

PROGRAMME DE L'ARME MEDIEVALE DE BRONZE

Les saluts n'existent pas au Moyen Age donc il faut en inventer. Mais prendre pour le bâton et arme à deux mains, ceux du XIXème siècle.

Le candidat devra expliquer à chaque fois les raisons de sa définition et de sa manière d'exécuter les mouvements.

HISTOIRE

Le candidat expliquera la ou les raisons du choix de l'arme. Il répondra à des questions simples.

PARTIE TECHNIQUE

A) LA THEORIE

Définitions :

- 1) Gardes – La distance
- 2) Les déplacements
- 3) L'arme
- 4) Les cibles simples des coups de taille
- 5) Les attaques simples
- 6) Les parades ou les contre-l'attaque
- 7) Les ripostes
- 8) Les contre ripostes

B) DEMONSTRATIONS THEORIQUES (exécutées sans partenaire et, sauf les saluts, à la demande du jury). Les mouvements seront exécutés à la demande du Maître d'Armes, sans et avec les déplacements à la demande du jury

- 1) Deux saluts : de votre invention ou connus
- 2) Gardes : défensive et offensive.
- 3) Déplacements : marche, retraite, passe avant, passe arrière, changement de garde avant, changement de garde arrière, bond arrière
- 4) L'arme :
 - description de l'arme (les différentes parties et leurs utilisations)
 - tenue de l'arme
 - tenue de l'arme en position de garde
- 5) Les cibles simples au-dessus de la taille
- 6) Les attaques simples par : couronné avers, couronné revers, armé avers, armé revers, moulinet dextre, moulinet senestre, (mouvements en brisé), coup d'estoc selon l'époque (pour l'estoc voir le chapitre théorie) (ces attaques avec déplacements)
- 7) La défensive (parade ou contre-l'attaque) bloquée avec déplacements
- 8) La sécurité après une défensive au chef
- 9) Les ripostes : exécuter une parade et énumérer les ripostes possibles.

C) APPLICATION DE LA TECHNIQUE (exécutée en face du Maître d'Armes)

- 1) Les déplacements
 - le candidat effectue les déplacements à la demande du Maître d'Armes
 - le Maître d'armes se déplace et le candidat doit prendre les déplacements correspondants
- 2) Les attaques par brisé
 - le candidat attaque le Maître d'Armes en annonçant les attaques et les cibles
 - le Maître d'Armes demande au candidat d'exécuter les attaques avec les déplacements
- 3) Les parades ou contre l'attaque

- le Maître d'armes exécute une attaque et le candidat doit prendre la parade correspondante en annonçant son nom, avec déplacements.
 - le Maître d'armes enchaîne toutes les attaques, le candidat prend toutes les parades, puis c'est au candidat à enchaîner toutes les attaques, le Maître d'Armes prend les parades et de façon inopinée interroge le candidat sur le nom des actions.
- 4) Les ripostes
- le Maître d'Armes exécute une attaque et demande à l'élève les ripostes possibles
 - le Maître d'Armes attaque le candidat qui prend la parade correspondante et riposte (avec déplacements).
- 5) Les contre ripostes
- 6) Enchaînement
- le Maître d'Armes exécute un enchaînement, qu'il a préparé, avec le candidat.

THEORIE ARME MEDIEVALE DE BRONZE

A. Gardes : positions non fixes permettant au tireur de se tenir prêt à la défense et à l'attaque.

B. Distance : le partenaire étant de pied ferme, espace le plus grand dans lequel un tireur, atteint son partenaire, le bras allongé, avec ou sans déplacement. Longue distance : avec une passe-avant ou marche ; distance moyenne : de pied ferme ; distance de combat rapproché.

C. Déplacements : marche, retraite, passe-avant, passe-arrière, changement de garde en avant, changement de garde en arrière, bond arrière.

D. Cibles simples des coups de taille : flanc et chef (dextre et senestre).

E. Attaques simples : action de toucher son partenaire.

Principales attaques : par armé avers, par armé revers, par armé au chef, couronné avers, couronné revers, moulinet dextre, moulinet senestre, (Ces attaques seront portées par brisé) et coup d'estoc selon l'époque (attention le coup d'estoc en attaque ou riposte est interdit par l'Académie d'Armes de France en spectacle à distance pour toucher).

F. Parade ou contre-l'attaque : action de se garantir d'une attaque en bloquant l'arme du partenaire.

G. Riposte : coup porté après avoir paré une attaque.

PARTIE ARTISTIQUE

ENCHAINEMENT AVEC UN PARTENAIRE

Enchaînement réalisé en costume ou au minimum en chemise blanche, pantalon ou collant noir. Les chaussures ou bottes seront selon l'époque choisie (entre le 6^{ème} et le 15^{ème} siècle pour le Moyen Âge).

Durée : minimum une minute, une minute trente

A) PRESENTATION PAR ECRIT DE L'ENCHAINEMENT

Cette présentation doit comporter les actions effectuées par chaque partenaire :

- compréhension
- clarté des différentes phases

B) EXECUTION DE CET ENCHAINEMENT

- Sécurité
- Mise en application de la technique
- Logique des enchaînements

