant en croisant les jambes ou les pieds (*).	L.96.3 L.101.5	CARTON JAUNE	CARTON ROUGE
Refus d'obéissance.	L.108 L.112		
Bousculade, jeu désordonné (*), enlèvement masque avant commandement HALTE, s'habiller et se déshabiller sur la piste.	L.116 L.121.2 L.125 L.126		
2 ^e GROUPE	1 ^{re} FAUTE	2 ^e FAUTE	3 ^e FAUTE ET SS
Acte violent, dangereux ou vindicatif, coup avec la coquille ou le pommeau (*).	L.121.2 L.147 L.149.1	CARTON ROUGE	CARTON ROUGE
4 ^e GROUPE	SANCTIONS		
Refus d'un tireur de rencontrer n'importe quel tireur (individuel ou équipes) régulièrement engagé.	L.113	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 ^{er} 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 :

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.