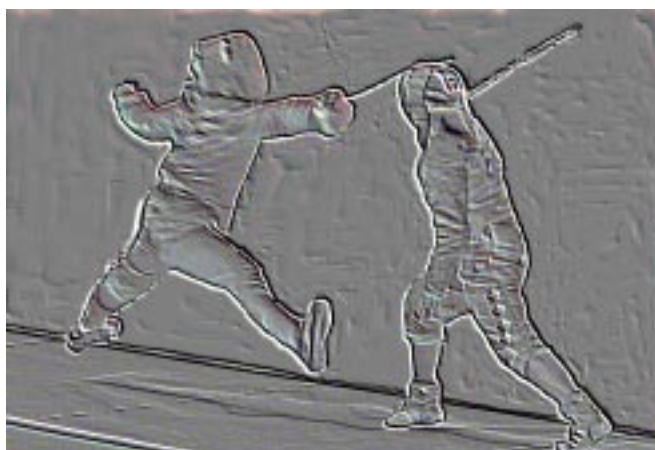


Comment regarder un match d'escrime!



Bienvenue dans le monde de l'escrime! Si vous n'avez jamais vu de match d'escrime, vous allez découvrir un sport excitant et complexe! Parfois on dirait que les escrimeurs ne font pas grand chose et se contentent d'observer et de «bluffer» leur adversaire, puis il agissent à la vitesse de l'éclair, et la victoire ou la défaite se décide au millième de seconde!

Nous vous présentons dans cette brochure quelques règles de base en escrime, pour vous aider à apprécier le spectacle, du plus petit geste de la main à l'explosion totale de vitesse et de puissance des combattants.

Nous espérons que cette brochure contribuera à vous faire apprécier notre sport.

Quelques informations de base

Vous remarquerez immédiatement que les athlètes combattent dans une zone bien définie, facile à repérer quand il s'agit d'un tapis métallique, ou délimitée par des marques sur le sol. Cette zone s'appelle une *piste*. Vous noterez aussi que les escrimeurs (qu'on appelle aussi tireurs) sont attachés par des fils ou câbles, qui s'attachent à leur arme, passent dans leur veste et sont reliés à un *appareil de signalisation électrique*. Cet appareil comporte des lampes de couleur et blanches qui s'allument de temps en temps. Vous remarquerez également, et c'est plus important, que chaque athlète porte une «*tenue d'escrime*». Non seulement cette tenue leur offre une protection à l'épreuve des balles, mais elle sert aussi, à certaines armes, à déceler les touches. Oups! Nous allons oublier la personne bien habillée qui a l'air d'un chef d'orchestre. C'est l'arbitre et son rôle consiste à déterminer, avec l'aide de l'appareil, qui a marqué les touches valables et quel tireur va en bout de ligne remporter le combat.

Quelques conseils pour mieux suivre l'action

L'escrime est un sport exigeant sur les plans physique et mental. Pour remporter la victoire, il est essentiel d'avoir de la vitesse, de la force, de bons déplacements, un excellent doigté et de la psychologie. Voici quelques conseils qui vous aideront à mieux observer un match d'escrime :

- n'essayez pas de regarder les deux tireurs, mais concentrez-vous sur un seul des deux (et vous pouvez même l'encourager!);
- celui qui avance en premier est en général considéré l'attaquant, son mouvement s'accompagne d'habitude d'une progression de sa lame vers la cible adverse;
- le défenseur peut parer l'action de la lame de l'attaquant, c'est à dire bloquer ou détourner cette lame de la cible attaquée, puis tenter immédiatement après de toucher l'attaquant, ce qui s'appelle une riposte;
- un escrimeur est en défensive quand il recule ou quand il pare l'attaque et riposte;
- observez les déplacements et remarquez comment les escrimeurs essaient de maintenir leur distance soit pour porter une attaque en se fendant, soit pour assurer leur défensive si leur adversaire les attaque. En général, le tireur qui a les meilleurs déplacements l'emporte;
- essayez de reconnaître quand le tireur que vous observez essaie de provoquer un contre ou une réaction chez son adversaire;
- au fleuret et à l'épée, aidez-vous des gestes de l'arbitre pour comprendre ce qui s'est passé;
- observez aussi les petits mouvements contrôlés que font les escrimeurs avec leurs mains. Il faut des années pour parvenir à ce niveau de dextérité.

L'aire de jeu, la piste d'escrime

L'aire de jeu s'appelle une «*piste*» et elle mesure de 1,5 à 2 mètres de large, et 14 mètres de long. Elle est marquée d'une ligne centrale, ainsi que des lignes «de départ» situées à deux mètres de chaque côté de la ligne centrale. Si un tireur recule au-delà de la ligne de fond, son adversaire marque un point. Cette piste, qu'elle soit en métal, ou simplement délimitée par de l'adhésif sur le sol, aide à aligner les tireurs et à maintenir l'ordre. L'avantage des pistes métalliques est qu'elles empêchent les lampes de l'appareil de s'allumer quand les tireurs touchent accidentellement le sol.

Les armes

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 cuirasse métallique. Cette cuirasse 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.

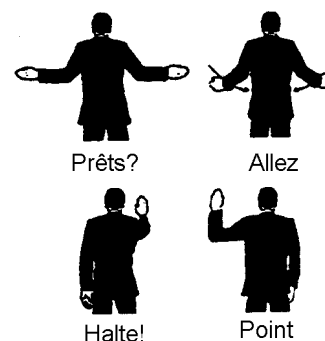
L'*épée* est la version moderne de l'ancienne arme de duel. L'épée est plus lourde que le fleuret et sa lame a une section triangulaire. Tout le corps, de la tête aux pieds, est une cible valable. Les touches ne sont portées qu'avec la pointe elles sont enregistrées par l'appareil électrique quand la 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 l'échange, qu'on nomme «phrase d'armes». Comme le fleuret, le sabre est régi par des règles de «priorité», donc l'arbitre y joue aussi un rôle décisif dans l'attribution des points.

Il touche, donc marque un point? Ce n'est pas toujours le cas!

Pendant le combat, l'appareil s'est probablement déjà allumé plusieurs fois. Avez-vous remarqué le lien entre les lampes de couleur et les points marqués? À l'épée, c'est plus facile. Quand une lampe de couleur s'allume, un point est attribué au tireur situé du côté de la lampe.

Aux deux autres armes, le fleuret et le sabre, les néophytes doivent surveiller l'arbitre pour savoir qui a marqué le point. Si plusieurs lampes sont allumées, les gestes de l'arbitre indiquent celui qui marque le point : c'est celui situé du côté où l'arbitre lève la main.



Lors d'un tournoi à la ronde, aussi appelé «poule», le tireur qui marque cinq points le premier est déclaré vainqueur du match. Si après quatre minutes de combat effectif, aucun tireur n'a marqué cinq points, celui qui a le plus de points gagne. S'ils sont à égalité à l'expiration du temps, l'arbitre effectue un tirage au sort et accorde une minute de prolongation. Si l'égalité persiste à la fin de la minute de prolongation, celui qui a remporté le tirage au sort gagne le combat.

Dans le système par élimination directe (comme aux Jeux olympiques), on détermine le gagnant à chaque arme par une série de matchs successifs en quinze touches. Dans ce cas, un match se compose de trois périodes de trois minutes de combat, espacés de repos d'une minute pendant lesquels les entraîneurs peuvent prodiguer leurs conseils à leurs tireurs. Comme dans le cas des matchs courts en cinq touches, s'il y a égalité à la fin du temps, l'arbitre effectue un tirage au sort et accorde une minute de prolongation. Si l'égalité persiste à la fin de la minute de prolongation, celui qui a remporté le tirage au sort gagne le combat.

RENSEIGNEMENTS

Il y de l'escrime partout au Canada.

Pour de plus amples informations, visitez notre site Web à <http://www.fencing.ca>,
ou communiquez avec :

Fédération canadienne d'escrime - 6000 St Exupery, Laval QC H7H 1H6
Numéro de téléphone : (450) 628-7000 Numéro de télécopieur : (450) 628-1791

Courriel : cff@fencing.ca



Simultanées



Attaque! /
Contre attaque!



Non Valable!



Touche contre



Pointe en ligne