

## TROIS ARMES: TROIS TECHNIQUES

**LE FLEURET** est la version moderne de l'arme d'entraînement pour le duel. Le fleuret est léger et flexible et la section de sa lame est rectangulaire. La cible valable se limite au torse qui est recouvert d'une veste métallique.

Cette veste permet l'enregistrement de la touche par un appareil de signalisation électrique quand la pointe s'enfonce avec une pression de plus de 500 grammes. Seules les touches portées avec la pointe comptent et l'arbitre détermine les points marqués en fonction de conventions de combat appelées «priorités». Ceci signifie que l'arbitre joue un rôle décisif dans l'attribution des points en analysant l'action en fonction des règles de priorité et en décidant qui est touché

**L'ÉPÉE** est la version moderne de l'ancienne arme de duel. L'épée est plus lourde que le fleuret et sa lame a une section triangulaire. Tout le corps, de la tête aux pieds, est une cible valable. Les touches ne sont portées qu'avec la pointe elles sont enregistrées par l'appareil électrique quand la pression est supérieure à 750 grammes. À l'épée, c'est le premier qui touche qui marque le point, donc dans cette discipline il se peut que les deux tireurs réagissent exactement en même temps, auquel cas il y a situation de touche double et les deux escrimeurs marquent chacun un point.

**LE SABRE** est la version moderne de l'arme de cavalerie. On peut toucher l'adversaire avec le côté (tranchant) ou le bout (pointe) de la lame. La cible valable comprend tout le haut du corps au-dessus de la ceinture, y compris la tête et les bras. La cible est recouverte de métal conducteur qui permet de «sentir» les touches et de les enregistrer sur un appareil électrique. Contrairement au fleuret, une touche en partie non valable (les jambes) n'arrête pas règles de «priorité», donc l'arbitre y joue aussi un rôle décisif dans l'attribution des touches.

## L'ESPRIT SPORTIF !

L'escrime comporte des règles de combat très précises où l'esprit sportif est essentiel .

Saluer son adversaire et l'officiel avant le combat;  
Serrer la main de l'adversaire et remercier l'officiel après le combat;  
Respecter l'adversaire, l'officiel et l'équipement de compétition;  
Si on observe une irrégularité (fil détaché, touche au sol ) il est de mise de le mentionner à l'arbitre afin de garder le combat équitable  
Même si le résultat du match suscite beaucoup d'émotion, il est interdit de lancer son équipement ou de s'engager dans un acte de violence .

## SOUTENEZ LEUR PROGRESSION

### Les BRASSARDS

La Fédération d'escrime du Québec a lancé officiellement le Programme des Brassards en janvier 2011.

Ce programme pédagogique permet une évaluation de la progression des apprentissages en escrime sans relation avec les performances en compétition.

Informez-vous à votre entraîneur !

**POUR LA PROCHAINE COMPÉTITION !  
CONSULTEZ LE SITE DE LA FÉDÉRATION**

**ONGLET CALENDRIER**

**[WWW.ESCRIMEQUEBEC.QC.CA](http://WWW.ESCRIMEQUEBEC.QC.CA)**

**LES RÉSULTATS SERONT SUR LE SITE DE LA  
FÉDÉRATION**

**ONGLET RÉSULTATS**

# PREMIÈRE COMPÉTITION!



## Bienvenue !

Voici quelques informations qui vous aideront à vivre cette première expérience



Votre enfant est inscrit à cette compétition, à votre arrivée il aura à **confirmer sa présence** à la table des inscriptions.

Nous vérifierons son inscription selon l'arme, la catégorie d'âge et son niveau d'affiliation.

Par la suite , il devra se préparer : s'habiller et **faire vérifier son masque** à l'armurerie .

Il devra se présenter en piste avec **son sous-plastron , 2 armes et 2 fils de corps.**

À l'heure de la fin des inscriptions, nous présumons que les personnes qui n'ont pas confirmé leur présence, sont absentes. Soyez attentifs les organisateurs feront un **dernier appel** avant de fermer les inscriptions.

Les poules commenceront de 10 à 30 minutes après la fin des inscriptions

# Le déroulement

---

## Les poules

Les poules servent de ronde de qualification. Les tireurs, en groupe de 5 à 11, selon les groupes d'âges, tirent entre eux pour obtenir un premier classement pour l'épreuve concernée.

Les places des tireurs dans les poules sont déterminées par le classement provincial

Nous tentons d'éviter que les membres d'un même club soient dans les mêmes poules, cela n'est pas toujours possible.

Les tireurs seront appelés au micro et une piste leur sera assignée. Les matchs sont de 5 touches ou 3 minutes et toutes les touches comptent pour le classement des poules.

L'athlète qui signe sa feuille de poule doit vérifier ses victoires, les touches données et reçues afin d'éviter les erreurs.

Pour certaines catégories il y a un deuxième tour de poules avant le tableau d'élimination



## Le tableau d'élimination directe

Suite au classement après les poules un ou deux tableaux sont créés. Dans le circuit des jeunes si la compétition comporte plus de 24 tireurs, 2 tableaux seront créés. Le tableau des médailles avec 2/3 des tireurs et le tableau des rubans pour le dernier tiers.

**Dans le tableau le nombre de touches lors des matchs sont différents selon le groupe d'âge**

Moins de 11 ans : 8 touches  
Moins de 13 ans : 10 touches  
Pour les autres : 15 touches

Une fois le match terminé, le tireur gagnant passe au tableau suivant, le perdant a terminé.

## L'arbitrage

---

L'arbitrage est une compétence qui se maîtrise avec le temps ! Nos arbitres doivent connaître le règlement et son application. Lors des combats ils ont besoin de concentration et d'espace pour bien visualiser les combats et rendre des décisions justes et équitables.

Le tireur qui est en piste à le droit de demander des explications sur une décision. Si une décision vous questionne adressez-vous au responsable des officiels.

## Les encouragements

Votre enfant a besoin d'encouragement positif.

L'escrime est un sport où l'apprentissage est constant : chaque adversaire est un défi et la période de croissance et d'apprentissage des jeunes ajoute une variable supplémentaire.

L'escrime étant un sport de combat, il y a inmanquablement un gagnant et un perdant à chaque match : les performances sont imprévisibles. Ce qui implique que les victoires et les défaites ne sont pas les seuls indicateurs de performances.

Plus important encore : L'escrime est un **SPORT !** Il est essentiel de s'amuser, d'améliorer sa technique, de rehausser et varier son jeu, de se faire des amis, de partager ses connaissances, pratiquer de nouvelles habiletés, maîtriser ses émotions et surtout d'apprendre de ses expériences.

