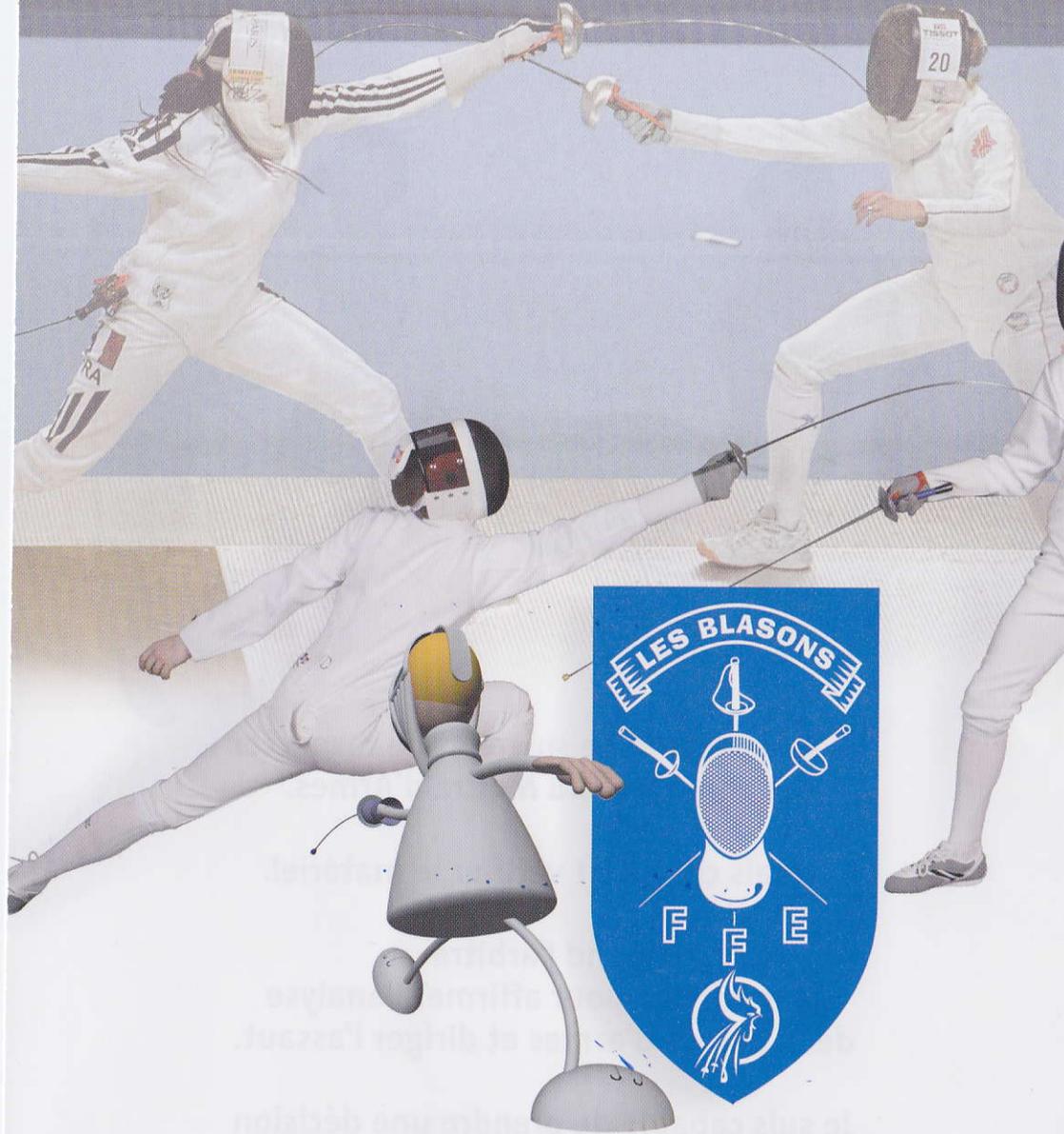


Pour toucher, je tends un piège  
à mon adversaire



**Le Blason Bleu**



**MON COMPORTEMENT EST ÉVALUÉ  
PAR MON MAÎTRE D'ARMES LORS D'UNE RENCONTRE  
(PAR EXEMPLE LORS D'UNE POULE).**



**Je suis capable de suivre et de respecter  
les consignes du Maître d'Armes.**

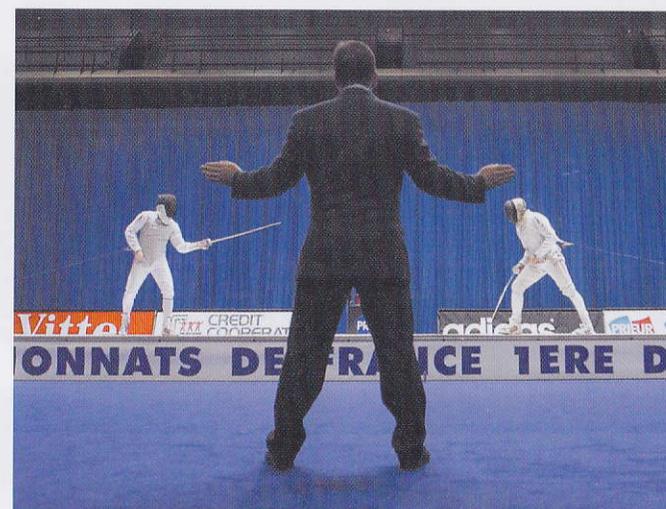
**Je sais choisir et vérifier le matériel.**

**Quand j'arbitre:  
je parle fort pour affirmer l'analyse  
de la phrase d'armes et diriger l'assaut.**

**Je suis capable de prendre une décision  
lorsque les deux tireurs se touchent ensemble.**

## 1 Je sais diriger un assaut en utilisant les commandements.

- Je vérifie avant le début du combat que les tireurs ont un matériel en bon état pour leur sécurité.
- 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 allongé.
- Après chaque touche non valable, je replace les tireurs à une distance où, bras allongé, leurs pointes ne peuvent pas se toucher.
- Je leur dis « En garde ».
- Je leur pose la question « Êtes vous prêts? », quand ils m'ont répondu « Prêt », je dis « Allez! » et l'assaut commence.



## Je dis « Halte » et je lève la main chaque fois que cela est nécessaire :

HALTE !

- Pour la sécurité des tireurs.
- Si un assesseur lève le bras.
- Si je vois une touche.
- Si l'appareil électrique signale une touche.
- Si les tireurs ont un jeu « brouillon » qui ne me permet pas de voir les actions effectuées.
- Si un tireur a un comportement qui défavorise son adversaire. Par exemple : couverture d'une surface valable. Dans ce cas je demande au tireur de reprendre une position correcte.



## 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 matchs. Les tireurs sont repérés par un numéro.

Chaque ligne horizontale correspond à un tireur et à son numéro.

Le nombre de touches est fixé par mon Maître d'ames.

TIREURS	N°	1	2	3	4	5	V
	1	■					
	2		■	0			Colonne
Ligne	3		■	■			
	4				■		
	5					■	

### EXEMPLE

Pour inscrire les résultats du match opposant le n°2 et le n°3, il faut prendre la ligne 3 et s'arrêter à la colonne 2, puis marquer dans cette case les touches portées par le n°3. Ensuite il faut prendre la ligne n°2 et s'arrêter à la colonne 3 pour marquer dans cette case les touches portées par le n°2. Ainsi le résultat se lit grâce à ces deux cases.

Les cases bleues foncées correspondent aux matchs qui ne peuvent pas se faire (le tireur n°1 ne peut tirer contre lui-même!). La colonne V correspond au nombre de victoires de chaque tireur.

**3** En cas de coup double, je connais les 5 cas où l'attaquant a raison.

**Marine attaque Alessia.**

**Marine a raison dans les 5 cas suivants :**

- 1** Marine allonge son bras et attaque en un seul temps. Alessia allonge son bras pendant l'attaque de Marine. Elles se touchent en même temps : **Alessia a tort.**
- 2** Marine attaque. Alessia au lieu de parer, esquive sans réussir. Elles se touchent en même temps : **Alessia a tort.**
- 3** Marine attaque. Alessia pare, mais marque un temps d'arrêt avant de riposter. Marine reprend son attaque immédiatement. Elles se touchent en même temps : **Alessia a tort.**
- 4** Marine exécute un attaque composée. Alessia n'allonge le bras qu'à la fin de l'attaque de Marine. Elles se touchent en même temps : **Alessia a tort.**
- 5** Alessia a le bras allongé, la pointe menaçant la surface valable. **Marine écarte avec son arme la lame d'Alessia** et attaque. Alessia remet sa pointe en ligne. Elles se touchent en même temps : **Alessia a tort.**

**4** En cas de coup double, je connais les 6 cas où l'attaquant a tort.

**Marine attaque Alessia.**

**Marine a tort dans les 6 cas suivants :**

- 1** Alessia a le bras allongé, et la pointe menaçant la surface valable de Marine. **Marine attaque sans écarter la lame d'Alessia.** Elles se touchent en même temps : **Alessia a raison.**
- 2** Marine cherche la lame d'Alessia pour attaquer. Alessia soustrait sa lame et en profite pour l'attaquer. Elles se touchent en même temps : **Alessia a raison.**
- 3** Marine fait une attaque composée, mais marque un temps d'hésitation. Pendant ce temps d'hésitation Alessia en profite pour faire une contre-attaque. Elles se touchent en même temps : **Alessia a raison.**
- 4** Marine fait une attaque composée. Alessia intercepte sa lame et riposte. Marine poursuit son attaque. Elles se touchent en même temps : **Alessia a raison.**
- 5** Marine fait une attaque composée. Alessia fait une contre-attaque avant le dernier temps de l'attaque de Marine. Elles se touchent en même temps : **Alessia a raison.**
- 6** Marine fait une attaque qui est parée. Alessia riposte immédiatement. Marine fait une remise d'attaque en même temps. Elles se touchent en même temps : **Alessia a raison.**

## 5 Je connais la définition de l'attaque composée.

**L'attaque composée est une action qui se fait au moins en deux temps.**

- Le premier temps sert à tendre un piège à l'adversaire et le second à toucher.  
Par exemple : je lui fais croire avec la pointe de mon arme que je vais l'attaquer dessous. Lorsqu'il va parer cette feinte d'attaque, j'en profite dans un deuxième temps pour le toucher dessus.

**Définition à retenir :** « L'attaque est composée lorsqu'elle comprend une ou plusieurs feintes d'attaque. »

## 6 Je connais la définition du « temps d'escrime ».

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

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

Après la parade, il faut enchaîner la riposte.

Marquer un temps d'arrêt avant de riposter me fait perdre la priorité.

## 7 Les attaques au fer.

Ce sont des préparations sur la lame adverse. Elles ont pour but de préparer l'attaque que j'ai l'intention de porter.

**Il y a trois attaques au fer :**

- Le battement
- La pression
- Le froissement

Pour mon blason bleu, je n'utilise que le battement et la pression.

Pour faire un battement, il faut frapper avec la partie moyenne de ma lame sur le faible de la lame adverse.



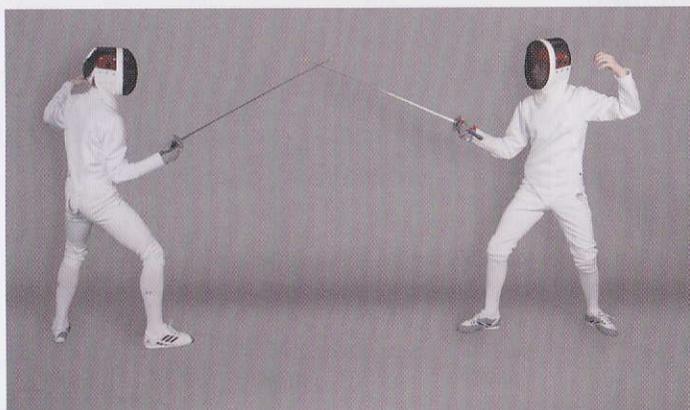
Pour faire une pression, il faut appuyer sur le faible de lame adverse.

# 1 Je sais pourquoi et comment faire des attaques composées.

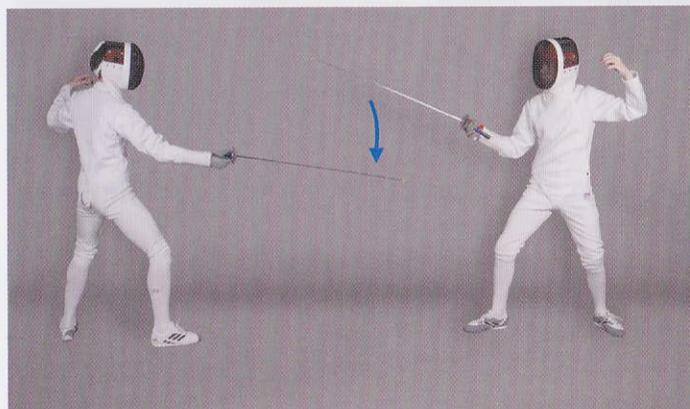
**POURQUOI ?** L'attaque composée a pour but de tendre un piège à l'adversaire (le faire parer) et de tirer partie de cette situation.

**COMMENT ?** Avant d'effectuer une attaque composée, je dois penser à :

- 1 • Effectuer une feinte réaliste qui provoque une parade.

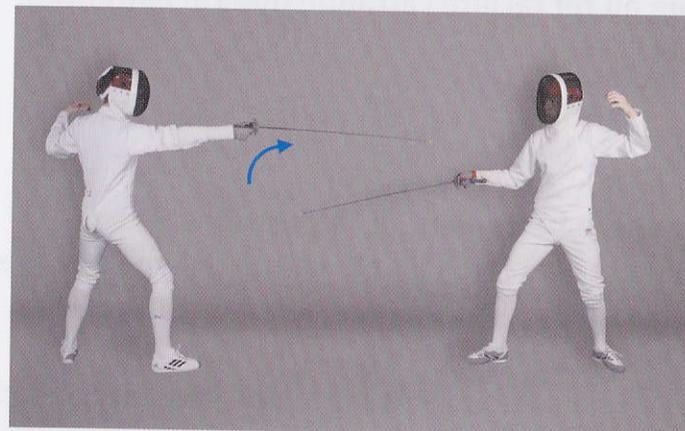


Position de départ



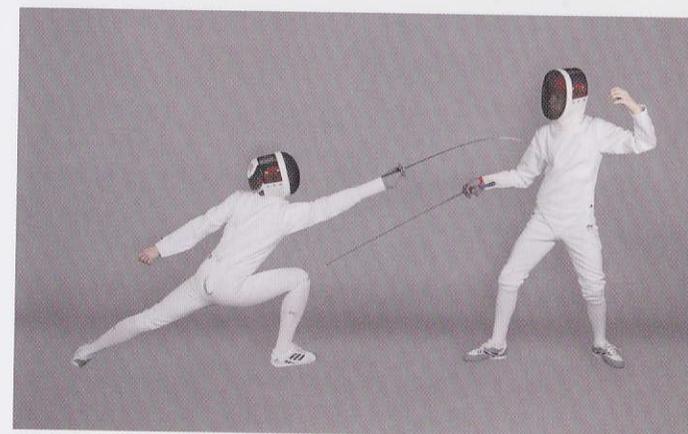
Feinte dessous en avançant la pointe

- 2 • Eviter la parade adverse.  
Attention : si mon adversaire écarte ma lame, on considère que la parade est réussie et il a le droit de riposter.



Tromper la parade en dégageant dessus

- 3 • Accélérer la progression de ma pointe lorsque je trompe la parade pour aller toucher.



Toucher dans la ligne du dessus

## 2 Je sais pourquoi et comment utiliser les attaques au fer.

**POURQUOI ?** L'attaque au fer facilite l'attaque que j'ai l'intention de porter.

**COMMENT ?** En utilisant le battement et la pression  
**Le battement sera fort s'il doit écarter la lame adverse.**  
**Il sera plus léger s'il doit faire réagir mon adversaire.**

Pour faire une pression ma lame doit être en contact avec la lame adverse.  
 Si la pression est forte, elle ouvrira la ligne.  
 Si la pression est légère elle fera réagir mon adversaire.



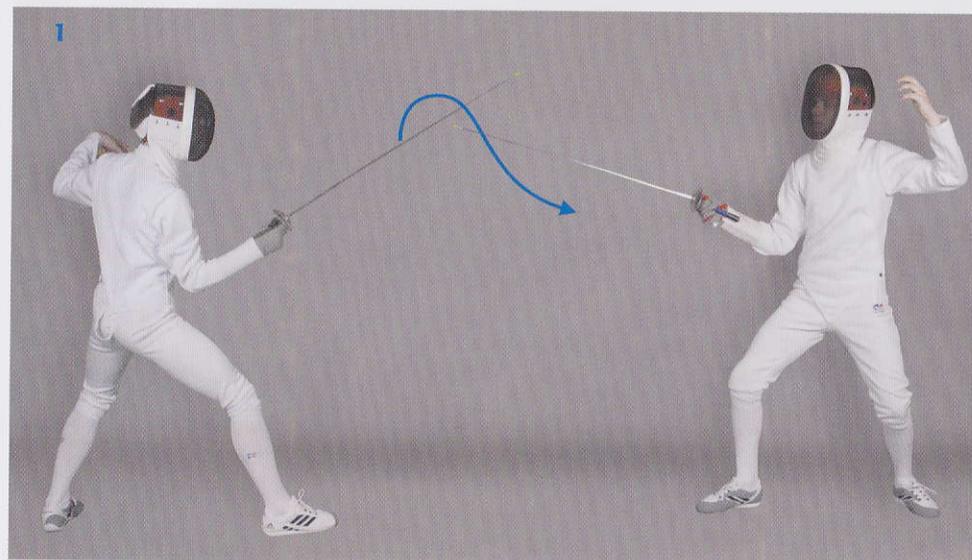
## 3 Je sais pourquoi et comment exécuter le coupé.

**POURQUOI ?** Le coupé est la troisième des attaques simples, il comporte donc un seul temps d'escrime.

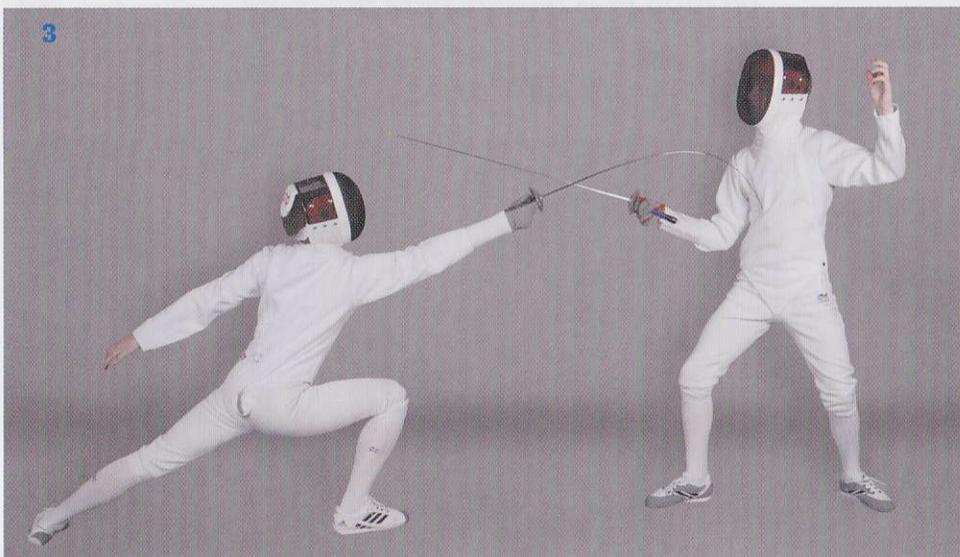
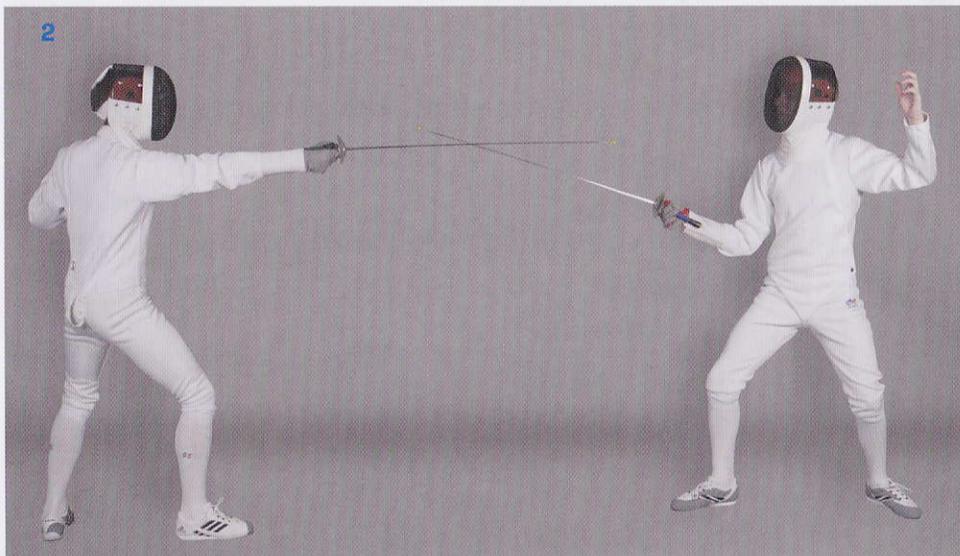
C'est un coup qui consiste à contourner la lame de l'adversaire en passant devant sa pointe.

**COMMENT ?** Il faut que je passe au-dessus de la pointe adverse pour aller toucher une cible non protégée.  
 Après le passage de ma pointe, **l'allongement de mon bras déclenchera ma fente.**

### LE COUPÉ



LE COUPÉ



Je sais pourquoi et comment utiliser la contre-attaque.

POURQUOI ?

Pour le toucher, je vais profiter d'une faute d'exécution de mon adversaire lorsqu'il attaque.

COMMENT ?

Sur une attaque à la tête mal exécutée, je contre-attaque à la manchette en allongeant le bras et en conservant la distance.

