

# Programme de l'arme médiévale d'argent

## HISTOIRE

Même formule que pour le bronze mais questions sur l'arme choisie plus précises.

## PARTIE TECHNIQUE

### A) LA THEORIE

#### DEFINITIONS

- 1) Attaques : programme de l'arme de bronze, auxquelles s'ajoutent les autres attaques de taille (voir théorie) par brisé et par enlevé.
- 2) Le dégagement
- 3) Attaque composée – la feinte
- 4) Attaque et reprise
- 5) Parade ou contre-l'attaque avec esquive
- 6) Parade ou contre-l'attaque non bloquée
- 7) Parade ou contre-l'attaque

#### DEMONSTRATIONS THEORIQUES (exécutées sans partenaire)

- 1) Les attaques : programme de l'arme de bronze auxquelles s'ajoutent les autres coups de taille (voir théorie) par brisé ou enlevé.
- 2) Les déplacements : déplacements du programme de l'arme de bronze, auxquels s'ajoutent : volte avant sans changement de garde, volte avant avec changement de garde, volte arrière sans changement de garde, série de passe-avant.
- 3) Parade ou contre-l'attaque : celles du programme de l'arme de bronze, auxquelles s'ajoutent toutes les autres parades.
- 4) Les attaques composées : toutes les attaques possibles.
- 5) Les attaques + reprises :
- 8) Selon l'époque choisie, feinte d'estoc suivi d'une attaque.
- 9) Les esquives ou écartés : sur dextre, sur senestre, en se baissant, en sautant, en bond arrière exécutés à la demande du Maître d'Armes.

### B) APPLICATION DE LA TECHNIQUE (exécutées en face du Maître d'armes)

- 1) Les parades ou contre-l'attaque bloquées
  - le candidat effectue les parades hautes, basses, ou normales sur des attaques du Maître d'Armes
  - le candidat effectue des ripostes avec le différent déplacement
- 2) Les parades ou contre-l'attaque par demi-enveloppement
  - le candidat effectue des parades hautes, de flanc, basses, sur des attaques du Maître d'Armes
- 3) Les attaques composées
  - à la demande du Maître d'Armes exécution de quelques attaques composées.
- 4) Les esquives :
  - sur les attaques du Maître d'Armes le candidat effectue les esquives appropriées
- 5) Corps à corps : recherches de corps à corps avec déplacement vers l'avant ou avec esquive.
  - sur les attaques du Maître d'armes, le candidat exécute un corps à corps et explique les actions possibles pour suivre.
- 6) Riposte en mouvement circulaire
  - sur attaque du maître d'armes, le candidat précise le déroulement
- 7) Les désarmements

- sur attaques du Maître d'Armes, le candidat exécute deux désarmements avec épée-bouclier ou mains jointes avec arme longue. Le candidat indiquera l'attaque choisie
- Spécial épée-bouclier : parade par le bouclier en opposé et ½ enveloppement par l'épée.  
 riposte par épée ou bouclier.  
 attaque et reprise : attaque par épée ou bouclier et reprise par l'autre.

## **THEORIE DE L'ARME D'ARGENT**

- A. La feinte : mouvement exécuté avec une arme pour attirer le partenaire sur une cible afin de lui en faire découvrir une autre.
- B. Attaque et reprise : attaque qui entraîne une parade sur une cible suivie d'une offensive sur une autre cible.  
 L'attaque composée : attaque précédée d'une ou plusieurs feintes. Leur nombre est illimité.
- C. Les coups de taille sont définis par deux noms, le candidat en choisira un : en pal ou party, en fasce ou coupé, en barre ou taillé, en bande ou tranché. Les coups de taille sont donnés soit en brisé soit en enlevé. (voir dessin).
- D. Le dégagement : Entre deux mouvements, pour éviter que l'épée menace les yeux, elle doit passer en dessous dans les situations hautes. En situation basse, l'épée doit passer en dessus sans atteindre le niveau des yeux.
- E. Parade ou contre-l'attaque : bloquée si elle arrête l'attaque (le mouvement circulaire est le même que l'attaque) en demi-enveloppement si elle accompagne l'attaque pour la chasser (le mouvement circulaire est à l'inverse de l'attaque).
- F. Parade ou contre l'attaque avec esquive : parade qui est accompagnée d'une esquive latérale. (attention à la position des pieds). Cette parade définit la riposte ou contre-riposte.
- G. Volte et contre-volte : mouvement en pivotant sur place ou en écart.

## **PARTIE ARTISTIQUE**

### **LES DEUX PARTIES SERONT EFFECTUEES EN COSTUME**

Enchaînement réalisé en costume ou au minimum en chemise blanche, pantalon ou collant noir. Les chaussures ou bottes seront selon l'époque choisie. (lire « bronze »)

**\* SOLO IMPOSE**

Présentation d'un solo imposé d'environ une minute trente salut compris.

**\* DUEL AVEC UN PARTENAIRE**

DUREE : deux minutes trente maximum

Temps d'Esgrime Artistique : minimum une minute trente

Ce duel devra s'inscrire dans un scénario avec ou sans dialogue, avec ou sans musique.

**EXECUTION DE CET ENCHAINEMENT**

- Sécurité
- Richesse de la technique
- Attitudes
- Logique des enchaînements