

FÉDÉRATION D'ESCRIME DU QUÉBEC

LES BRASSARDS

LIVRET BRASSARD JAUNE

Maîtres

Ildemaro Sanchez

Dominique Teisseire

Jean Marie Banos

SOMMAIRE

1. Préambule
2. Contenus spécifiques du brassard jaune (par arme)
3. Grille de références de comportement technique des contenus du brassard jaune (par arme)
 - 3.1 Fleuret
 - 3.2 Épée
 - 3.3 Sabre
 - 3.4 Modèle de grille de contrôle de la progression technique aux trois armes
4. Critères spécifiques d'évaluation finale du brassard jaune (par arme)
 - 4.1 Les connaissances théoriques
 - 4.2 La série de déplacements
 - 4.3 Le travail collectif de collaboration (par arme)
 - 4.4 L'arbitrage aux trois armes
 - 4.5 Le développement des valeurs de l'activité et l'évaluation continue (responsabilité, travail en équipe, maîtrise de soi et confiance, esprit sportif, respect, partage)
5. Planification de la journée d'évaluation (évaluation finale)
6. Modèle de grille d'évaluation des différents critères (par arme)
7. Modèle de diplôme et modèle de brassard
8. Conclusion

1. PRÉAMBULE

Nous avons choisi la forme de livrets pour vous présenter les différents brassards. Ainsi, vous trouverez facilement, par couleur, les critères propres au passage de chaque brassard.

Dans ce livret, nous présentons le brassard jaune aux trois armes (fleuret, épée, sabre) et les différents critères et contenus qui guident l'enseignant et l'élève pour la compréhension et la réussite de ce brassard.

2. CONTENUS SPÉCIFIQUES DU BRASSARD JAUNE (PAR ARME)

BRASSARD JAUNE FLEURET

Brassard	Déplacements, éléments techniques	Préparation et plan d'action tactique proposé	Règlements	Arbitrage	Entraînement
Jaune	Déplacements : Marche, retraite, fente, combinaisons. Éléments techniques : Prise de l'arme; Garde; Défensive de quarte et sixte; Engagement de quarte et sixte; Offensive simple (directe et par dégagements); Riposte immédiate (directe et indirecte).	Il n'y pas de contenu à ce niveau.	Surface valable; Dimension de la piste; Méthode pour marquer des touches.	Assesseur : Arbitrage avec l'entraîneur; Identifier les actions réalisées.	Participer à des séances d'échauffement, de déplacements de base, de pédagogie collective correspondant aux brassards jaunes, d'éirements finaux.

BRASSARD JAUNE ÉPÉE

Brassard	Déplacements, éléments techniques	Préparation et plan d'action tactique proposé	Règlements	Arbitrage	Entraînement
Jaune	Déplacements : Marche, retraite, demi-fente, fente, combinaisons. Éléments techniques : Prise de l'arme, garde, offensive et contre-offensive à la main, au bras, au corps (directe et indirecte); Offensive par remise et reprise; Contre-offensive par opposition de sixte et d'octave; Battement de quarte; Engagement de sixte et d'octave.	Il n y pas de contenu à ce niveau.	Surface valable; Dimension de la piste; Méthode pour marquer des touches.	Assesseur : Arbitrage avec l'entraîneur Identifier les actions réalisées.	Participer à des séances d'échauffement, de déplacements de base, de pédagogie collective correspondant aux brassards jaunes, d'éirements finaux.

BRASSARD JAUNE SABRE

Brassard	Déplacements, éléments techniques	Préparation et plan d'action tactique proposé	Règlements	Arbitrage	Entraînement
Jaune	Déplacements : Marche, retraite, fente, bond arrière; combinaisons. Éléments techniques : Prise de l'arme, garde; Offensive simple, directe et indirecte (tête, flanc, ventre, pointe); Défensive 1 ^{er} système (quarte, quinte et tierce), riposte immédiate (directe et indirecte). Défensive avec la distance et offensive immédiate (faire tomber dans le vide).	Il n y pas de contenu à ce niveau.	Surface valable; Dimension de la piste; Méthode pour marquer des touches.	Assesseur : arbitrage avec l'entraîneur Identifier les actions réalisées.	Participer à des séances d'échauffement, de déplacements de base, de pédagogie collective correspondant aux brassards jaunes, d'étirements finaux.

3. GRILLES DE RÉFÉRENCES DE COMPORTEMENT TECHNIQUE DES CONTENUS DU BRASSARD JAUNE (PAR ARME)

Une grille de références permet d'identifier les critères d'évaluation pour les contenus des brassards jaunes aux trois armes. On ne prétend pas donner des critères définitifs d'exécution, mais simplement un point de vue sur l'exécution de la technique de base des contenus. Ces critères peuvent être enrichis par les entraîneurs.

En partant de critères préétablis, les enseignants peuvent créer d'autres grilles de critères pour identifier le niveau de progression de chaque étudiant en fonction de la grille de développement technique et général. L'idéal serait d'évaluer les élèves une fois par mois et de noter les appréciations. À partir de ces notes, il devient facile de vérifier de façon méthodique les progrès accomplis. Cette procédure permet également aux élèves d'avoir une idée assez nette de leur niveau à chaque étape.

3.1 GRILLE DE RÉFÉRENCES DE COMPORTEMENT TECHNIQUE DES CONTENUS DU BRASSARD JAUNE AU FLEURET

Fleuret - brassard jaune

Contenus	Critère de contrôle préétabli (critère d'exécution conseillé)
Marche	Deux temps de marche (arrivée des pieds ensemble), alignement des talons, écart des pieds (largeur des épaules).
Retraite	Deux temps de retraite (d'abord le pied arrière), alignement des talons, écart des pieds (largeur des épaules).
Fente	Glissement de talon, pointe du pied vers le haut; allongement de la jambe d'attaque, temps de suspension, blocage de la fente sans glisser le pied arrière et angle de 90 degrés entre la cuisse et la jambe (articulation du genou).
Bond arrière	Départ du pied d'arrière sans déplacement de bassin, arrivée des deux pieds ensemble.
Prise de l'arme et position de garde	Torse droit, pieds écartés, genou de la jambe d'attaque bien droit (vers l'avant), bras en angle d'environ 90 degrés (parallèles au sol ou main légèrement haute), main dans l'axe de l'épaule ou légèrement dehors (mais pas dedans).
Offensive simple (directe et indirecte)	Allongement du bras et progression de la pointe avant le départ du pied d'attaque. En position finale, la main est à la hauteur de l'épaule ou légèrement au-dessus, mais dans son axe. Pour l'action indirecte, le changement de cible se fait au dernier moment (après 3/4 d'allongement, mais en un seul temps d'escrime).
Défensive simple quarte	À partir de la position de garde : déplacement de la main latéralement dedans (légèrement vers l'avant et assez large), parade au dernier moment de la fente de l'adversaire; veiller à la progression de la lame adverse sur la cible. Parade au moment de l'appui du pied arrière (dans la retraite) ou avec l'arrivée du bond arrière.
Défensive simple sixte	À partir de la position de garde : déplacement de la main latéralement dehors (= dans la position de parade, la pointe dirigée vers l'avant), parade au dernier moment de la fente de l'adversaire Parade au moment de l'appui du pied arrière dans la retraite ou avec l'arrivée du bond arrière.
Riposte simple (directe et indirecte) (tête, ventre, flanc)	Pour la position finale, les mêmes orientations de l'action offensive simple. Pour la riposte après la parade de quarte, veiller à déplacer la main diagonalement vers l'avant et vers l'extérieur pour toucher dans l'alignement de l'épaule.
Engagement de quarte et de sixte	À partir de la position de garde : pour l'engagement de quarte, allonger le bras vers l'avant et engager le fer dans la position de quarte, pointe dirigée vers l'avant. L'engagement de sixte se fait à partir d'une pointe de l'adversaire dedans; on suit le même principe : on allonge le bras vers l'avant et on engage le fer dans la position de sixte, pointe dirigée vers l'avant. Le départ du mouvement du bras doit se faire avant le départ de la jambe d'attaque.

3.2 GRILLE DE RÉFÉRENCES DE COMPORTEMENT TECHNIQUE DES CONTENUS DU BRASSARD JAUNE À L'ÉPÉE

Épée - brassard jaune

Contenus	Critère de contrôle préétabli (critère d'exécution conseillé)
Marche	Deux temps de marche (arrivée des pieds ensemble), alignement des talons, écart des pieds (largeur des épaules).
Retraite	Deux temps de retraite (d'abord le pied arrière), alignement des talons, écart des pieds (largeur des épaules).
Fente	Glissement de talon pointe du pied vers le haut, allongement de la jambe d'attaque, temps de suspension, blocage de la fente sans glisser le pied arrière et angle de 90 degrés entre la cuisse et la jambe (articulation du genou).
Prise de l'arme et position de garde	Torse droit, pieds écartés, genou de la jambe d'attaque bien droit (vers l'avant), bras en angle d'environ 90 degrés (parallèle au sol ou main légèrement haute), main dans l'axe de l'épaule ou légèrement dehors (mais pas dedans)
Offensive simple (directe et indirecte)	Allongement du bras et progression de la pointe avant le départ du pied d'attaque. Position finale de la main significativement au-dessus de l'épaule, mais dans son axe. Pour l'action indirecte, le changement de cible se fait au dernier moment (après 3/4 d'allongement, mais en un seul temps d'escrime).
Contre-offensive simple (directe et indirecte)	Allongement du bras et progression de la pointe au départ de l'attaque de l'adversaire. Position finale de la main significativement au-dessus de l'épaule, mais dans son axe. La contre-attaque se fait avec retraite du pied arrière en même temps que l'allongement du bras, mais le déplacement du bassin se produit après l'appui du pied arrière, pour garder la distance de touche.
Offensive par remise et reprise	Remise : après l'action de fente initiale, revenir légèrement à la garde avec le pied arrière pour donner une nouvelle impulsion et refaire l'attaque, avec une petite flexion et une extension du bras avant la nouvelle impulsion. Reprise : même technique, mais avec changement de ligne ou battement; l'action de la main se fait avant la nouvelle impulsion.
Engagement de sixte et d'octave	À partir de la position de garde : pour l'engagement de sixte, allonger le bras vers l'avant et engager le fer dans la position de sixte, pointe dirigée vers l'avant. L'engagement d'octave se fait en principe à partir d'une pointe de l'adversaire menaçant dans la ligne basse dehors; on suit le même principe : on allonge le bras vers l'avant et on engage le fer dans la position d'octave, pointe dirigée vers l'avant. Le départ du mouvement du bras doit se faire avant le départ de la jambe d'attaque.
Contre offensive par opposition de sixte et d'octave	Allongement du bras et progression de la pointe au départ de l'attaque de l'adversaire, en fermant la position de sixte ou d'octave par rapport au placement de la pointe de l'adversaire. Position finale de la main significativement plus haute que l'épaule, mais dans son axe dans la sixte, et plus ou moins à la hauteur de l'épaule dans l'octave (allonger le bras en fermant la position).
Battement de quarte	Le battement se fait plutôt sans trop de déplacement latéral de la main : on conseille un quart de pronation en gardant la main dans la ligne de l'épaule, pour ne pas trop montrer la cible (la main) au moment du battement. Le départ du mouvement du bras doit se faire avant le départ de la jambe d'attaque (aucun retrait de la lame avant le battement).

3.3 GRILLE DE RÉFÉRENCES DE COMPORTEMENT TECHNIQUE DES CONTENUS DU BRASSARD JAUNE AU SABRE

Sabre - brassard jaune

Contenus	Critère de contrôle préétabli (critère d'exécution conseillé)
Marche	Deux temps de marche (arrivée des pieds ensemble), alignement des talons, écart des pieds (largeur des épaules).
Retraite	Deux temps de retraite (d'abord le pied arrière), alignement des talons, écart des pieds (largeur des épaules).
Fente	Glissement de talon, pointe du pied vers le haut; allongement de la jambe d'attaque, temps de suspension, blocage de la fente sans glisser le pied arrière et angle de 90 degrés entre la cuisse et la jambe (articulation du genou).
Bond arrière	Départ du pied arrière sans déplacement de bassin, arrivée des deux pieds ensemble.
Prise de l'arme et position de garde	Torse droit, pieds écartés, genou de la jambe d'attaque bien droit (vers l'avant), coude collé au torse et main légèrement dehors.
Offensive simple tête (directe et indirecte)	Allongement du bras avant le départ du pied d'attaque. En position finale, la main est légèrement plus haute que l'épaule, mais dans son axe. Pour l'action indirecte, le changement de cible se fait au dernier moment (après 3/4 d'allongement en un seul temps d'escrime).
Offensive simple ventre (directe et indirecte)	Allongement du bras avant le départ du pied d'attaque. En position finale, la main est légèrement en supination et à la hauteur de l'épaule, dans son axe. Pour l'action indirecte, le changement de cible se fait au dernier moment (après 3/4 d'allongement en un seul temps d'escrime).
Offensive simple flanc (directe et indirecte)	Allongement du bras avant le départ du pied d'attaque. En position finale, la main sera légèrement en pronation, à la hauteur de l'épaule, légèrement dedans, au milieu du corps. Pour l'action indirecte, le changement de cible se fait au dernier moment (après 3/4 d'allongement).
Offensive simple pointe (directe et indirecte)	Allongement du bras en descendant la pointe vers la cible avant le départ du pied d'attaque. En position finale, la main est à la hauteur de l'épaule et dans son axe. Pour l'action indirecte, le changement de cible se fait au dernier moment (après 3/4 d'allongement un seul temps d'escrime).
Défensive simple quarte	À partir de la position de garde : déplacement de la main latéralement dedans (légèrement vers l'avant et assez large), parade au dernier moment de la fente de l'adversaire; veiller à la progression de la lame adverse sur la cible. Parade au moment de l'appui du pied arrière (dans la retraite) ou avec l'arrivée du bond arrière.
Défensive simple quinte	À partir de la position de garde : déplacement de la main vers le haut par-dessus de la tête (légèrement vers l'avant et assez haut), le coude vers l'avant, dans l'alignement de l'épaule; parade au dernier moment de la fente de l'adversaire; veiller à la progression de la lame adverse sur la cible. Parade au moment de l'appui du pied arrière (dans la retraite) ou avec l'arrivée du bond arrière.
Défensive simple tierce	Défensive à partir de la position de garde : déplacement de la main latéralement dehors (légèrement vers l'avant et assez large), parade au dernier moment de la fente de l'adversaire; veiller à la progression de la lame adverse sur la cible. Parade au moment de l'appui du pied arrière (dans la retraite) ou avec l'arrivée du bond arrière.
Riposte simple (directe et indirecte) (tête, ventre, flanc)	Pour la position finale, mêmes orientations que pour les actions offensives simples. Pour la riposte après la parade de quarte, veiller à déplacer la main diagonalement vers l'avant et vers l'extérieur, pour toucher la tête ou le ventre dans l'alignement de l'épaule. Pour la riposte de quinte-tête, veiller à tourner la main (en faisant passer sa pointe derrière la pointe de l'adversaire), et à déplacer la main vers l'avant tout en la gardant légèrement haute et dehors.
Faire passer dans le vide	Avec un changement du rythme, faire une retraite et un bond arrière au départ de la fente de l'adversaire (le bond arrière en finale de la fente); les deux pieds doivent arriver au sol en même temps.

3.4 MODÈLE DE GRILLE DE CONTRÔLE DES CRITÈRES DE DÉVELOPPEMENT ET DE PROGRESSION

Voici un modèle de la grille de contrôle conçue pour le brassard jaune au sabre, mais qui peut servir également, en adaptant les contenus, pour le fleuret et pour l'épée.

Sabre - brassard jaune ou orange

Contenus	Critère de développement et de progression de l'élève (à remplir par l'enseignant en fonction de son appréciation)	Niveaux de développement			
		Excellent	Bien	Moyen	Faible
	<i>À titre d'exemple :</i>				
Marche	Pieds trop rapprochés dans les marches, talons mal alignés			X	
Retraite	Déplace le bassin trop tôt vers l'arrière			X	
Fente	Bon temps de départ de la main, bon temps de suspension de la jambe avant, bon blocage de la fente	X			
Bond arrière	À remplir par l'enseignant en fonction de son appréciation.				
Prise de l'arme et position de garde	À remplir par l'enseignant en fonction de son appréciation.				
Offensive simple tête (directe et indirecte)	À remplir par l'enseignant en fonction de son appréciation.				
Offensive simple ventre (directe et indirecte)	À remplir par l'enseignant en fonction de son appréciation.				
Offensive simple flanc (directe et indirecte)	À remplir par l'enseignant en fonction de son appréciation.				
Offensive simple pointe (directe et indirecte)	À remplir par l'enseignant en fonction de son appréciation.				
Défensive simple quarte	À remplir par l'enseignant en fonction de son appréciation.				
Défensive simple quinte	À remplir par l'enseignant en fonction de son appréciation.				
Défensive simple tierce	À remplir par l'enseignant en fonction de son appréciation.				
Riposte simple (directe et indirecte) (tête, ventre, flanc)	À remplir par l'enseignant en fonction de son appréciation.				
Faire passer dans le vide	À remplir par l'enseignant en fonction de son appréciation.				

4 CRITÈRES SPÉCIFIQUES D'ÉVALUATION FINALE DU BRASSARD JAUNE

L'évaluation finale pour le passage de brassard jaune doit être faite en fonction de différents critères, qui doivent rechercher un développement plus important que le simple développement de la technique. Parce qu'il s'agit de trois armes différentes (fleuret, épée, sabre), certains contenus sont communs aux trois armes, d'autres sont spécifiques à l'une ou l'autre d'entre elles.

4.1 Les connaissances théoriques

Les contenus théoriques, présentés par ordre alphabétique, s'inspirent du glossaire de la page web de la FFE (Fédération Française d'Escrime) de 2008. Il est important de simplifier le plus possible les définitions théoriques pour le brassard jaune; ses concepts seront revus au brassard orange.

Pour l'évaluation de passage du brassard jaune, le jury choisira quelques définitions qu'il considère d'importance. Les connaissances théoriques qu'un élève doit assimiler pour la réussite du brassard jaune sont celles, de base, listées ci-dessous.

4.1.1 D'un point de vue général

Légende : (F.) = Fleuret; (E.) =Épée; (S.) = Sabre; (R.I.) = Règlement international pour les épreuves.

Adversaire : Escrimeur en situation d'assaut.

Arbitre (ou président) : Directeur du combat.

Assaut : Face à face entre deux escrimeurs cherchant à se toucher sans être touchés.

Attaque : Action offensive initiale exécutée en allongeant le bras et portée avec un mouvement progressif (fente, flèche, etc.). Elle peut être simple ou composée, renforcée d'actions sur le fer adverse.

Bras armé : (R.I.) Bras porteur de l'arme. Sauf en cas de blessure dûment constatée, le tireur ne peut changer l'arme de main au cours du même match.

Cible : Surface à atteindre. Par rapport à la main adverse, on distingue la cible haute et la cible basse.

Combat : Synonyme d'assaut.

Contre riposte : Coup porté après avoir paré la riposte adverse. Celle-ci peut être simple, composée, par prise de fer immédiate ou à temps perdu, exécutée étant fendu, de pied ferme, en rompant, en marchant, en se fendant, en flèche ou avec un déplacement latéral. La deuxième contre-riposte est le coup porté après avoir paré la contre-riposte adverse.

Convention : (S.) Règle de combat qui définit la priorité.

Coquille : Partie métallique circulaire et convexe destinée à protéger la main.

Défensive : Ensemble des actions destinées à faire échec à l'offensive adverse, comprenant : les parades, les esquives, les déplacements.

Dehors : La ligne du dehors est la ligne basse droite du tireur.

Distance : La distance est l'intervalle qui sépare les deux tireurs. On distingue couramment :

- La distance de riposte, qui ne nécessite que la seule extension du bras;
- La distance d'attaque, ou mesure (voir ce mot);
- La grande distance, qui nécessite un déplacement en avant précédant l'attaque.

Fente : Action consistant en une détente de la jambe arrière combinée avec une projection de la jambe avant. Se dit également de la position de l'escrimeur fendu.

Fer : Lame

Garde : Position la plus favorable que prend le tireur pour être également à l'offensive, à la défensive ou à la contre-offensive. Pointe haute ou basse, mais toujours en direction de la cible, la garde peut être courte ou longue; elle subit des modifications au cours du combat, suivant la tactique choisie.

Jugement (de la touche) : Décision du président du jury sur la priorité, la validité ou l'annulation de la touche.

Lame : La lame comporte trois parties fonctionnelles et la soie (voir ce mot) :

- Le tiers supérieur (isolé au fleuret électrique);
- Le tiers moyen, utilisé pour les actions sur le fer (engagement, pression battement);
- Le tiers inférieur, utilisé pour les parades et les prises de fer.

Marche : Déplacement avant destiné à se rapprocher de l'adversaire.

Offensive : Ensemble des actions destinées à toucher l'adversaire.

Octave : (F.E.) Position couvrant la ligne de dehors, la pointe plus basse que la main placée en supination.

Opposition : (E.) Prise de fer où l'on s'empare de la lame adverse en la maîtrisant progressivement dans la même ligne jusqu'à la finale de l'offensive.

Parade : (F.E.S.) La parade des coups de pointe est l'action de se garantir d'un coup porté en détournant, avec son arme, le fer de l'adversaire. La parade des coups de tranchant est l'action de bloquer, avec son arme, le fer de l'adversaire. Les parades portent le nom des positions où elles sont prises. On peut parer du tac, d'opposition ou en cédant.

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

Piste : Partie délimitée du terrain, sur laquelle se déroule le combat.

Poignée : Partie en bois, en métal ou en matière plastique, servant à tenir l'arme.

Pommeau : Extrémité métallique renflée qui permet d'assembler et d'équilibrer l'arme.

Président : Arbitre ou directeur de combat.

Quarte : (F.E.) Position couvrant la ligne du dedans, la pointe plus haute que la main, placée en supination.

(S.) Position couvrant le côté gauche, la pointe plus haute que la main, le tranchant tourné vers la gauche, le pouce dessus.

Quinte : (F.E.) Position couvrant la ligne du dedans, prise en pronation, la pointe plus haute que la main.

(S.) Position couvrant la tête et les épaules, la main droite, paume vers l'avant, le tranchant vers le haut, la lame sensiblement horizontale.

Retraite : Déplacement arrière destiné à s'éloigner de l'adversaire.

Riposte : Action offensive portée après la parade. Elle peut être immédiate ou à temps perdu, simple ou composée, par prise de fer, exécutée de pied ferme ou coordonnée avec un déplacement.

Rompre : On disait autrefois « rompre la mesure », c'est-à-dire casser la distance de l'adversaire. Rompre, c'est exécuter un mouvement rétrograde du pied arrière, suivi d'un déplacement rétrograde du pied avant. On peut rompre également en déplaçant le pied avant le premier.

Salut : Geste de civilité que l'on fait au début et à la fin d'un combat ou d'une leçon. Ce geste peut être adressé à l'adversaire, au directeur de combat, à l'assistance. Le salut des armes est une sorte de chorégraphie armée spectaculaire comprenant des attaques simulées, des parades, des appels, des rassemblements et de nombreux saluts.

Soie : Prolongement de la lame qui permet l'assemblage de la coquille, de la poignée et du pommeau.

Simultanées (actions) : Actions lancées en même temps par les deux adversaires.

Tireur : Escrimeur en train de disputer un assaut ou un match.

Toucher : Atteindre l'adversaire avec la pointe ou le tranchant de son arme. Touche valable : coup porté sur une partie de la cible.
Touche non valable : coup atteignant l'adversaire, hors des limites de la cible. Les combats sont évalués en touches données et en touche reçues.

4.1.2 Pour les pratiquants de fleuret, d'épée ou de sabre

En plus des contenus généraux que les pratiquants de trois armes doivent connaître, les pratiquants de sabre et de fleuret doivent maîtriser les notions suivantes :

Attaque (simple) : (F.E.S.) Action offensive, directe ou indirecte, exécutée en un seul temps et coordonnée avec la fente, la flèche ou la marche. Elle est directe quand elle est portée d'une ligne dans une autre par-dessus ou par-dessous la lame adverse (coupé, dégagement).

Avancées : (E.S.) Terme qui définit toute partie située en avant de la tête et du tronc (main, avant-bras, etc.) (pour l'épée).

Contre attaque : (E.) Action contre offensive simple ou composée, portée sur une attaque adverse. Elle s'exécute parfois en marchant, parfois en rompant ou en esquivant, parfois avec une demi-fente ou une extension de garde (voir arrêt).

Contre offensive : (E.) Ensemble des actions portées sur l'offensive adverse.

Coup droit : (F.E.) Attaque simple portée directement de la ligne dans laquelle on se trouve. Synonyme : attaque directe.

Dégagement : (F.E.) Action offensive simple, qui consiste à quitter la ligne dans laquelle on se trouve pour toucher dans une autre. À partir de la ligne haute, le dégagement se fait par-dessous la lame adverse, à partir de la ligne de basse par-dessus.

Directe (parade) (ou latérale) : (F.E.S.) Parade exécutée sans détour d'une ligne haute vers l'autre ligne haute, ou d'une ligne basse dans l'autre ligne basse.

Engagement : (F.) Situation de deux lames en contact. Prendre l'engagement consiste à prendre contact avec la lame de l'adversaire. Le double engagement est la succession de deux engagements ou de deux changements d'engagements.

Positions : (F.E.) Les positions sont les places que peut prendre la main du tireur dans quatre lignes. Ces positions sont au nombre de huit.

On considère que :

Quatre sont en supination : quarte, sixte, septime, octave;

Quatre sont en pronation : prime, seconde, tierce, quinte.

Elles ont donné leurs noms aux parades.

(S.) Au sabre, les parades sont au nombre de cinq : tierce, quarte, quinte, seconde, prime.

Pour le brassard jaune, voir seulement les parades suivantes :

(F. E.) : quarte, sixte, septime, octave;

(S.) : tierce, quarte, quinte.

Septime : (F.E.) Position couvrant la ligne du dessous, la pointe plus basse que la main placée en supination. Septime haute ou septime enlevée (voir demi-cercle).

Sixte : (F.E.) Position couvrant la ligne du dessus, prise la pointe plus haute que la main placée en supination. La garde de sixte est considérée comme la garde traditionnelle.

Surface (valable) : Cf. Théorie de l'escrime au fleuret, au sabre et à l'épée.

Temps (d'escrime) : (F.E.S.) Le temps est la durée d'une action simple. Le temps est, et a toujours été, une des conventions essentielles de l'escrime.

Tête : (S.) Partie de la cible constituée par le dessus du masque.

Tierce : (F.E.) Position couvrant la ligne du dessus, prise en pronation, la pointe plus haute que la main. Jusqu'à la fin XIX^e siècle, la garde de tierce fut la seule en usage; (S.) Position couvrant le côté droit, prise la pointe plus haute que la main, le tranchant tourné vers la droite, le pouce en dessus.

Tranchant : (S.) Partie de la lame, opposée au dos, appelée parfois aussi contre taille.

Tromper : (F.E.) Soustraire sa lame à la parade adverse.

4.2 La série de déplacements

Pour le passage du brassard jaune, on propose l'apprentissage d'un certain nombre de déplacements de base.

Ce contenu sera évalué à partir d'une série de déplacements préétablis, dont la coordination sera maîtrisée. Néanmoins, il faut se rappeler qu'il s'agit du brassard jaune; le niveau de maîtrise exigé ne cherche donc pas la perfection des mouvements, mais seulement leur coordination convenable.

Dans ce brassard, on propose la même série de déplacements pour les trois armes, comme suit :

Arme ou spécialité	Série de déplacements
Fleuret	<ul style="list-style-type: none">• La garde en trois temps, mains au niveau des hanches : 1) debout, les pieds en L; 2) on avance le pied avant; 3) on fléchit les jambes.• La garde avec la main, le rassemblement et le salut en trois temps. Voir la vidéo pour le salut.• La fente : 1) les mains au niveau des hanches; 2) la main d'abord.• La série de déplacements : En garde, 2 marches; 2 retraites; 1 marche et fente; retour en garde arrière; 1 retraite; 2 marches et fente; retour en garde et deux retraites; 3 fentes.
Épée	Idem pour l'épée au brassard jaune.
Sabre	Idem pour le sabre au brassard jaune.

4.3 Le travail collectif de collaboration (par arme)

Pour le brassard jaune, on propose le contrôle de certains éléments techniques et la maîtrise convenable de certains exercices collectifs.

Arme ou spécialité	Exercices de pédagogie collective (un tireur face à l'autre)
Fleuret	<p>Exercice 1 Tireur A : Attaque directe en fente (ligne haute dedans); Tireur B : De pied ferme, parade de quarte et riposte directe; Tireur A : Se laisse toucher. Puis, changement de rôles : le tireur B commence l'action offensive.</p> <p>Exercice 2 Même exercice que le numéro 1, mais avec changement de ligne (lignes haute dehors et basse dehors – parades de sixte, d'octave et de quarte; Puis, changement de rôles : le tireur B commence l'action offensive.</p> <p>Exercice 3 Même exercice que le numéro 1, mais avec 2 marches et fente, le défenseur doit garder la distance (2 petites retraites) et parer au dernier moment (l'exercice commence en distance de marche et fente).</p> <p>Exercice 4 Tireur A : Attaque directe en marche et fente; Tireur B : En distance de marche et fente (sans reculer), le défenseur fait une parade de quarte et une riposte directe (après une riposte par dégagement); Tireur A : Retour en garde vers l'arrière et contre-parade riposte. Puis, changement de rôles : le tireur B commence l'action offensive.</p>
Épée	<p>Exercice 1 Tireur A : Attaque directe en fente (ligne haute dedans); Tireur B : De pied ferme, se laisse toucher; Puis, changement de rôles : le tireur B commence l'action offensive.</p>

	<p>Exercice 2 Même exercice que le numéro 1, mais avec marche et fente; Puis, changement de rôles : le tireur B commence l'action offensive.</p> <p>Exercice 3 Tireur A : Attaque directe en marche et fente (ligne basse à la cuisse); Tireur B : De pied ferme sur le départ de l'action offensive, fait une contre-attaque à la main dessus. Exercice de collaboration : le tireur A ne finit pas l'action offensive et facilite la contre-attaque au tireur B Puis, changement de rôles : le tireur B commence l'action offensive.</p> <p>Exercice 4 Tireur A : Attaque directe en marche et fente par dégagement (ligne haute -dedans -dehors); Tireur B : En distance de marche et fente (sans reculer), le défenseur ferme la ligne de quarte pour provoquer le dégagement de l'adversaire. Puis, changement de rôles : le tireur B commence l'action offensive.</p>
<p>Sabre</p>	<p>Exercice 1 Tireur A : Attaque directe en fente (directe au ventre); Tireur B : De pied ferme, parade de quarte et riposte directe à la tête; Tireur A : Se laisse toucher; Ensuite, même exercice avec l'attaque à la tête et l'attaque au flanc. Le défenseur fait des parades en quinte et en tierce, avec toujours une riposte à la tête. Puis, changement de rôles : le tireur B commence l'action offensive.</p> <p>Exercice 2 Même exercice que le numéro 1, mais avec 2 marches et fente; le défenseur doit garder la distance (2 petites retraites) et parer au dernier moment (l'exercice commence en distance de marche et fente – grande distance).</p> <p>Exercice 3 Tireur A : Attaque directe en marche et fente; Tireur B : En distance de marche et fente (sans reculer), le défenseur fait une parade de quarte et une riposte directe (après les parades de quinte et de tierce); Tireur A : Retour en garde arrière et contre-parade riposte (parade de quarte, puis de quinte, puis de tierce); Puis, changement de rôles : le tireur B commence l'action offensive.</p>

4.4 L'arbitrage aux trois armes

Pour le brassard jaune, il est important d'évaluer l'apprentissage des critères de base de l'arbitrage. Dans la partie théorique, on a déjà pu évaluer quelques éléments de l'arbitrage; néanmoins, il est également important de vérifier la capacité des tireurs :

- à reconnaître les actions les plus importantes,
- à percevoir qui, dans un combat, a reçu la touche et qui l'a donnée;
- et à saisir les critères les plus importants de l'arbitrage, tels :
 - le placement et les déplacements de l'arbitre pendant le combat,
 - les commandements de base (en garde, prêts, allez, halte),
 - la sécurité de l'arbitre dans les prises de décisions,
 - l'identification des actions simples (la priorité offensive, la parade-riposte, la contre-riposte; la touche double et le temps de contre-attaque dans le cas de l'épée).

Pour l'évaluation des facteurs préalablement énumérés, on propose une **grille modèle pour l'évaluation de l'arbitrage**, comme ci-dessous :

Facteurs à évaluer	Observation de l'enseignant sur la qualité de l'arbitrage (à remplir par l'enseignant en fonction de son appréciation)	Évaluation			
		Excellent	Bien	Moyenne	Faible
Le placement et les déplacements de l'arbitre pendant le combat	Exemple : l'arbitre ne se déplace pas avec les tireurs.			X	
Les commandements de base (en garde, prêts, allez, halte)	Les commandements sont bien maîtrisés.	X			
La sécurité de l'arbitre dans les prises de décision	L'arbitre peut améliorer la sécurité dans la prise des décisions.		X		
L'identification des actions simples (la priorité offensive, la parade-riposte, la contre-riposte; la touche double et le temps de contre-attaque, dans le cas de l'épée)	L'identification des actions est convenable. Il peut quand même améliorer l'identification de la contre-attaque.		X		

4.5 Le développement des valeurs de l'activité et l'évaluation continue (responsabilité, travail en équipe et partage, maîtrise de soi et confiance, esprit sportif, respect)

Un des facteurs les plus importants de la mise en place des brassards est celui qui réfère à la possibilité d'utiliser l'enseignement de l'escrime au-delà de la simple notion d'apprentissage technique. Il est important pour les enseignants de réussir à mettre en évidence la capacité de leurs élèves à démontrer l'acquisition de notions telles que la responsabilité, le travail en équipe et le partage, la maîtrise de soi et la confiance, l'esprit sportif, le respect. Toutes ces valeurs forment la base de la personnalité d'un citoyen et, plus encore, de celle d'un champion.

Pour l'évaluation des facteurs préalablement énoncés, on propose la méthode de l'évaluation continue pendant tous les cours de la session, chaque classe offrant de nouvelles possibilités d'activités favorisant l'apprentissage de ces valeurs. La grille ci-dessous propose un modèle pour mettre en évidence les facteurs à évaluer.

Grille de contrôle des valeurs de l'activité

Facteurs	Excellent	Bien	Moyenne	Faible
Responsabilité				
Travail en équipe et partage				
Maîtrise de soi et confiance				
Esprit sportif, fair-play				
Respect				

5 Planification de la journée d'évaluation finale

Pour l'évaluation finale, l'enseignant doit avoir préalablement préparé les élèves grâce à des évaluations similaires de préparation, pour donner suffisamment de confiance aux jeunes athlètes.

Il doit également avoir préparé les grilles de contrôle qui permettront de rendre l'évaluation plus objective et plus facile. Il veillera à donner à cette séance un caractère solennel qui donnera toute son importance à l'activité : invitation d'autres enseignants, tournage des vidéos de l'évaluation...

Les élèves doivent déjà connaître les critères d'évaluation et l'activité doit se clôturer par la remise des brassards et des diplômes. Seuls devront participer à l'évaluation les élèves qui auront démontré (en évaluation continue) un niveau suffisant pour réussir le passage de brassard jaune.

6 Modèle de grille d'évaluation des différents critères

Il est important d'avoir préparé une grille de contrôle qui permettra de présenter les résultats de la journée d'évaluation finale. Cette grille sera remplie à partir des évaluations de chaque facteur, à partir des grilles spécifiques. Voici un modèle de grille d'évaluation générale finale.

Arme ou spécialité : _____

Nom de l'athlète	Connaissances théoriques (20 %)	Série de déplacements (20 %)	Travail de collaboration (20 %)	Arbitrage (20 %)	Valeurs de l'activité (20 %)	Totaux sur 100 %

Critères d'évaluation : On doit accorder une note de 20 % maximum pour chacun des cinq facteurs évalués, le total pouvant atteindre 100 %. Aucun facteur ne devrait être noté moins de 10 %. Pour réussir le passage du brassard, il faut obtenir une évaluation d'au moins 70 % de l'évaluation totale. La note minimale de réussite sera donc de 70 % sur 100 % comme note totale possible.

7 Modèle de diplôme et modèle de brassard

Il est important de clôturer la séance d'évaluation par la remise des diplômes et des brassards, pour garantir la valorisation du niveau.

Il est également important que la Fédération d'escrime du Québec élabore les modèles de diplômes et de brassards, qu'elle fournira aux différents clubs de la province.

Enfin, les enseignants doivent inciter leurs élèves à porter leurs brassards lors des entraînements et des compétitions.

8 Conclusion

Comme nous l'avons déjà mentionné, nous estimons très important de rappeler au public en général, ainsi qu'aux parents et aux athlètes en particulier, que l'escrime est une activité formatrice, pas seulement de performance.

Les brassards deviennent ainsi une aide fondamentale dans notre démarche d'enseignement : nous comptons sur votre collaboration pour encourager leur développement et perfectionner leur contenu.

Grâce à votre collaboration, cet outil deviendra un facteur fondamental dans l'enseignement de notre sport, **l'escrime**. Nous vous en remercions.