

Programme éducatif de la Fédération canadienne d'escrime

Introduction :

Dans le cadre de la transition que la FCE effectue vers le modèle ÉFBC (Éducation et formation basées sur la compétence) de formation des entraîneurs et de prestation des programmes sportifs, nous mettons actuellement en place un «courant» éducatif. Dans le cadre de ce «courant», les escrimeurs acquerront une solide connaissance technique, de bonnes qualités d'observation tactique (et par là même, une capacité d'adaptation), et également une connaissance générale plus complète de l'escrime (ce qui conduira à l'amélioration globale des escrimeurs, des entraîneurs et des officiels).

Ce programme est scindé en cinq facteurs de rendement distincts, mais liés les uns aux autres : la technique, la tactique, les règlements, l'arbitrage et, au niveau le plus élevé, l'entraînement. Même si la compétence réelle relative à chacun de ces facteurs est importante, la manière dont l'information est transmise est plus importante encore. Vous trouverez dans le présent document une description du programme effectif des brassards, un aperçu de la procédure d'examen à tous les niveaux, la durée minimale de préparation à chaque niveau, et une courte explication relative aux catégories d'âge. Les entraîneurs pourront bénéficier de courts ateliers de formation portant sur le mode de prestation des informations du programme, organisés tout de suite après les épreuves du circuit de sélection de la FCE.

Programme des brassards:

Vous trouverez une description complète du programme des brassards à l'Annexe A du présent document.

Procédure d'examen :

Avant d'aborder la procédure d'examen à proprement dit, il faut noter les points suivants : les escrimeurs doivent démontrer leurs compétences dans deux contextes différents, à savoir :

- 1) dans le cadre de leurs séances d'entraînement régulières au club; et
- 2) dans le contexte d'un examen «officiel».

Le fait de faire cette démonstration dans ces deux contextes assure que les compétences sont acquises dans diverses conditions. L'environnement de club permet à l'entraîneur d'évaluer avec quelle facilité l'escrimeur peut exécuter les diverses compétences dans un environnement agréable et non «menaçant». Le contexte de l'examen permet à l'entraîneur d'évaluer la capacité du tireur d'exécuter ces habiletés dans un environnement où il y a davantage de «pression» (ce qui ressemble un peu à la situation où l'entraîneur demande à un élève d'exécuter une certaine action alors qu'il est en piste). La théorie de l'éducation a démontré que ces deux contextes représentent des aspects très différents de l'acquisition globale des compétences.

L'entraîneur du club est responsable des examens aux deux premiers niveaux des brassards (soit jaune et orange). On évalue chacun des cinq courants et on attribue une note au candidat selon le barème suivant : compétences acquises (3), en cours d'acquisition (2) ou non acquises (1). Pour pouvoir passer au niveau suivant, le tireur doit obtenir au moins deux notes de compétences acquises (3), et aucune note de compétences non acquises (1).

En ce qui concerne les deux niveaux suivants (brassards vert et bleu), la procédure d'évaluation doit inclure l'entraîneur du club et un autre entraîneur (de préférence d'un autre club¹, ou sinon au moins un

¹ Les deux clubs peuvent organiser une séance d'entraînement «conjointe» au cours de laquelle peuvent se dérouler les examens de brassards pour les deux clubs.

entraîneur du même club qui n'entraîne pas directement le tireur en question). Dans ce cas, les deux entraîneurs examinateurs doivent se servir du même barème, et la note finale du tireur est la moyenne des deux notes attribuées. L'entraîneur du club doit présenter à l'autre entraîneur examinateur les notes qu'il a attribuées dans le cadre de son évaluation en contexte de club.

Les examens pour les deux derniers niveaux (rouge et noir) ont lieu dans le cadre de stages d'entraînement régionaux organisés par la FCE. Pour cette évaluation, le jury d'examen se compose de trois entraîneurs, dont l'un d'entre eux doit être l'entraîneur en chef du stage à l'arme en question. L'entraîneur personnel du tireur peut être présent à l'examen, mais il ne peut pas participer à la procédure d'examen. L'entraîneur du club doit présenter à l'entraîneur en chef du stage, avant le début de l'examen, les notes qu'il a attribuées au candidat dans le cadre de son évaluation en contexte de club. Pour ces niveaux, on doit utiliser un barème plus strict de notes. Les tireurs seront donc évalués sur une échelle allant de zéro (0) à dix (10) pour chacun des facteurs de rendement. Pour pouvoir être promu au niveau supérieur, il ne doivent obtenir aucune note inférieure à 5.

Au fur et à mesure qu'un tireur ou une tireuse progresse dans l'échelle des brassards, il ou elle doit démontrer sa progression en ce qui concerne les stades de développement des habiletés, à savoir la perception, l'enchaînement, l'adaptation, le polissage, la variation, l'improvisation et la création². La progression doit être la suivante :

Brassard/ Développement des habiletés	JAUNE	ORANGE	VERT	BLEU	ROUGE	NOIR
Perception	X	X	X	X	X	X
Enchaînement	X	X	X	X	X	X
Adaptation		Jaune	Orange	Vert	Bleu	Rouge
Polissage			Jaune	Orange	Vert	Bleu
Variation				Jaune	Orange	Vert
Improvisation					Jaune	Orange
Création						Jaune

Durée de la préparation à chaque niveau :

Les candidats devront tenir à jour un cahier d'entraînement indiquant combien de temps ils ont consacré à la préparation de chaque niveau³. Les entraîneurs de club doivent approuver ces cahiers d'entraînement qui doivent être présentés à l'examen.

- Pour le brassard **jaune**, la préparation doit durer au moins **six mois**.
- Du brassard **jaune** au brassard **orange**, la préparation doit durer au moins **six mois**.
- Du brassard **orange** au brassard **vert**, la préparation doit durer au moins **six mois**.
- Du brassard **vert** au brassard **bleu**, la préparation doit durer au moins **six mois**.
- Du brassard **bleu** au brassard **rouge**, la préparation doit durer au moins **neuf mois**.
- Du brassard **rouge** au brassard **noir**, la préparation doit durer au moins **neuf mois**.

Catégories d'âge :

² Ces termes sont expliqués dans le Manuel des normes de certification des entraîneurs de la FCE.

³ Même si les durées indiquées ici sont en mois, on doit comprendre qu'il s'agit de mois «actifs» d'entraînement. Cela comprend au moins deux séances d'entraînement par semaine pendant toute la durée de la préparation. Si les tireurs s'entraînent moins souvent, il faut allonger en proportion la période de préparation.

On a effectué des recherches⁴ en vue de déterminer si ce programme de brassards devait être divisé en catégories d'âge, ou s'il fallait même l'interdire à certaines catégories d'âge. Les recherches ont conclu qu'il était plus bénéfique et avantageux d'ouvrir le programme à toutes les catégories d'âge et d'offrir un programme mixte, que d'y imposer des divisions ou des restrictions. En effet, ce programme évalue des facteurs de rendement qui ne peuvent pas se limiter à certaines catégories d'âge.

⁴ Ces recherches ont été effectuées en France, à titre d'étude spécifique à l'escrime. Des recherches similaires ont été effectuées au Japon et aux États-Unis en ce qui concerne les compétitions de katas en karaté.

ANNEXE A
PROGRAMME DE FLEURET

Brassard	Technique	Tactique	Règlements	Arbitrage	Entraînement
JAUNE	Fondamentaux. Attaques simples Engagements et battements. Parades latérales (4 et 6). Ripostes et contre-ripostes: simples directes.		Surface valable. Dimensions de la piste. Méthode pour marquer des touches.	Assesseur: mouvement, attention, réponses correctes.	
ORANGE	Attaques simples : avec préparation Parades circulaires. Ripostes et contre-ripostes: simples indirectes. Attaques composées : avec feintes et dégagements.	Observation des autres. Faire la différence entre l'attaquant et le défenseur.	Conventions. Rôle de l'arbitre (succinctement).	Arbitrer quatre assauts en utilisant les commandements appropriés et en décrivant l'action offensive initiale.	
VERT	Attaques simples sur la préparation. Attaques composées. Parades composées. Attaques par prise de fer : opposition, liement.	Auto-observation. Capacité d'expliquer ses propres actions (autant offensives que défensives).	Explication de la phrase d'armes.	Arbitrer quatre assauts en analysant l'action (résumé seulement) Tenir une feuille de poule.	Capacité de démontrer les aspects techniques des brassards jaune et orange aux escrimeurs débutants.
BLEU	Attaques sur le retour en garde. Attaques composées : feintes multiples. Ripostes composées. Attaques par prise de fer : croisé, enveloppement. Parades en cédant.	Observation de l'adversaire. Capacité d'expliquer les actions de l'adversaire (autant offensives que défensives).	Règlements concernant l'aire de jeu : règles relatives aux limites et sanctions connexes.	Arbitrer quatre assauts en analysant l'action (analyse complète). Faire preuve de facilité et d'assurance dans l'analyse.	Enseigner à un brassard jaune jusqu'aux stades de développement de perception et d'enchaînement.
ROUGE	Attaques composées par prise de fer. Ligne. Contre-temps. Dérobement simple et composé. Variations d'actions offensives : remise, reprise.	Expliquer ses propres choix d'actions.	Limites et extensions de la surface valable. Règles concernant le corps à corps et le combat rapproché. Jugement ; seul l'attaquant est touché.	Arbitrer une poule de cinq tireurs. Chronométrer.	Enseigner à un brassard orange jusqu'aux stades de développement de perception et d'enchaînement.
NOIR	Arrêt avec le fer : opposition, interception. Enchaînement.	Adaptations à toutes les situations d'assaut (discussion).	Les sanctions.	Examen d'arbitre provincial.	Obtention du diplôme d'aide moniteur.

ANNEXE A (suite)
PROGRAMME D'ÉPÉE

Brassard	Technique	Tactique	Règlements	Arbitrage	Entraînement
JAUNE	Fondamentaux. Offensive et contre-offensive directes au bras. Remise et reprise (enchaînement des actions) : et aussi avec battements et engagements.		Surface valable. Dimensions de la piste. Méthode pour marquer des touches.	Qui est touché?	
ORANGE	Attaques et contre-attaques avec angulation aux avancées. Attaques par prise de fer : opposition et liement. Parades circulaires. Dérobement de prises de fer Attaques composées : avec feintes et dégagements.	Observation des autres. Faire la différence entre l'attaquant, le contre-attaquant et le défenseur.	Rôle de l'arbitre (succinctement). Rôle des juges de terre.	Arbitrer quatre assauts en utilisant les commandements appropriés.	
VERT	Attaques simples sur la préparation. Attaques composées. Actions au retrait du bras. Parades en cédant. Contre-attaques avec angulation.	Auto-observation. Capacité d'expliquer ses propres actions (autant offensives et contre-offensives que défensives).	Règlements concernant l'aire de jeu : règles relatives aux limites et sanctions connexes.	Arbitrer quatre assauts en appliquant les règles concernant les limites du jeu. Tenir une feuille de poule.	Capacité de démontrer les aspects techniques des brassards jaune et orange aux escrimeurs débutants.
BLEU	Attaques sur le retour en garde. Attaques par prise de fer : croisé, enveloppement. Contre-temps simple. Contre-attaques composées.	Observation de l'adversaire. Capacité d'expliquer les actions de l'adversaire (autant offensives et contre-offensives que défensives).	Règlements concernant l'annulation des touches.	Arbitrer une poule de cinq tireurs (avec vérification des armes).	Enseigner à un brassard jaune jusqu'aux stades de développement de perception et d'enchaînement.
ROUGE	Attaques par prises de fer composées et doubles, et leur défensive. Contre-temps indirects et composés. Contre arrêt.	Expliquer ses propres choix d'actions.	Règles concernant la validité ou la priorité des touches.	Arbitrer une poule de cinq tireurs, avec toutes les vérifications et en chronométrant et marquant le score.	Enseigner à un brassard orange jusqu'aux stades de développement de perception et d'enchaînement.
NOIR	Arrêt avec le fer : opposition, interception. Enchaînement.	Adaptations à toutes les situations d'assaut (discussion).	Les sanctions.	Examen d'arbitre provincial.	Obtention du diplôme d'aide moniteur.

ANNEXE A (suite)
PROGRAMME DE SABRE

Brassard	Technique	Tactique	Règlements	Arbitrage	Entraînement
JAUNE	Fondamentaux. Attaques simples au corps, et avec battement. Premier triangle défensif Ripostes et contre-ripostes: simples directes.		Surface valable. Dimensions de la piste. Méthode pour marquer des touches.	Assesseur: mouvement, attention, réponses correctes.	
ORANGE	Attaques simples au corps et aux avancées. Même chose avec préparation. Second triangle défensif. Ripostes et contre-ripostes: simples indirectes. Attaques composées : avec feintes à la tête.	Observation des autres. Faire la différence entre l'attaquant et le défenseur.	Conventions. Rôle de l'arbitre (succinctement).	Arbitrer quatre assauts en utilisant les commandements appropriés et en décrivant l'action offensive initiale.	
VERT	Attaques simples sur la préparation. Attaques composées avec une feinte, vers toutes les cibles. Parades composées. Enchaînements de déplacements.	Auto-observation. Capacité d'expliquer ses propres actions (autant offensives que défensives).	Explication de la phrase d'armes.	Arbitrer quatre assauts en analysant l'action (résumé seulement). Tenir une feuille de poule.	Capacité de démontrer les aspects techniques des brassards jaune et orange aux escrimeurs débutants.
BLEU	Attaques sur le retour en garde. Attaques composées : feintes multiples. Parades – 2 ^e triangle Ripostes composées. Contre-attaques. Ligne. Dérobement.	Observation de l'adversaire. Capacité d'expliquer les actions de l'adversaire (autant offensives que défensives).	Règlements concernant l'aire de jeu : règles relatives aux limites et sanctions connexes.	Arbitrer quatre assauts en analysant l'action (analyse complète). Faire preuve de facilité et d'assurance dans l'analyse.	Enseigner à un brassard jaune jusqu'aux stades de développement de perception et d'enchaînement.
ROUGE	Attaques au fer simples et composées. Contre-temps. Contre-attaques simples et composées. Variations d'actions offensives : remise, reprise.	Expliquer ses propres choix d'actions.	Règles concernant le corps à corps et le combat rapproché. Jugement ; seul l'attaquant est touché.	Arbitrer une poule de cinq tireurs. Chronométrer.	Enseigner à un brassard orange jusqu'aux stades de développement de perception et d'enchaînement.
NOIR	Enchaînement.	Adaptations à toutes les situations d'assaut (discussion).	Les sanctions.	Examen d'arbitre provincial.	Obtention du diplôme d'aide moniteur.