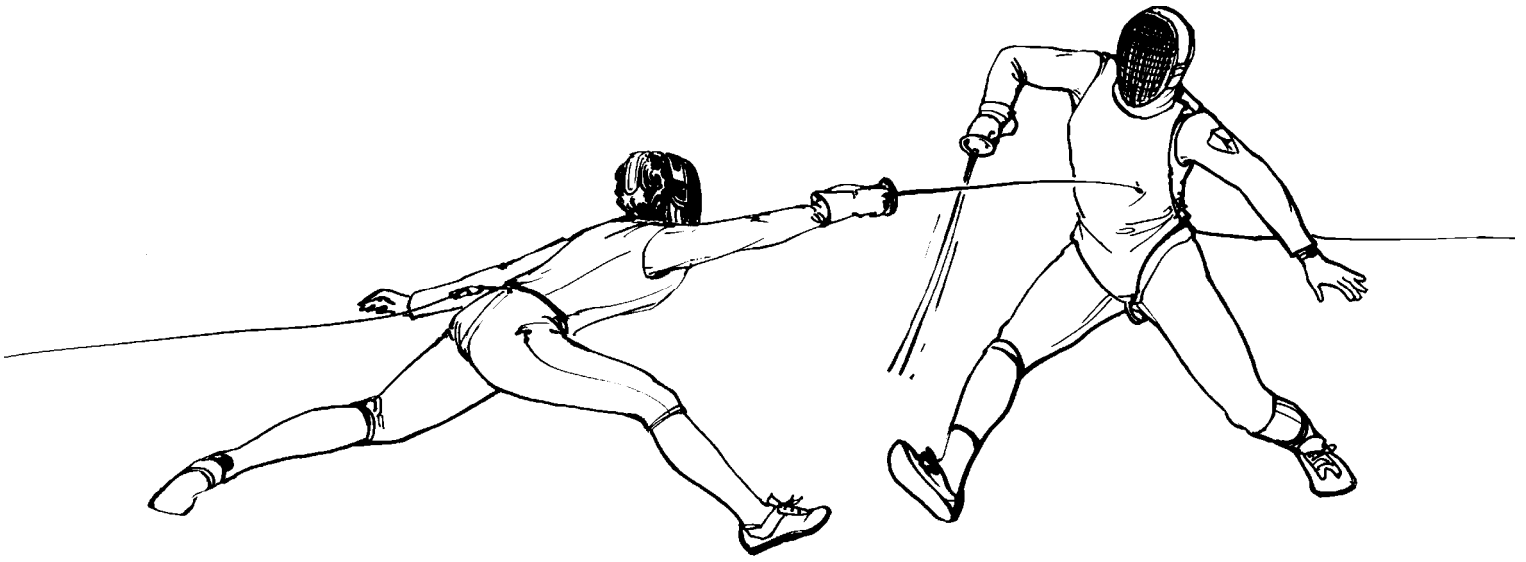


# *FÉDÉRATION FRANÇAISE D'ESCRIME*



## **BLASON BLEU**

PERFECTIONNEMENT

*CERCLE D'ESCRIME DE SUFFREN*

[www.suffren-escrime.com](http://www.suffren-escrime.com)

En choisissant l'Escrime, vous allez découvrir une activité passionnante dans laquelle se mêlent tradition et sport.

Porteuse de valeurs éducatives liées au respect de l'adversaire, notre discipline permet, du débutant au champion, de pratiquer avec plaisir à tout niveau.

C'est dans le club, grâce à leur Maître d'Armes, que les enfants deviennent de véritables escrimeurs.

Pour les aider dans leur progression, la Fédération Française d'Escrime a créé plusieurs méthodes pour accompagner les élèves : la première était celle des brassards de différentes couleurs et la dernière en date est celle des blasons qui est la version simplifiée de la précédente.

**Les blasons s'obtiennent en deux ans par une participation régulière.**

Avec l'aide de ce passeport, les parents peuvent accompagner leurs enfants à travers :

- l'évolution de leur comportement de jeune sportif
- l'acquisition de connaissances liées à leur pratique
- la maîtrise de techniques simples et efficaces.

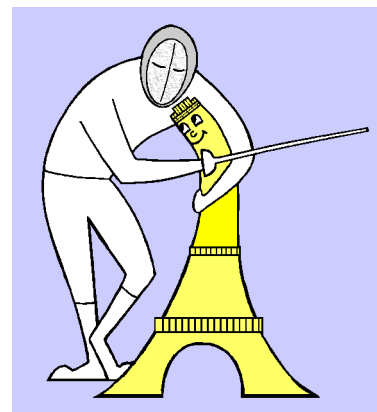
Ces différents aspects donneront au nouvel escrimeur, le goût de l'Escrime qui deviendra sans nul doute une passion et contribuera à son épanouissement.

Dans ce fascicule, vous trouverez la totalité du blason bleu, mais aussi l'ensemble des anciens brassards orange et vert.

Les enfants comme les adultes pourront s'y référer pour un meilleur perfectionnement dans la salle d'armes et ainsi contribuer à la bonne marche du club.

# CERCLE D'ESCRIME DE SUFFREN

Affilié à la Fédération Française d'Escrime depuis 1982.  
Affilié à l'Office du Mouvement Sportif du XV<sup>e</sup> ar. de Paris.  
Maître d'armes : Mazzella Jean-Pierre.



## Identité du tireur

LICENCE NUMÉRO : .....

DÉLIVRÉE LE : .....

**NOM :** .....

PRÉNOM : .....

DATE DE NAISSANCE : .....

CATÉGORIE : .....

ADRESSE : .....

MAÎTRE D'ARMES : .....

Le Maître d'armes du Club

Le Président du Club

Date :



# BLASON BLEU

2006

## 1<sup>ère</sup> PARTIE

### Sommaire



- L'entraînement et les qualités de l'escrimeur ..... page 5
- Les préparations d'attaque, les attaques au fer,  
les attaques par prise de fer, les lignes ..... page 6
- Les parades circulaires, les ripostes et contre-ripostes simples indirectes,  
les attaques composées, la phrase d'armes, la contre-attaque, la remise,  
la reprise ..... page 7
- La distance, les fautes du 1<sup>er</sup> groupe (suite) ..... page 8
- Les fautes du 1<sup>er</sup> groupe (suite) ..... page 9
- L'observation des tireurs ..... page 10
- Comment développer son sens de l'observation,  
établir une fiche d'observation ..... page 11
- Le matériel pour le fleuret électrique ..... page 12

Catégorie : PUPILLES 2<sup>ème</sup> année

## L'ENTRAÎNEMENT

Il développe les qualités physiques, intellectuelles et morales.

### 1 ) LES QUALITÉS PHYSIQUES :



#### a) Qualités sensorielles :

- le sentiment du fer (travail des doigts)
- le développement de l'observation visuelle
- l'équilibre
- la coordination
- le rythme (la cadence).

#### b) Qualités musculaires et articulaires :

- la vitesse
- la souplesse
- la résistance.

#### c) Qualités pulmonaires et cardiaques.

#### d) Qualités nerveuses :

- la résistance nerveuse
- la conductibilité nerveuse.

### 2 ) LES QUALITÉS INTELLECTUELLES :



- l'intelligence
- le jugement et l'analyse
- la concentration
- l'à-propos.

### 3 ) LES QUALITÉS MORALES :

- la volonté
- la maîtrise de soi, le calme
- le fair-play.

Il faut environ trois ans pour acquérir de bonnes bases en escrime, naturellement en s'entraînant très régulièrement deux fois par semaine et en participant aux compétitions.

## LES PRÉPARATIONS D'ATTAQUE

Mouvements de la lame ou du corps qui précèdent l'attaque.

Exemples : les déplacements, les engagements, les feintes d'attaques, etc.

Nous avons aussi :

1 ) Les **ATTAQUES AU FER** au nombre de trois :

- le battement : action de frapper la lame adverse.
- la pression : poussée latérale exécutée sur la lame adverse après le contact avec celle-ci.
- le froissement : pression prolongée brusque et puissante exécutée en glissant sa lame vers la partie forte de la lame adverse.

2 ) Les **ATTAQUES PAR PRISE DE FER** sont les actions où l'on s'empare de la lame adverse en la maîtrisant. Elles sont au nombre de quatre (brassard vert et brassard bleu) :

- l'opposition (voir page 15)
- le croisé (voir page 15)
- le liement
- l'enveloppement.

Les attaques par prise de fer s'utilisent sur un bras allongé ou qui s'allonge, et qui menace la surface valable.

## LES LIGNES

Les lignes sont les portions de la cible considérées par rapport à la lame du tireur. Il y a quatre lignes : sixte, quarte, octave, septime.

(revoir le chapitre : les positions dans le brassard jaune).

Lorsque je prends l'engagement de sixte, je ferme **ma ligne du dessus**.

Lorsque je prends l'engagement de quarte, je ferme **ma ligne du dedans**.

Lorsque je prends l'engagement d'octave, je protège **ma ligne du dehors**.

Lorsque je fais la parade de septime, je protège **ma ligne du dessous**.

## LES PARADES CIRCULAIRES

Elles sont appelées "contre" et prennent le nom de la ligne dans laquelle elles sont exécutées. La pointe décrit un cercle complet en cherchant le fer adverse pour le ramener dans la ligne opposée.

Exemples : le contre de sixte, le contre de quarte...

## LES RIPOSTES ET CONTRE-RIPOSTES SIMPLES INDIRECTES

Le dégagement ou le coupé exécuté après une parade.

## LES ATTAQUES COMPOSÉES

L'attaque est composée lorsqu'elle comprend une ou plusieurs feintes d'attaque.

Elle se fait au moins en deux temps. Le premier temps sert à tendre un piège.

Une des attaques composées les plus simples est la feinte du coup droit suivie du dégagement ou du coupé.

## LA PHRASE D'ARMES

Enchaînement d'actions offensives, défensives et contre-offensives au cours du combat.

Vous connaissez déjà l'attaque (simple ou composée), la parade, la riposte et la contre-riposte.

La **CONTRE-ATTAQUE** est l'action contre-offensive simple ou composée, portée sur une attaque adverse.

De plus, quand votre attaque vient d'être parée :

La **REMISE D'ATTAQUE** consiste à replacer sa pointe dans la même ligne, sans retrait du bras ni action sur le fer adverse.

La **REPRISE D'ATTAQUE** consiste à replacer sa pointe dans une autre ligne.

Ces deux actions n'ont pas priorité sur la riposte adverse sauf si celle-ci est trop tardive ou composée. Il existe aussi des remises, des reprises après les ripostes ou les contre-attaques.

## LA DISTANCE

**La distance est l'intervalle qui sépare les deux tireurs.**

Ordinairement, on distingue trois distances :

- la petite distance : on touche avec l'allongement du bras.
- la distance de fente : la mesure est la distance la plus grande qui permet de toucher son adversaire en se fendant (la lame doit être légèrement pliée).
- la grande distance est celle où l'on effectue un déplacement (marche ou bond) avant de se fendre.

L'escrime de compétition oblige un jeu de jambes sans faille pour jouer sur la distance.

Celle-ci permet de varier les actions et de s'adapter aux différents adversaires (la tactique). Un bon jeu de jambes permet des changements de rythmes efficaces.

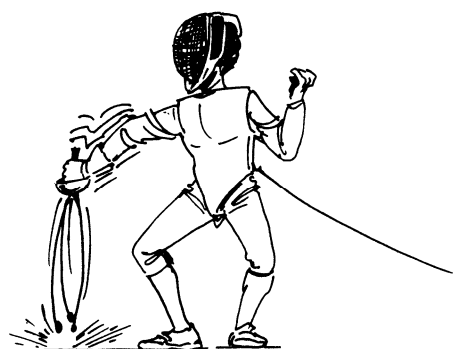
← *Trouvez cinq exercices sur le travail de la distance et marquez-les sur la page de gauche.*

## FAUTES DU 1<sup>er</sup> GROUPE (suite)

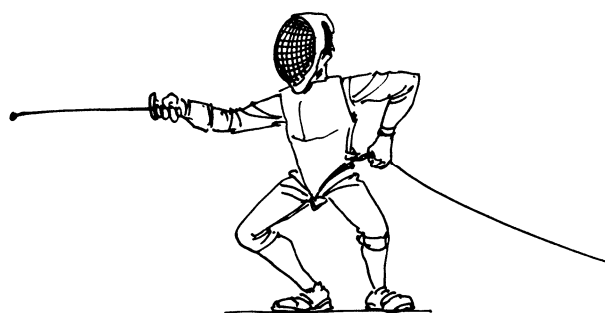
**Rappel** : les sanctions ne sont valables que pour le match en cours. Des fautes différentes entraînent des sanctions qui se cumulent.

- Première sanction : carton jaune (un avertissement).
- Deuxième sanction : carton rouge (une touche de pénalité).
- Sanctions suivantes : carton rouge pour chaque faute.

Annulation de la touche portée par le tireur fautif selon les fautes : \*.

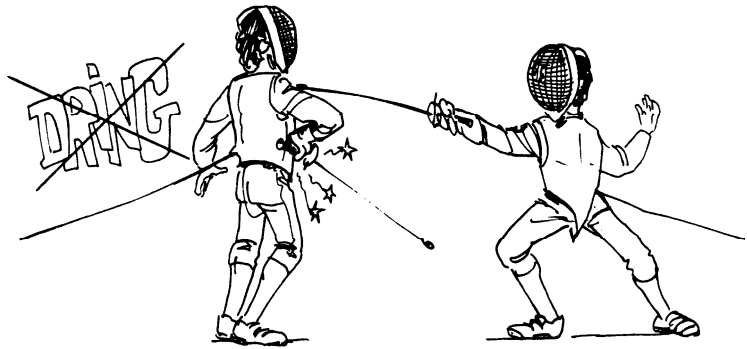


*Poser, appuyer ou traîner la pointe sur le tapis conducteur et aussi : poser l'arme sur la piste pour la redresser*

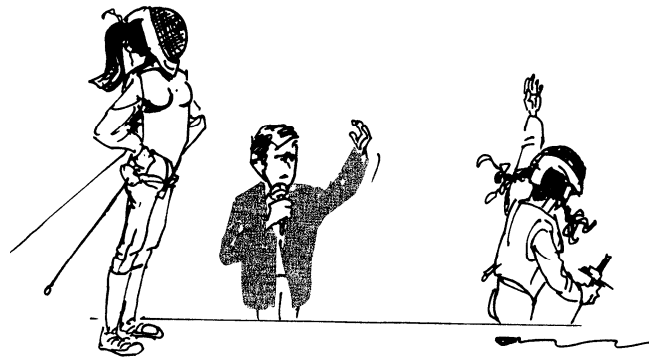


*Toucher, saisir le matériel électrique*





*Contact de l'arme avec la veste conductrice \**



*Abandon de la piste sans autorisation*

- interruption abusive du combat
- coups portés brutalement ou en tombant \*

## **L'OBSERVATION DES TIREURS**

Pour gagner, il faut découvrir les **POINTS FORTS** et les **POINTS FAIBLES** de l'adversaire le plus rapidement possible pour pouvoir imposer son jeu.

Prenez l'habitude de REGARDER le jeu de vos adversaires et faites-vous des résumés :

- Est-il droitier ou gaucher ? - Sa garde est-elle correcte ? Les jambes, la main armée, le bras non armé...
- Est-ce-qu'il tient bien son fleuret ? Plaque-t-il souvent ou touche-t-il non-valable (manque de précision) ?
- Attaque-t-il bien ? Se défend-il bien ? Que préfère-t-il ?
- Revient-il bien en garde après sa fente (équilibre) ?
- Rapide du bras, rapide des jambes ?
- Se déplace-t-il correctement ? Les grands ont du mal à se déplacer ; sa distance ?
- Parades bien ou mal exécutées (trop larges, insuffisantes) ? Ses parades préférées ? Oublie-t-il ses ripostes (droit, par dégagement, en se fendant) ?
- Fait-il beaucoup d'attaques simples ou au contraire beaucoup d'attaques composées ?
- Fait-il toujours la même action ? Réagit-il aux feintes ?
- Sait-il changer de rythme ? Est-il coordonné ? Très combatif ?
- Se fatigue-t-il très vite ? S'énerve-t-il ?
- Recule-t-il devant chaque attaque ou reste-il de pied ferme ?
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....



## COMMENT DÉVELOPPER SON SENS DE L'OBSERVATION ?

- Il faut arbitrer souvent et analyser la phrase d'armes pour chaque action.  
À l'entraînement, demander aux tireurs s'ils sont d'accord avec votre analyse.  
Quand on assesse, étudier la technique et la tactique du tireur que l'on a sous sa responsabilité.
- Quand on fait un match, discuter rapidement sur la technique et la tactique employées (action bien faite, mal faite, pas assez rapide...).
- Deux tireurs travaillent un thème de travail, l'observateur doit le découvrir.  
Exemple : attaques composées ou attaques simples...
- Faire travailler un camarade sur une action bien définie (on s'habitue à voir les actions de l'adversaire), ensuite on le contrarie.  
Exemple : le dégagement sur l'engagement de quarte...  
ensuite la parade, etc.

Donner la leçon individuelle oblige à voir les défauts du partenaire. Idem pour la leçon collective.

- En compétition, savoir pourquoi on a perdu, pourquoi on a gagné (et s'en souvenir pour en parler avec le Maître). Il faut analyser les actions et s'en rappeler.
- Regarder les amis du club qui tirent en compétition.
- Aller voir des compétitions de haut-niveau et essayer de comprendre les actions et la tactique des tireurs.

## Établir UNE FICHE D'OBSERVATION

- L'aspect général.      - Les qualités physiques.
- Les qualités intellectuelles et morales.      - La tactique.
- La technique.      - Conclusion.

## LE MATÉRIEL POUR LE FLEURET ÉLECTRIQUE

Lire le règlement intérieur, article 2, 3 et 4.

En plus du pantalon et de la veste d'escrime (tous deux à **350 Newtons**), du gant et des chaussettes blanches montantes, il est nécessaire de porter une **CUIRASSE DE SOUS-PROTECTION (350 N ou 800 N)** que j'enfile du côté du bras armé ; elle est obligatoire. Les femmes utilisent, en plus, des coquilles ou un bustier de protection en plastique.

La cuirasse de sous-protection à **800 newtons** à partir de la catégorie minime (au lieu de 350 N) et la tenue complète à **350 N** minimum sont obligatoires.

Le **FIL DE CORPS** se met ensuite sous la veste, la petite prise tenue dans la main. Je ne joue pas avec le fil de corps, il se détériore facilement. Ne pas laisser pendre son fleuret au bout de celui-ci. Pour m'accrocher à une piste électrique, mes deux mains sont libres, ainsi je ne laisse pas pendouiller mon fleuret au fil de corps.

La **CUIRASSE ÉLECTRIQUE** délimite la surface valable. Quand je suis touché sur la cuirasse, un courant très faible passe par l'inox de celle-ci puis par la pince crocodile de mon fil de corps et va ensuite dans **l'appareil de signalisation** (par mon enrouleur ou mon fil aérien) où la **lampe colorée** s'allume tandis que la sonnerie retentit : la touche est valable.

La cuirasse électrique est fragile. Je ne la mets pas pour tirer au fleuret simple ni pour la leçon avec le Maître. Elle se lave, mais il faut demander conseil au fabricant.

Si j'enfonce la pointe du fleuret sur une surface non-valable, la lumière blanche s'allume et l'appareil sonne. L'emplacement des lumières indique le tireur qui est touché.

Quand je me décroche de la piste, j'accroche le tireur suivant (surtout en compétition).  
**JE ME DÉCROCHE EN BOUT DE PISTE.**

**Je ne lâche jamais le fil de piste**, je le ramène. Le fil ne doit pas être tiré exagérément pour éviter son arrachement ou la détérioration du ressort de l'enrouleur.

# BLASON BLEU

2006

## 2<sup>ème</sup> PARTIE



### Sommaire

- Attaques simples sur la préparation, fausse attaque, attaques composées d'une feinte, le temps d'escrime, parades composées ..... page 14
- Prise de fer (attaques par) ..... page 15
- Le doigté (rappel) : définition et exercices ..... pages 15 et 16
- L'apprentissage par auto-observation ..... page 17
- J'arbitre (une poule) ; conseils ..... pages 18 et 19
- Je sais marquer les touches sur une feuille de poule ..... page 19
- Feuille de poule à compléter ..... page 20
- Feuille de marquage pour rencontre de deux équipes en relais ..... page 21
- Feuille de marquage pour rencontre de deux équipes (ancienne formule) page 22
- Les cinq cas où l'attaqué est touché en cas de coup double,  
les six cas où l'attaquant est touché en cas de coup double ..... page 23
- Les fautes du 2<sup>ème</sup> groupe ..... page 24
- Le matériel électrique au fleuret ..... page 25
- Connexion du fil de corps et de l'intérieur de garde,  
les trois cas de pannes les plus fréquentes ..... page 26

Catégorie : BENJAMINS 1<sup>ère</sup> année

## **ATTAQUES SIMPLES SUR LA PRÉPARATION**

Le coup droit, le dégagement ou le coupé sur toutes actions préparatoires de l'adversaire. Elles s'exécutent sur les tireurs qui marchent trop, engagent trop ou répètent souvent les mêmes actions. Elles peuvent être précédées d'une action au fer ou prise de fer.

## **FAUSSE ATTAQUE**

Préparation qui consiste en une action offensive simple ou composée, incomplètement développée, destinée à faire réagir l'adversaire pour en tirer parti.

## **ATTAQUES COMPOSÉES D'UNE FEINTE**

Attaques précédées de la feinte du coup droit, de la feinte du dégagement ou de la feinte du coupé. Le tireur doit envisager toutes les parades possibles (latérales, circulaires, semi-circulaires, diagonales) pour tromper celle que l'adversaire choisira.

## **LE TEMPS D'ESCRIME**

Le temps d'escrime est la durée d'exécution d'une action simple (exemple : le coup droit).

Ainsi, une attaque composée d'une feinte est exécutée en deux temps d'escrime. Le premier temps correspond à la feinte et le deuxième temps d'escrime correspond à l'action finale destinée à toucher.

Après la parade, il faut enchaîner la riposte. Le fait de marquer un temps d'arrêt, égal à un temps d'escrime fait perdre le droit de riposter.

Le temps d'escrime organise l'échange entre les deux tireurs.

## **PARADES COMPOSÉES**

Succession de parades trompées.

Ex. : contre de sixte et quarte, octave et sixte...

Attention à la feinte de parade (simulacre de parade pour tendre un piège à l'adversaire).

## PRISE DE FER (ATTAQUES PAR)

Actions où l'on s'empare de la lame adverse en la maîtrisant. Elles s'effectuent sur un bras allongé ou qui s'allonge. Elles prennent le fer avec le fort de la lame et la coquille, et progressent du faible vers le fort de la lame adverse.

**L'opposition** : prendre le fer et le conserver dans la même ligne jusqu'en finale de l'attaque.

Ex. : opposition de sixte, d'octave...

**Le liement** : prendre le fer adverse dans une ligne haute et l'amener dans la ligne basse opposée ou vice-versa jusqu'en finale de l'action offensive.

Ex. : quarte lié octave, sixte lié septime...

Toutes les actions offensives ou contre-offensives peuvent être réalisées avec une prise de fer.

## LE DOIGTÉ (rappel)

Définition : qualité qui permet de doser les contractions et les relâchements des doigts sur la poignée afin de manier son arme avec plus d'agilité et de vitesse pour plus d'efficacité.

*Travail du sentiment du fer (exercices) :*

1 ) L'engagement :

- prendre l'engagement dans la ligne où le fer est présenté.
- prendre l'engagement les yeux fermés dans une ligne connue ou sans indication préalable.
- prendre deux engagements dans la même ligne, séparés par l'absence de fer.

2 ) Le changement d'engagement :

- prendre l'engagement de quarte puis changer sixte.
- idem de sixte en quarte.
- idem en ligne basse.
- double engagement : 4-6-4, 6-4-6 ...

Veiller à prendre contact sur le faible de la lame, au déplacement minimum de la pointe et à la fermeture de la ligne.

### 3 ) Le battement :

- série de petits battements.
- réponses aux battements : variation du rythme, de l'intensité, du nombre.
- changez-battez.
- battements les yeux fermés.

Veiller à prendre contact sur le faible de la lame, au déplacement minimale de la pointe, au contact bref sur le fer et à replacer la pointe en direction de l'adversaire.

### 4 ) La pression :

- mêmes exercices que pour les battements.
- dans les quatre positions, avec et sans action offensive qui suit la pression.

#### *Les exercices combinés (avec engagement) :*

#### 1 ) - double battement.

- double battement et marche.
- double battement, allongez le bras et marchez.
- double pression (mêmes exercices).

#### 2 ) changez-battez (même série d'exercices).

#### 3 ) changez-pressez ( " " " ).

#### 4 ) pressez-changez-battez (même série d'exercices).

#### 5 ) exercices combinés :

doublez l'engagement, changez-battez, engagez, marchez-pressez, changez-battez, allongez le bras, fente.

Veillez à :

la rapidité d'exécution, changer le rythme, varier l'intensité, maintenir le pointe en direction de la surface valable, l'équilibre et la coordination bras jambes.

Toujours avoir à l'esprit les différentes réactions possibles de l'adversaire en pratiquant des exercices se rapprochant de plus en plus de l'assaut.







## L'APPRENTISSAGE PAR AUTO-OBSERVATION

C'est une observation centrée sur soi-même pour :

**- essayer de mieux contrôler ses gestes.**

Ex. : la parade, la feinte.

**- tenter de corriger ses défauts.**

Ex. : la mauvaise extension de la jambe arrière dans la fente, l'incoordination dans l'action du bras armé et des jambes.

**- rechercher un bon placement général (équilibre) et une certaine aisance dans l'exécution (relâchement).**

En résumé, elle permet une plus grande maîtrise de son corps dans les différentes positions et les différents mouvements de l'escrime.

Cette auto-observation peut s'effectuer "**en situation**", c'est-à-dire face à un adversaire et être suivie, éventuellement, d'une discussion avec lui. Elle peut également se faire "**hors situation**", seul, devant une glace ou une cible.

L'attention est en relation directe avec **les sensations visuelles et kinesthésiques** (\*).

L'auto-observation demande beaucoup de concentration, de réflexion et réclame une bonne connaissance de son corps. Elle est indispensable quelque soit l'âge et le niveau du pratiquant.

Les efforts demandés par l'auto-observation permettent un développement considérable de **la volonté**.

(\*) kinesthésique (ou proprioceptif) : qui concerne la sensation interne de la position et des mouvements des différentes parties du corps.

## **J'ARBITRE (une poule) ; conseils**

### **A ) AVANT LA POULE :**

- Je marque mon nom sur la feuille de poule.
- Je rassemble les tireurs, j'énonce bien leur numéro, le nombre de combats par tireur, le nombre de touches, le nombre de qualifiés pour le tour suivant. Je rappelle la surface valable, la manière de toucher (plaquer, passer, insuffisant).
- Je rappelle les fautes qui entraînent des cartons jaunes et rouges.
- **Je vérifie : masque, tenue, cuirasse, matériel, armes, n° des lames.**
- **Je m'assure que le matériel est en bon état et que la sécurité est maximum.**
- **Je donne les consignes à tous les participants : le comportement des tireurs sur la piste ; les assesseurs doivent lever la main quand ils ont vu une touche, être bien placés, ne répondre que quand je les interroge.**
- Je connais et donne les limites du terrain.
- Le matériel d'escrime ne doit pas traîner par terre n'importe où.

### **B ) PENDANT LES MATCHS :**

- Je place les tireurs derrière leur ligne de mise en garde en les rappelant à l'ordre s'ils sont en déséquilibre ou avec le bras armé tendu.
- Je place les tireurs après chaque touche non valable à une distance telle que, lorsqu'ils ont le bras tendu pointe en ligne, ceux-ci ne peuvent pas se toucher.
- Je leur pose la question "**êtes vous prêt ?**" ; en l'absence de réponse ou s'ils me répondent "**prêt**", je dis "**allez !**", ce qui engage l'assaut.
- J'accompagne la parole avec les mouvements des bras et des mains

#### **J'utilise le terme "halte" chaque fois que cela est nécessaire :**

- Pour la sécurité des tireurs.
- Si un assesseur lève le bras.
- Si je vois une touche.
- Si l'appareil électrique enregistreur de touche me signale une touche.
- Si les tireurs ont un jeu "brouillon" qui ne me permet pas de voir les actions effectuées.
- Si un ou les tireurs ont des positions ou gestes qui ne permettent pas au jeu de se développer ou placent un tireur en désavantage (exemple : couverture d'une surface valable). Dans ce cas je demande au tireur de reprendre une position correcte.

- J'analyse d'abord la phrase d'armes (sobriété, clarté), ensuite **j'interroge obligatoirement les assesseurs** et je rends la décision en désignant du bras le tireur touché.
- Je parle fort et lentement, je n'hésite pas. Je donne des explications complémentaires si nécessaires.
- **J'annonce le score après chaque touche.**
- Je sanctionne le jeu dangereux et les autres fautes.
- Je fais déplacer les assesseurs.
- Au fleuret simple, à mi-score, je dis aux tireurs de changer de côté.
- **Le tireur gaucher doit être obligatoirement à ma gauche.**
- **Je n'accepte pas un assesseur du même club qu'un tireur qui combat.**
- Je ne laisse aucune personne près de la piste pour ne pas gêner.
- J'annonce le match suivant.

### C ) QUAND LA POULE EST TERMINÉE :



- Je fais les indices (victoires et touches), j'établis le classement et **je demande aux tireurs s'ils sont d'accord ?** Je donne les résultats. Les tireurs signent la feuille.
- Je fais la critique sur le comportement, la façon de tirer des participants.
- Je donne des conseils aux assesseurs.
- Je dis aux compétiteurs s'ils peuvent rentrer chez eux ou non.

### JE SAIS MARQUER LES TOUCHES SUR UNE FEUILLE DE POULE

Une poule est un groupe de tireurs dans lequel tous les participants se rencontrent en matches : le nombre de touches est en fonction de l'objectif.

Les tireurs sont repérés par un numéro lorsque je les inscris successivement sur la feuille de poule. **Chaque ligne horizontale correspond à un tireur et à son numéro.**

Exemple (voir la feuille de poule de la page suivante) :

Pour noter les résultats du match opposant le n°1 et le n°5, je prends la ligne 1 et je m'arrête à la colonne 5 pour marquer dans cette case les points gagnés par le n°1. Ensuite je suis la ligne 5 et je m'arrête à la colonne 1 pour marquer dans cette case les points gagnés par le n°5.

**Ces deux résultats apparaissent dans des cases symétriques par rapport à la diagonale formée par les cases noires.** Les cases noires correspondent aux assauts qui ne peuvent pas se faire faute d'adversaire (le tireur n°1 ne peut tirer contre lui-même !).

L'ordre des matches indiqué sur la feuille de poule est obligatoire.

## MARQUAGE D'UNE FEUILLE DE POULE (individuelle) ; complétez et faites le classement

DATE : le 10/05/1999

ÉPREUVE : club

ARME : fleuret

CATÉGORIE : Benjamin

POULE N° : 2

PRÉSIDENT DE JURY :

ROI J-Paul

TIREURS	N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	V	TD	TR	TD -TR	PL.
CAMAX Jean	1		D3	D0	D1	V4						1	8	15	-7	
ISAUTIER Quentin	2	V4		V4	D2	V4						3	14	11	+3	2 <sup>ème</sup>
De LAFORET Ch-Édouard	3	V4	D2		D2	D2										
FERLON Jean-Paul	4	V4	V4	V3		V3										1 <sup>er</sup>
EITOUNI Max	5	D3	D2	V4	D3											
	6															
	7															
	8															
	9															
	10															

### Légende :

V = Victoire

D = Défaite

TD = Touches Données

TR = Touches Reçues

PL. = Place

### ORDRE DES MATCHES

Poule de 4 tireurs	Poule de 5 tireurs	Poule de 6 tireurs		Poule de 7 tireurs		Poule de 8 tireurs			Poule de 9 tireurs			Poule de 10 tireurs			
1-4	1-2	1-2	5-1	1-4	4-6	2-3	4-2	4-6	1-9	7-5	5-2	1-4	4-2	4-9	6-4
2-3	3-4	4-5	3-4	2-5	7-2	1-5	8-1	8-5	2-8	6-1	6-9	6-9	9-7	6-5	9-5
1-3	5-1	2-3	6-2	3-6	3-5	7-4	7-5	7-2	3-7	3-2	8-7	2-5	5-3	10-2	10-3
2-4	2-3	5-6		7-1	1-6	6-8	3-6	1-3	4-6	9-4	4-1	7-10	10-8	8-1	7-1
3-4	5-4	3-1		5-4	2-4	1-2	2-8		1-5	5-8	5-3	3-1	1-2	7-4	4-8
1-2	1-3	6-4		2-3	7-3	3-4	5-4		2-9	7-6	6-2	8-6	6-7	9-3	2-9
	2-5	2-5		6-7	6-5	5-6	6-1		8-3	3-1	9-7	4-5	3-4	2-6	3-6
	4-1	1-4		5-1	1-2	8-7	3-7		7-4	2-4	1-8	9-10	8-9	5-8	5-7
	3-5	5-3		4-3	4-7	4-1	4-8		6-5	5-9	4-5	2-3	5-10	4-10	1-10
	4-2	1-6		6-2		5-2	2-6		1-2	8-6	3-6	7-8	1-6	1-9	
	4-2	4-2		5-7		8-3	3-5		9-3	7-1	2-7	5-1	2-7	3-7	
	3-6	3-6		3-1		6-7	1-7		8-4	4-3	9-8	10-6	3-8	8-2	

## RELAIS PAR ÉQUIPES

**DATE :**

<b>ÉQUIPE :</b>										
Haut	N° 1 :									
	N° 2 :									
	N° 3 :									
	Remplaçant :									

**ÉPREUVE :** .....

Tableau : .....

Piste n° : .....

Arbitres : .....

Arme : .....

<b>ORDRE DES MATCHES :</b>								
1 <sup>er</sup> tour			2 <sup>ème</sup> tour			3 <sup>ème</sup> tour		
3 et 6			1 et 6			1 et 4		
1 et 5			3 et 4			2 et 6		
2 et 4			2 et 5			3 et 5		

N° 3					N° 1					N° 2					N° 1					N° 3					N° 2					N° 1					N° 2					N° 3					
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	
																																			<b>RÉSULTAT</b>										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	
N° 6					N° 5					N° 4					N° 6					N° 4					N° 5					N° 4					N° 6					N° 5					

<b>ÉQUIPE :</b>										
Bas	N° 4 :									
	N° 5 :									
	N° 6 :									
	Remplaçant :									

### SANCTIONS

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

<b>ÉQUIPE GAGNANTE ET SCORE</b>	
	.....à.....
Signatures des Capitaines :	
.....	
.....	
Nom des arbitres et signatures :	
.....	
.....	

Minute supplémentaire
Tirage au sort
Avantage

## *RENCONTRE PAR ÉQUIPE (ancienne formule)*

ÉPREUVE : .....

POULE N° .....

DATE : .....

ARME : .....

PISTE N° .....

ARBITRE : ..... SIGNATURE :

TOUR N° .....

CLUBS	N°	1	2	3	4	5	6	7	8	V	Td	Tr	TOTAL V
	1												
	2												
	3												
	4												
	5												
	6												
	7												
	8												

Ordre des matches : 3-8, 4-6, 1-7, 2-5 / 6-3, 8-1, 5-4, 7-2 / 1-6, 3-5, 2-8, 4-7 / 5-1, 6-2, 7-3 et 8-4.

SANCTIONS : .....

**RÉSULTAT** : ..... bat .....

Score : .....

**OBSERVATIONS**

.....

.....

## **LES CINQ CAS OÙ L'ATTAQUÉ EST TOUCHÉ EN CAS DE COUP DOUBLE**

**Les cinq cas où Max a tort** (*les deux tireurs se touchent en même temps*) :

- **Jean allonge son bras** et attaque en un seul temps.  
Max allonge son bras pendant l'attaque de Jean.
- **Jean attaque.**  
Max au lieu de parer, esquive sans y réussir.
- **Jean attaque.**  
Max exécute une parade, mais marque un temps d'arrêt avant de riposter. Jean a repris son attaque immédiatement.
- **Jean exécute une attaque composée.**  
Max allonge le bras sur la fin de l'attaque de Jean.
- **Max a le bras tendu**, la pointe menaçant la surface valable.  
**Jean écarte avec son arme la lame de Max.** Max remet sa pointe en ligne alors que Jean porte une attaque.

## **LES SIX CAS OÙ L'ATTAQUANT EST TOUCHÉ EN CAS DE COUP DOUBLE**

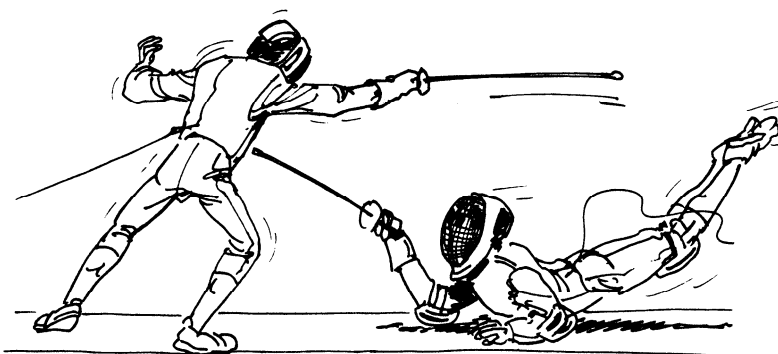
**Les six cas où Jean a raison** (*les deux tireurs se touchent en même temps*) :

- **Jean a le bras tendu, la pointe menaçant la surface valable de Max.**  
Max attaque sans écarter le fer de Jean.
- **Max attaque en cherchant le fer de Jean** mais n'y parvient pas, car Jean dérobe son fer.
- **Max fait une attaque composée** mais Jean trouve le fer et riposte. Max poursuit son attaque.
- **Max fait une attaque composée mais il marque un moment d'hésitation pendant lequel Jean en profite pour faire une contre-attaque.**
- **Max fait une attaque composée et Jean fait une contre-attaque** avant le dernier temps de l'attaque.
- **Max fait une attaque qui est parée par Jean et Jean riposte immédiatement.** Max fait une remise.

## LES FAUTES DU 2<sup>ème</sup> GROUPE

Dans le 2<sup>ème</sup> groupe, chaque faute est sanctionnée, dès la première infraction, par le **CARTON ROUGE (touche de pénalisation)**.

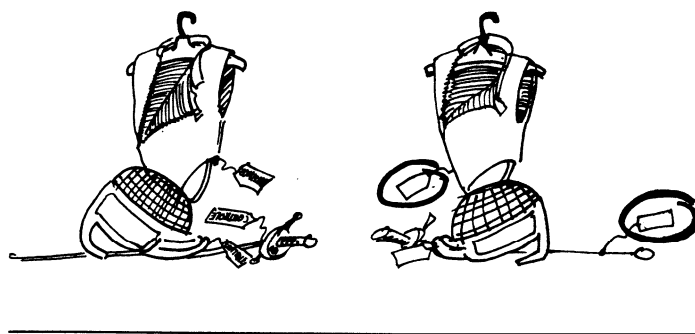
Annulation de la touche portée par le tireur fautif selon les fautes : \*.



Acte violent,  
dangereux ou  
vindictif \*

Coup avec la coquille  
ou le pommeau \*

Absence de marques de contrôle \*



Demande d'arrêt sous prétexte d'un  
traumatisme non reconnu

- Absence de nom sur le dos, absence de tenue nationale quand obligatoire
- Touche volontairement portée en dehors de l'adversaire



## LE MATÉRIEL ÉLECTRIQUE AU FLEURET

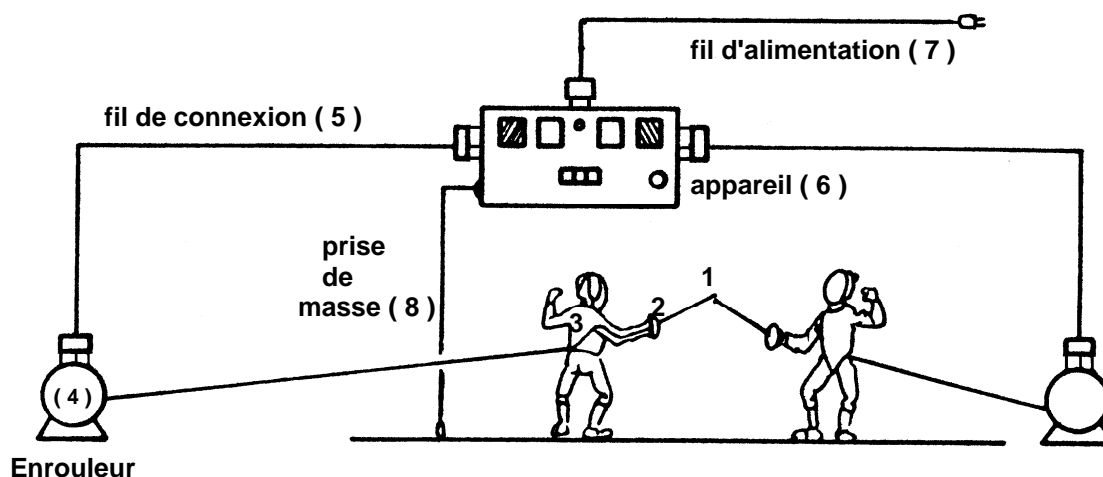
Principe général :

Le contrôle des touches est assuré par un système électrique qui comprend, à partir de la tête de pointe de l'arme :

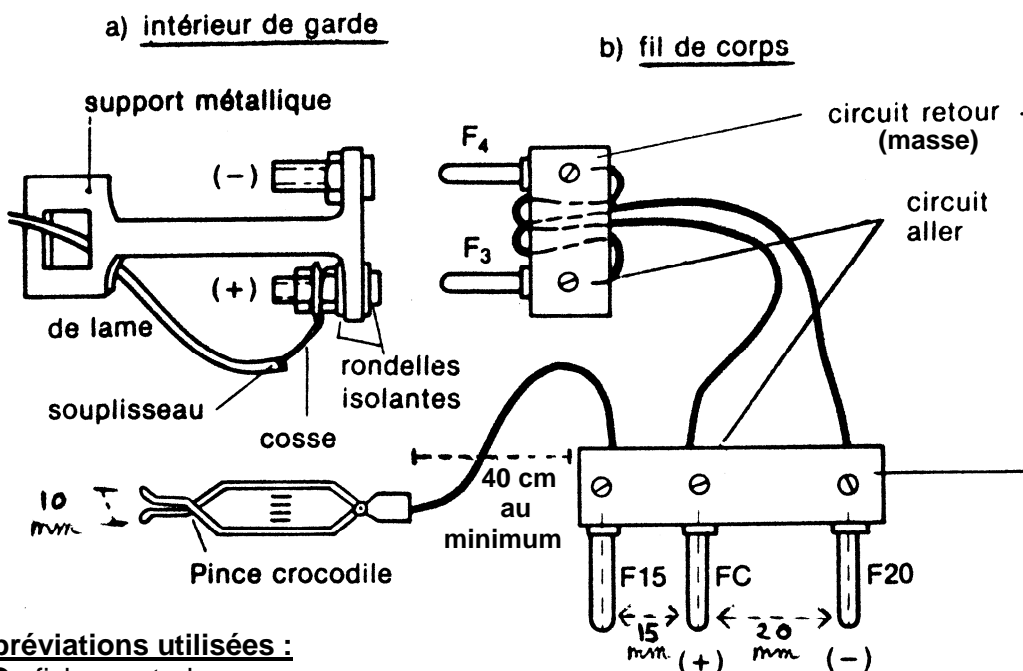
- **un ressort** qui, lorsqu'il est enfoncé dans **l'embase**, OUVRE LE CIRCUIT (1).
- **un fil électrique isolé très fin** est collé dans une gorge sur toute la lame et traverse la coquille (ou garde), pour arriver protégé par **un souplisseau** à ...
- **un intérieur de garde** (2) où se branche le ...
- **fil de corps** du tireur (3) qui passe dans la manche du bras armé et ressort derrière la veste, où il va se connecter à ...
- **la prise de la piste** aérienne (munie d'un élastique) ou de l'enrouleur (4) (muni d'un ressort) qui permet au fil électrique de suivre les déplacements du tireur.
- il est relié par **un fil de connexion** (5) à **un appareil de signalisation** (6) sur lequel arrivent deux autres fils :
  - un pour **l'alimentation** (7) (secteur ou batterie).
  - un autre pour **le contact avec la piste métallique** (8) : il empêche le déclenchement de l'appareil lorsqu'un tireur touche la piste avec la pointe de son arme.

Les différents circuits (aller, masse, cuirasse électrique) seront expliqués dans le niveau supérieur.

Attention, **le chatterton** à l'extrémité de la lame doit recouvrir jusqu'à une longueur de 15 cm de l'embase.



## CONNEXION DU FIL DE CORPS ET DE L'INTÉRIEUR DE GARDE (FLEURET)



### Abréviations utilisées :

FC : fiche centrale

F20 : fiche à 20 mm de FC

F15 : fiche à 15 mm de FC

CM : cuirasse métallique recouvre la surface valable

F3 : fiche de 3 mm d'épaisseur

F4 : fiche de 4 mm d'épaisseur

### LES TROIS CAS DE PANNES LES PLUS FRÉQUENTES AU FLEURET :

- 1) **La lampe non-valable reste allumée** (le circuit est ouvert en permanence).  
Explications : fil coupé, mauvais contact ou fils inversés.  
Pour détecter le lieu de la panne, fermer le circuit avec un tournevis ou un objet métallique.
- 2) **La lampe non-valable ne s'allume pas** (le circuit reste fermé). Explications :  
le circuit aller est en contact avec le circuit masse en dehors de la tête de pointe.  
Pour détecter la panne, ouvrir le circuit. L'élément en panne se trouve en aval (vers la pointe, par rapport à l'appareil) de l'endroit où le circuit redevient normal.
- 3) **La lampe de couleur ne s'allume pas** (car touche non-valable). Explications :  
vérifier si la "pince crocodile" est bien fixée sur la cuirasse électrique de l'adversaire ;  
son fil est peut-être coupé. Parfois, il suffit de déplacer la pince sur la cuirasse.  
Parfois un mauvais montage de la petite prise du fil de corps avec les fils + et - inversés.

En échangeant les fleurets ou en changeant de côté, les tireurs peuvent aussi trouver facilement l'élément défectueux.