

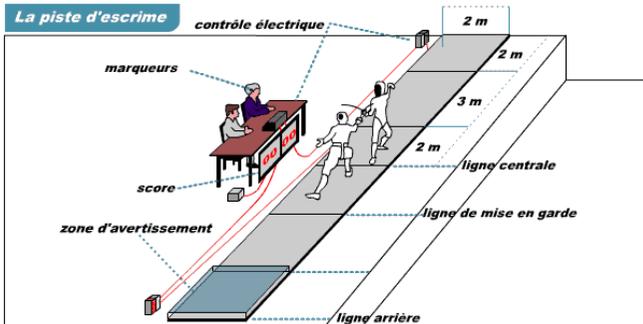
La compétition se déroule selon une formule donnée à l'avance.  
Il peut y avoir 1 ou 2 tours de poule  
1 tableau d'élimination directe ou pas.

Les parents s'efforcent d'accompagner l'enfant  
(il ne doit pas oublier de boire et de manger entre les tours de poule)

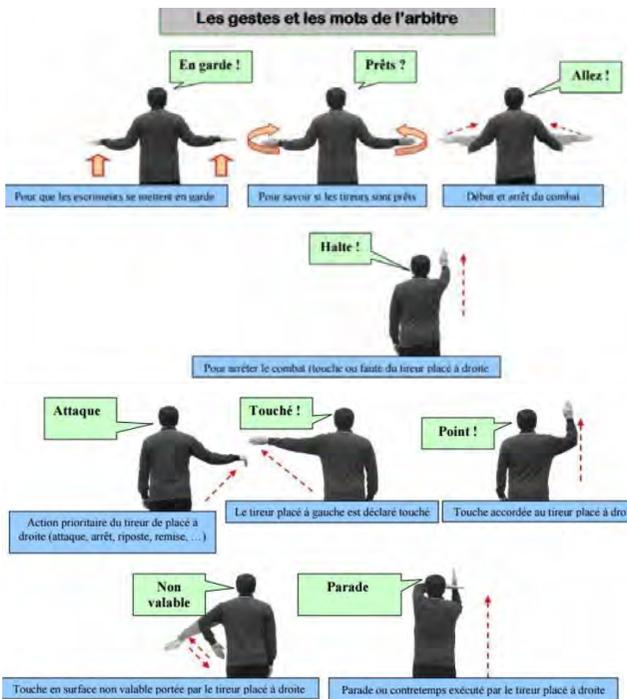


Pour suivre un match:

Catégories	Nombre de touches temps
M5	Eveil escrime
M7-M9	3 (2mn)
M11	4 (2mn)
M13	4 (3mn)
Toutes les catégories à partir de M15	5 (3 mn)



Dans la zone bleu, je suis touché !!



### 5/ COMPORTEMENT

Une première compétition d'escrime

sera un moment intense...

Pour tous !!

**C EST UN JEU**

Votre enfant va éprouver *des émotions fortes* !!

Il faut l'accompagner, le rassurer.

Avoir un comportement exemplaire aidera votre enfant.

Ne pas valoriser excessivement une victoire.

Ne pas critiquer ou au contraire dédouaner une défaite.

*Laisser la prole au maître d'armes*

Tu retrouveras tous ces conseils et plus encore sur le site du club:

<https://escrime-paysd aix.fr/>



GUIDE:

## PREMIERES COMPETITIONS



### 1/ INSCRIPTION

Mon enfant fait de l'escrime.  
Il a envie de faire sa première compétition.  
Comment l'accompagner dans son projet:

- 1: Inscription
- 2: matériel
- 3: Le jour de la Compétition
- 4: règlements
- 5: comportement

Demande l'autorisation à ton maître d'armes

Inscris toi sur la fiche à l'entrée de la salle

Récupère bien toutes les informations pour ta compétition (horaires, lieu)



## 2/MATERIEL

Matériel obligatoire:

Masque

Gant

Pantalon

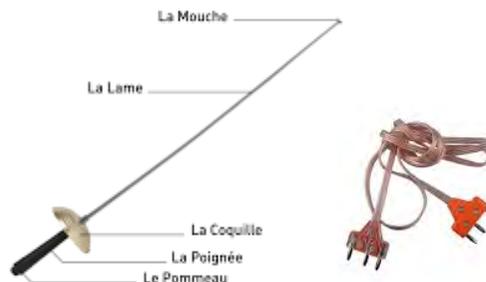
Chaussettes du club

Chaussures de sport

Sous cuirasse

Veste d'escrime

+ la veste du club



Les fleurets et les fils de corps sont le plus souvent amenés par le maître d'armes

## 3/LE JOUR DE LA COMPETITION

Se préparer depuis 2-3 jours en mangeant des féculents pour être en forme

Ne pas oublier de prendre: Barres de céréales, compote, Eau. Il y a souvent une buvette

Arriver avant l'heure de l'appel  
Mettre ses affaires avec celles du club

Aller s'inscrire à l'ouverture de l'appel et régler les frais d'inscription à la table d'appel



Selon la compétition:

Cuirasse métallique

Fil de corps

Il faut récupérer la cuirasse auprès de **Eliane** lors de l'entraînement précédent la compétition



S'échauffer et s'équiper

Se concentrer

Récupérer 1 fleuret et 1 fil de corps

Trouver un copain pour courir  
Je peux aller aux toilettes, m'habiller  
Faire 1 ou 2 matchs

Les parents vont vérifier que l'enfant est bien inscrit sur la liste (affichage au mur)

Les parents restent dans les tribunes, ils peuvent repérer Les numéros des pistes  
Ils sont attentifs aux appels micro

La compétition débute

Le premier tour de poule commence

Tous les tireurs vont s'affronter  
Les parents encouragent  
Aucune intervention pendant la poule



Parents, escrimeurs,

L'Escrime du Pays d'Aix vous apporte quelques précisions qui devraient vous aider à mieux comprendre une compétition d'escrime.



### **Je souhaite participer à une compétition. Comment faire ?**

N'importe quel tireur peut participer à une compétition à partir du moment où ce tireur est licencié dans un club et qu'il a fourni les documents d'aptitude à la compétition lors de son inscription. A l'EPA, nous pensons qu'il faut aussi que ton maître d'Arme ait donné son accord pour que tu sois bien préparé.

Si un tireur souhaite participer à une compétition, il le signale auprès de son maître d'armes au moins 10 jours à l'avance, le planning des compétitions se trouve à l'entrée de la salle d'arme.

Le maître d'armes fera alors le nécessaire pour l'inscrire.

Les compétitions ne sont pas obligatoires, chacun est libre de s'inscrire ou non. Toutefois, une fois l'inscription validée, le tireur doit avertir le plus rapidement possible l'enseignant s'il a un empêchement. En effet, le club est pénalisé lorsqu'il inscrit des tireurs à une compétition et que ces tireurs n'y vont pas (sauf motif médical). Le club organisateur engage alors des frais inutiles.



### **Comment se déroule une compétition d'escrime ?**

Vous-même ou votre enfant va participer pour la 1ère fois à une compétition :

Il est recommandé de manger des féculents (pâtes, riz) pendant 2 à 3 jours avant pour être au mieux de sa forme le jour J. Il est recommandé d'apporter de quoi manger sur les temps de pause de la compétition (gourde de compote pour le sucre rapide mais également un repas un peu plus consistant mais pas trop lourd). Il ne faut pas oublier de prendre de l'eau également !!

Il faut préparer son matériel (chaussures, chaussettes, pantalon, sous-cuirasse, veste, cuirasse électrique, masque, gant, fil de corps, arme) : selon la catégorie, le matériel vous sera confié lors de l'entraînement précédent par Eliane et/ou amené directement sur place. Mais vous devez vous inquiéter d'avoir cette information. (Le gant est obligatoire en compétition!!)

Il est également conseillé d'arriver un peu avant l'appel des tireurs pour ainsi éviter d'être scratché (éliminé) par votre absence et avoir le temps de s'échauffer, lors de l'inscription de votre enfant sur la feuille de la compétition, il est conseillé de prendre en photo les horaires sur la feuille de compétition.

Il y a 3 temps : appel (= début des inscriptions possible)

Scratch (= fin des inscriptions)

début de la compétition (= lancement des matchs sur les pistes)



Dès son arrivée, l'escrimeur doit aller confirmer son inscription et régler les droits d'inscriptions à la table d'appel.

Puis chaque tireur va disposer d'un certain temps (1/4 heure environ après le scratch) pour s'équiper, vérifier son matériel et s'échauffer avant le début de la compétition: les fils de corps et les fleuret sont dans la housse du club, il faut repérer les membres du club dans les tribunes !!

A noter : les fleuret sont différents : poignée bleu ou G écrit sur la coquille : gaucher, poignée rouge : droitier. Les Lames ont des longueurs différentes, c'est écrit en haut de la lame (au plus proche de la coquille): les catégories M5 à M11 sont en lame 0, les M13 sont en lame 0 ou 2, à partir de M15, les tireurs sont en lame 5.

Pendant ce temps là, les organisateurs enregistrent les présents, organisent les matchs de poules, éditent les différents tableaux nécessaires pour recueillir les résultats.

Vérifiez bien que vous êtes dans la liste des présents et dans la bonne catégorie, car à l'issue du scratch, la liste des présents est affichée. Le tireur va ensuite être appelé et faire partie d'une poule. Soyez attentif aux appels micro.



## Qu'est-ce qu'une poule ?

	Nom du tireur	Prénom	a	b	c	d	e	f	V/M	Indice
a	Martin	Julien		V	V	1	3	V	0,6	+5
b	Dupont	Benoît	3		V	V	V	V	0,8	+10
c	Marchal	Ludovic	0	1		0	V	V	0,4	-7
d	Ferry	Gaël	V	1	V		V	V	0,8	+10
e	Mangin	Valentin	V	3	3	1		V	0,4	-1
f	Meunier	Nicolas	0	0	1	1	0		0,0	-18

C'est un groupe de 4 à 7 escrimeurs qui vont s'affronter les uns après les autres : chaque escrimeur va tirer contre tous les autres escrimeurs de sa poule.

Les touches sont jugées par un arbitre.

Le tireur qui marque toutes ses touches est déclaré vainqueur du match.

Si après le temps maximum du combat effectif, aucun tireur n'a marqué tous ses points, celui qui a le plus de points gagne.

Si les tireurs sont à égalité à l'expiration du temps réglementaire, l'arbitre effectue un tirage au sort et accorde une prolongation.

Si l'égalité persiste à la fin de la prolongation, celui qui a remporté le tirage au sort gagne le combat.

Tableau présentant le nombre de touches à mettre et le temps limite pour chaque catégorie en poule

Catégories	Nombre de touches temps
M5	Eveil escrime
M7-M9	3 (2mn)
M11	4 (2mn)
M13	4 (3mn)
Toutes les catégories à partir de M15	5 (3 mn)

## Pour suivre un match d'escrime :

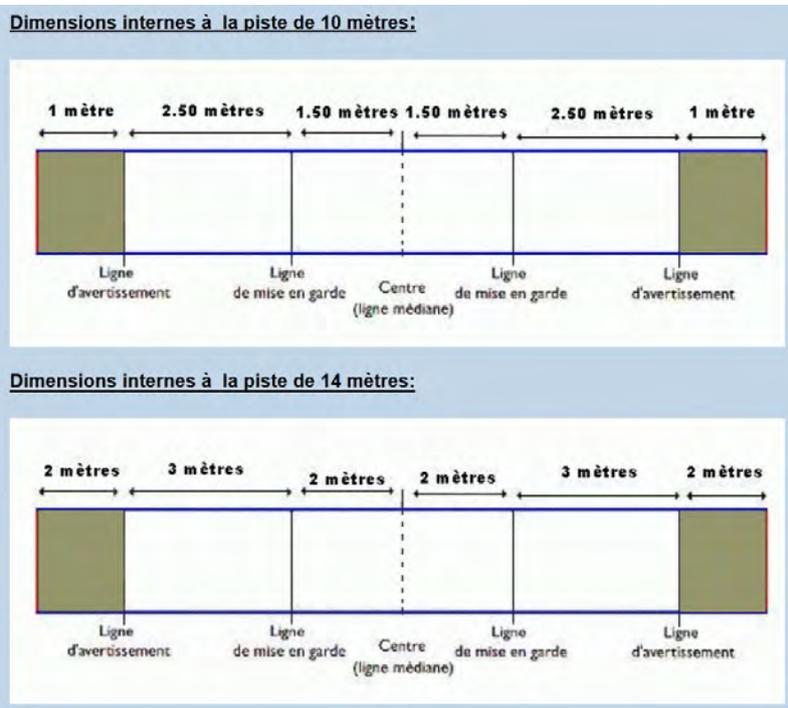
### Présentation de l'aire de jeu : la piste d'escrime.

Vous remarquerez que les tireurs combattent dans une aire de jeu bien définie délimitée par un tapis métallique ou par des marques au sol. Cette zone s'appelle une piste.



Une piste mesure de 1 à 1,5 mètres de large pour 10 mètres de long jusqu'à la catégorie benjamin et de 1,5 à 2 mètres de large pour 14 mètres de long à partir de la catégorie minime.

La piste est marquée d'une ligne centrale, ainsi que des lignes de mise en garde situées de chaque côté de la ligne centrale.



Si un tireur recule au-delà de la ligne de fond, son adversaire marque un point.

L'avantage des pistes métalliques est d'empêcher les lampes de l'appareil de s'allumer quand les tireurs touchent accidentellement le sol.

### La pratique du fleuret, les choses se compliquent légèrement !

- Pour marquer un point il faut toucher seul sur la surface valable (cuirasse électrique) ou avoir priorité en cas de coup double (voir « Comment a-t-on priorité ? »).
- La lumière de l'appareil s'allume toujours du côté du tireur qui a touché. Dans ce cas la lumière rouge ou verte s'allume. L'escrimeur dont la lumière s'allume seule marque le point et les tireurs reviennent à leur ligne de mise en garde.
- Si le tireur touche seul son adversaire en surface non valable (en dehors de la cuirasse électrique), une lumière blanche s'allume. Dans ce cas il n'y a pas de point et les tireurs restent au même endroit sur la piste.

### Au fleuret, que se passe-t-il si 2 lumières s'allument en même temps ?



**1 lumière blanche de chaque côté : les 2 tireurs ont touché la surface non valable. Il n'y aura pas de point d'attribué.**

- 1 lumière blanche d'un côté et 1 lumière de couleur de l'autre côté ou 1 lumière de couleur de chaque côté : seul l'arbitre est apte à décomposer la phrase d'arme et à juger quel tireur avait priorité. Il y aura point ou non.

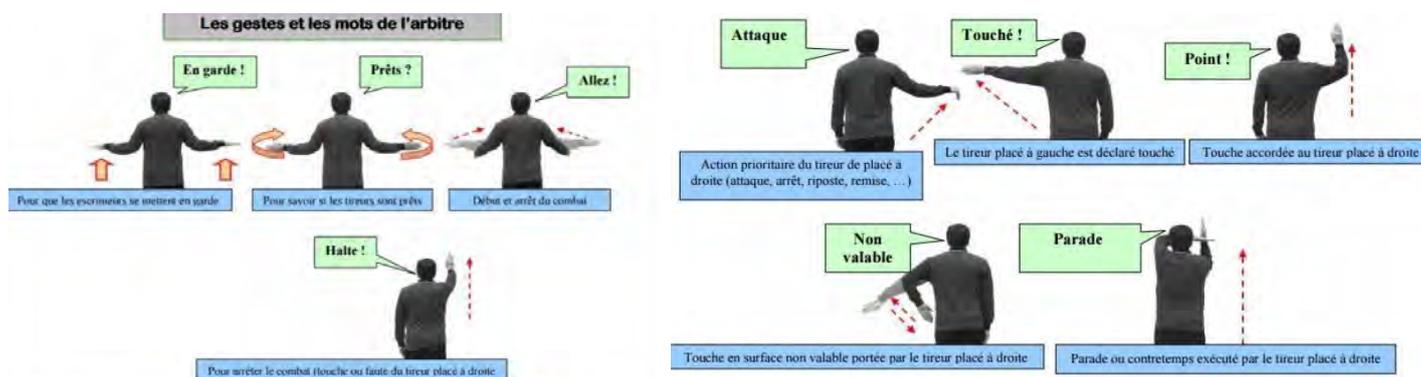
## Comment a-t-on priorité ?

L'attaque correctement exécutée est prioritaire (allongement du bras + fente). Pour reprendre la priorité, l'adversaire doit faire échouer l'attaque adverse pour pouvoir attaquer à son tour.

### Pour simplifier, la priorité est prise lorsque :

- Le bras s'allonge en premier (attaque, pointe en ligne = allonger le bras en premier)
- La lame adverse est écartée (battement = frapper la lame adverse, parade = écarter une attaque)
- L'attaque adverse est esquivée par un mouvement rapide du corps vers l'arrière.

Regardez les gestes de l'arbitre : l'arbitre lève la main du côté du tireur qui a marqué le point.



### la poule est terminée :

Lorsque les matchs de toutes les poules sont finis, le 1er tour de poule est alors terminé.

Les tireurs doivent se couvrir pour garder leurs muscles au chaud, boire même s'ils n'ont pas soif pour garder leur corps hydraté et s'alimenter légèrement.

Ils ne doivent pas s'énerver, ils auront besoin de leur énergie pour la suite. Ils vont disposer d'un temps plus ou moins long, variable selon le nombre de tireurs.

Il faut les aider à rester concentrés mais également à ce qu'ils n'appréhendent pas la suite de la compétition.

### Que font les organisateurs pendant ce temps là ?

Ils saisissent les résultats de chaque match de poule à l'aide d'un programme informatique qui permet de gérer l'ensemble de la compétition, catégorie par catégorie.

Le classement du 1er tour de poule ne pourra être affiché que lorsque toutes les poules de la même catégorie de tireurs seront terminées.

Enfin le classement arrive !

Joie ou déception : attention, rien n'est joué ! Tout le monde continue.

Dans certaines compétitions, il peut y avoir un deuxième tour de poule (challenge).

Dans ce cas les poules sont constituées en tenant compte du classement du premier tour.

### Comment est fait le classement ?

Le classement est réalisé sur le nombre de victoires (V). S'il y a 2 tours de poules, on additionne les victoires des 2 tours de poules.

Celui qui a le plus grand nombre de victoire est premier.

En cas d'égalité de nombre de victoires, on départage les tireurs grâce à l'indice (I) : c'est la différence entre les touches données (TD) et les touches reçues (TR). Celui qui a l'indice le plus élevé est devant.

Un indice positif indique que le tireur a mis plus de touches qu'il en a reçues.

Un indice négatif indique que le tireur a reçu plus de touches qu'il en a mises.

Le classement permet d'établir le tableau d'élimination directe (TED)

### Qu'est-ce qu'un tableau d'élimination directe (TED) ?

Lorsque le classement est établi à la fin des poules, les matchs vont se dérouler de la façon suivante :

Par exemple pour 16 tireurs présents :

- Le 1er classé va rencontrer le 16ème
- Le 2ème classé va rencontrer le 15ème
- Le 3ème classé va rencontrer le 14ème
- Le 4ème classé va rencontrer le 13ème
- Et ainsi de suite. C'est pourquoi il est important de réussir ses poules : avec un meilleur classement on tirera un adversaire normalement moins fort.



Dans le système de tableau d'élimination directe, on détermine le gagnant de chaque arme par une série de matchs successifs. Dans ce cas, en fonction des catégories, un match peut se composer d'une, de deux ou trois périodes de combat, espacés de repos pendant lesquels seul les entraîneurs peuvent prodiguer des conseils à leurs tireurs.

Comme dans le cas des matchs de poule, s'il y a égalité à la fin du temps réglementaire, l'arbitre effectue un tirage au sort et accorde une prolongation. Si l'égalité persiste à la fin de la prolongation, celui qui a remporté le tirage au sort gagne le combat.

Pour savoir d'avance quels tireurs vont s'affronter, l'addition des deux places des tireurs est égale au nombre maximum de tireurs du tableau + 1.

Si le tableau n'est pas complet, certains tireurs peuvent être exemptés du 1er tour d'élimination directe.

Les vainqueurs continuent tandis que les vaincus n'ont plus qu'à rentrer chez eux (sauf les demi-finalistes).

Le classement final de la compétition est sur le site extranet de la FFE dans les jours qui suivent la compétition.

**Tableau présentant le nombre de touches à mettre et le temps limite pour chaque catégorie en tableau d'élimination directe :**

Catégories	Nombre de touches	Temps
M5	Eveil à l'escrime	Eveil à l'escrime
M7 M9	6	2 X 2 minutes (1minute de repos)
M11	8	2 X 2 minutes (1minute de repos)
M13	8	2 X 3 minutes (1 minute de repos)
M15	10	2 X 3 minutes (1 minute de repos)
M17 M20 Senior	15	3 X 3 minutes (1 minute de repos)
Vétérans	10	2X 3 minutes (1 minute de repos)



### **Pour conclure**

Il faut avant tout que la compétition reste un plaisir, une joie de tirer avec des escrimeurs d'autres clubs.

Merci aux parents qui emmènent leurs enfants en compétition et un merci supplémentaire à ceux qui emmènent en plus les enfants d'autres personnes.

Quant à vous, parents et escrimeurs, pendant un match soyez fair-play. Faites confiance aux arbitres, aux Maîtres d'armes et à votre enfant. Restez derrière les barrières, pensez que l'adversaire de votre enfant est un autre enfant, du même âge que le vôtre. Ne perturbez pas les matchs en cours, encouragez votre tireur, votre club seulement entre les touches d'un match, il est interdit de parler avec l'arbitre pendant la compétition.

Sachez que le public d'une compétition se doit de respecter le règlement FFE en vigueur, il peut être sanctionné au même titre qu'un escrimeur ou un Maître d'armes.

Consultez le tableau des sanctions par cartons sur le site FFE.

**Et si vous avez un doute : faites le test Et toi, quel parent es tu?**





# Quel parent êtes-vous ?

## PARENT FANATIQUE



- Je suis très préoccupé par la victoire ou la défaite de mon enfant.
- Si mon enfant fait du sport, c'est parce qu'il aime gagner des médailles et des trophées.
- Mon enfant a tout le potentiel pour aller en coupe du monde ou même aux JO.
- Après un an de pratique, mon enfant tire déjà mieux que d'autres enfants plus expérimentés que lui.
- Lorsque mon enfant échoue, j'ai honte de lui mais également un peu de moi.
- J'espère que mon enfant ira plus loin que moi dans sa carrière sportive.

## PARENT EXCITE



- Je donne des conseils à mon enfant pendant l'entraînement ou la compétition.
- Il m'arrive parfois également de donner des conseils et instructions aux maîtres d'arme, ou d'intervenir dans l'arbitrage.
- Si mon enfant se blesse, j'entre immédiatement sur la piste.
- J'ai fait de l'escrime, je donne donc quelques leçons à mon enfant en dehors de la salle d'armes.
- Mon enfant m'a déjà dit que mes conseils le dérangent.

## PARENT ABSENT



- Je n'assiste jamais à ses compétitions.
- Je ne connais pas les règles de l'escrime.
- J'ai beaucoup de mal à m'intéresser à l'escrime.
- Je ne connais pas les camarades du club ni le maître d'arme de mon enfant.
- Pendant une compétition, je suis distrait, je lis, je travaille sur mon ordinateur, je n'encourage pas mon enfant.
- Je ne participe jamais aux déplacements collectifs ni au moments conviviaux de l'association.

## PARENT SUPPORTER



- Je connais un peu les règles de l'escrime
- J'encourage mon enfant aux moments appropriés (pendant les temps morts, avant et après la compétition)
- Je respecte les décisions prises par les arbitres.
- J'accepte que mon enfant soit aussi remplaçant.
- Je laisse mon enfant décider s'il veut pratiquer sa discipline sportive en compétition.
- Je transmets à mon enfant les valeurs du sport : respect et fair-play.